

## JOCS DE TAULA

---

- 1 JUEGO DE LA OCA (cast)
- 2 SERPIENTES Y ESCALERAS (cast)
- 3 MIKADO (cast)
- 4 MEMORY (cast / eng)
- 5 DAMAS CHINAS (cast)
- 6 TRES EN RATLLA (cat)
- 7 EL PENJAT (cat)
- 8 WHO IS WHO (eng)
- 9 JOC DELS VAIXELLS (cat)

## JOCS COOPERATIUS (de classe i de pati)

---

- 1 CONILLETES A AMAGAR (cat)
- 2 EL LLIBRE MÀGIC (cat)
- 3 LA ÚLTIMA PALABRA HABLA
- 4 NO ÉS EL QUE SEMBLA (cat)
- 5 ENS MOVEM (cat)
- 6 QUANTES MÀQUINES (cat)
- 7 SIMON SAYS (eng)
- 8 SOMOS PALOMITAS (cast)
- 9 DIBUJAMOS JUNTOS (cast)

**CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES**



## EL JUEGO DE LA OCA

**Jugadores:** 3 o 4

**Material:** tablero de la oca, dados y una ficha para cada jugador.

### REGLAS DEL JUEGO:

- El juego se empieza en la casilla 1. El primero que llegue a la casilla 63 gana.
- De una **oca** se avanza a la siguiente, y se vuelve a tirar.
- **Casillas 6 y 12. El puente:** de un puente se va al otro, ya sea avanzando o retrocediendo.
- **Casillas 26 y 53. Los dados:** de unos dados se va a otros ya sea avanzando o retrocediendo.

- **Penalizaciones:**

Casillas 19 y 42. **La posada:** dos turnos sin tirar.

Casilla 31. **El pozo:** para continuar el juego, otro jugador tiene que ir a parar allí.

Casilla 52. **La cárcel:** tres turnos sin tirar.

Casilla 58. **La calavera o la muerte:** se vuelve a la casilla 1 y se empieza de nuevo a jugar.

- Para llegar a la casilla 63, necesitas sacar un número exacto. Si no lo es, hay que retroceder, a partir de la casilla 63, tantas casillas como puntos tengas en exceso.

CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



## SERPIENTE Y ESCALERAS

**Jugadores:** 4 o 5

**Material:** tablero, un dado, una ficha para cada jugador.

### REGLAS DEL JUEGO:

- Los jugadores comienzan con una ficha y se turnan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar.
- Las fichas se mueven según la numeración del tablero, en sentido ascendente.
- Si al finalizar un movimiento un jugador cae en una casilla donde comienza una escalera, sube por ella hasta la casilla donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en una en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta la casilla donde finaliza su cola.
- Si un jugador obtiene un 6 podrá mover y tirar nuevamente el dado. Si un jugador obtiene tres 6 consecutivos, deberá regresar a la casilla inicial y no podrá mover su ficha hasta obtener nuevamente un 6.
- El jugador que logra llegar a la casilla final es el ganador.

CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



**Jugadores:** 2 a 6

**Material:** varitas de madera de colores.

## REGLAS DEL JUEGO:

- 1 Uno de los jugadores aguanta todas las varitas juntas en posición vertical entre las manos y las deja caer.
- 2 Se trata de coger por turnos las varitas sin mover ninguna más que la que eliges coger.
- 3 Si se mueven más varitas pierdes el turno.



## Recomendación:

Es más divertido si a cada color le dais diferente número de puntos. Por ejemplo:

PUNTUACIÓN DEL MIKADO						
						
1 punto	3 puntos	5 puntos	10 puntos	2 puntos	4 puntos	6 puntos



**Jugadores:** 2 o más

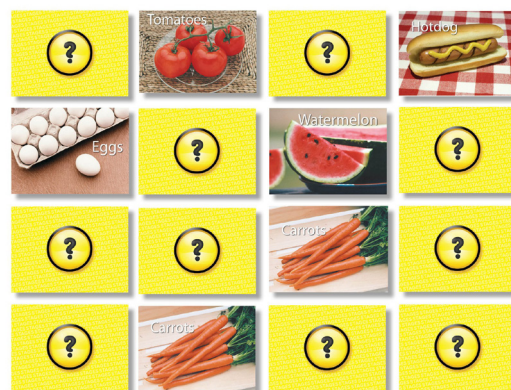
**Material:** 28 fichas (14 pares de fichas)\*.

### REGLAS DEL JUEGO:

- Se colocan todas las fichas boca abajo. El primer jugador levanta 2 fichas, si coinciden y tienen el mismo dibujo, se las lleva y sigue levantando otras dos.
- Si, por el contrario, no coinciden, las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Gana el que mayor número de parejas forme.

### Recomendación:

Podemos jugar al memory de manera que cada jugador tenga que decir en voz alta el nombre en inglés del dibujo o la fotografía.



\* El nº de fichas puede variar en función de la dificultad que deseemos.



## DAMAS CHINAS

**Jugadores:** 2 a 6

**Material:** tablero en forma de estrella, fichas de colores.

### REGLAS DEL JUEGO:

- El objetivo del juego es meter todas las fichas de tu color en los espacios que ocupan las fichas del color de la punta opuesta de la que partes (tu casa).
- Por turnos, los jugadores pueden mover una ficha a un agujero contiguo vacío, o pueden hacerla saltar por encima de otra ficha, tuya o del contrario, si esta tiene un agujero vacío al lado.
- Se pueden empalmar saltos siempre que se cumpla esta regla, que entre salto y salto caiga la ficha en un agujero vacío.
- Sólo se puede mover una pieza en un turno pero tan lejos como le permitan las posibilidades de salto.



CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



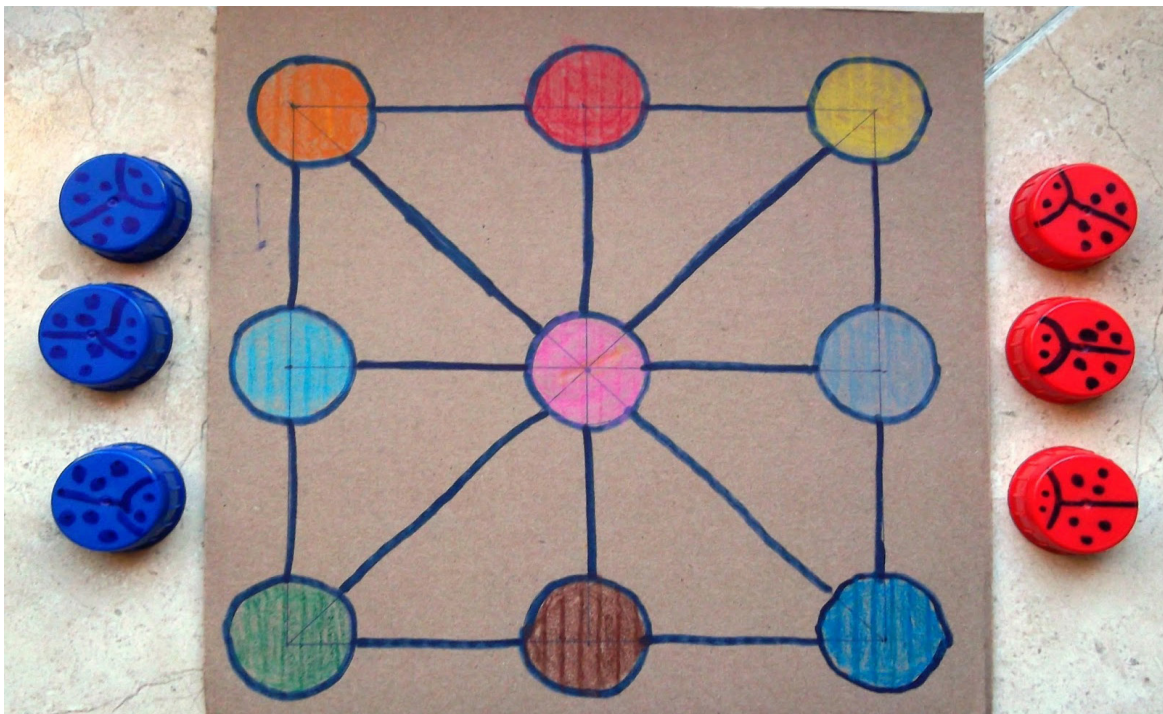
## TRES EN RATLLA

**Participants:** 2

**Material:** tauler i tres fitxes per a cada jugador.

### REGLES DEL JOC:

- Cada jugador disposa de tres fitxes.
- Els jugadors les van situant alternativament sobre el tauler i després les mouen lliurement a qualsevol espai lliure.
- L'objectiu és posar les tres fitxes en una de les línies que estan dibuixades.



CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



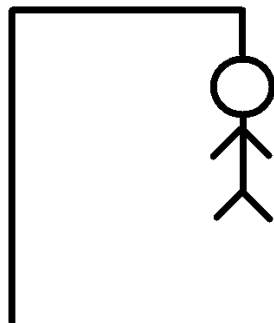
## JOC DEL PENJAT

**Participants:** 2 persones o 2 equips

**Material:** paper i llapis.

### REGLES DEL JOC:

- El qui pensa la paraula dibuixa una forca.
- La paraula està indicada per mitjà d'espais en blanc. Per exemple, si heu pensat una paraula de 5 lletres, dibuixareu cinc espais.
- El jugador que intenta endevinar la paraula diu una lletra. Si aquella lletra va en algun dels espais, s'hi escriu i el jugador pot continuar endevinant fins que falli.
- Quan falla es dibuixa una part del cos del penjat.
- Si s'ha dibuixat tot el ninot sense endevinar la paraula, el jugador que intenta endevinar la paraula ha perdut.
- Si endevina totes les lletres i la paraula abans que s'hagi dibuixat tot el ninot, ha guanyat.



CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES





## WHO IS WHO

**Players:** 2

**Contents:** 2 gameboards, 48 cards.

### RULES:

---

- Each player takes their game board of 24 faces and places one of 24 mystery cards in the empty frame in each game board. This card represents the character your opponent has to guess and the character you have to answer questions about.
- The youngest player goes first, beginning by asking the other player a characteristic found on one of their 24 visible characters (both players have the same 24 tiles).

**Example:** “ Does your character have brown hair?” If they say, “yes,” the asking player flips over all of the characters without brown hair. If they say, “no,” the asking player flips over the characters that have brown hair.

- Players alternate turns asking questions until one player makes a guess. If you guess correctly –or your opponent guesses incorrectly– you win the game!

CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



**Jugadors:** 2

**Material:** Tauler o llapis i paper.

### REGLES DEL JOC:

---

- Cada jugador té un tauler quadriculat (amb files numerades de l'1 al 10 i columnes amb lletres: A , B...) on dibuixa els seus vaixells sense que l'adversari els vegi.
- Al seu torn, indica una coordenada, que es refereix a l'eix de les ordenades i les abscisses, numerades de l'1 al 10 i amb lletres (A3, B5, H1...)
- Si ha encertat una posició on hi ha un vaixell, l'altra persona indica "tocat" i si no és així, "aigua".
- Quan s'han dit totes les caselles que corresponen a un vaixell concret, s'indica amb la paraula "enfonsat".
- Guanya qui primer enfonsa tots els vaixells del seu adversari.
- El joc consta dels vaixells següents:
  - 1 portaavions que ocupa 5 caselles seguides
  - 2 cuirassats, de 4
  - 3 destructors, que ocupen 3 caselles consecutives
  - 2 fragates, de 2 caselles en vertical o horitzontal
  - 4 submarins, d'una sola casella



## CONILLETES A AMAGAR

**Jugadors:** mínim 5

**Material:** no és necessari. Només cal saber la cançó:  
<https://www.youtube.com/watch?v=v0BuLC1pB44>.

### REGLES DEL JOC:

- S'asseu el director del joc, i el jugador que para (la llebre) posa el cap a la seva falda; el primer va picant amb una mà mentre canta la cançó.
- Quan s'acaba la cançó, el qui para ens diu l'hora (les 6, les 8..) i compta fins a aquest número sense mirar. Mentrestant, s'amaguen tots els altres jugadors.
- Quan la llebre ha acabat de comptar, pregunta:  
—Conillets, conillets esteu ben amagadets?  
—Síiii, contesten els conillets (els jugadors).  
—Amagueu-vos bé, que la llebreta ve!
- I surt la llebre a veure si agafa algun conillet. Quan aconseguix tocar o veure'n algun, aquest ha de parar.
- Aleshores diu:  
—Conillets sortiu,  
que la llebreta ja és al niu!

Si no en pot agafar cap, ha de tornar a parar el mateix jugador.

CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



**Jugadors:** mínim 8

**Material:** targetes amb activitats a imitar (si es vol).

### REGLES DEL JOC:

---

- Fem un rotllana. Al centre hi ha un llibre imaginari.
- El primer jugador es posa al mig de la rotllana i treu alguna cosa (o una targeta d'activitat) del llibre imaginari.
- Tot seguit, simula una activitat relacionada amb l'objecte que ha triat. Per exemple, si un jugador imagina que treu una raqueta, simula que està jugant a tennis.
- El primer que endevina quin és l'objecte o l'acció va al centre, mentre el que hi havia torna a la rotllana.
- El joc continua fins que tots han exhaurit el seu torn.



## LA ÚLTIMA PALABRA HABLA

**Jugadores:** mínimo 10

**Material:** una pelota.

### REGLAS DEL JUEGO:

---

- Los jugadores se sientan en corro. Un jugador o jugadora tiene una pelota.
- El jugador que tiene la pelota dice una palabra y pasa la pelota a otro jugador o jugadora.
- Éste, debe decir una palabra que empiece por la última letra de la palabra anterior (PERRO – OSO...) y así sucesivamente.
- Los jugadores que tarden demasiado en responder o se equivoquen quedan eliminados.
- El juego se termina cuando todos los participantes han intervenido, por lo menos, una vez.

CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



## NO ÉS EL QUE SEMBLA

- Formeu grups de quatre i trieu un objecte que tingueu a l'abast: un llapis, un estoig...
- Que cadascú imagini un altre ús per a l'objecte triat. Per exemple, el llapis és una flauta.
- Representeu una acció amb el nou ús: la resta del grup ha d'endevinar de què es tracta.
- Al final del joc, entre tots els membres del grup, haureu de triar quin és el nou ús per a l'objecte que més us ha agradat.

## ENS MOVEM

- Seieu en rotllana en grups de deu.
- Un company es posa dret, fa un moviment amb el cos i s'asseu.
- La persona de la seva dreta ha de fer el mateix moviment i afegir-ne un altre.
- Si algú s'equivoca, torna a començar el cercle.
- S'acaba el joc quan tothom ha participat.

## CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



## QUANTES MÀQUINES

- Dividiu la classe en tres grups.
- Cada grup pensa una màquina que haurà de crear: rentadora, cotxe, ordinador, màquina inventada...
- Construïu les màquines amb el vostre cos. Cadascú ha de fer un moviment i un soroll per a fer funcionar la màquina.

## SIMON SAYS

- Choose someone to be Simon (the teacher).
- Simon" should give commands to the other players. If a command starts with "Simon says..." like "Simon says turn in a circle," the players have to do it.

However, if "Simon" simply states what to do, like "Hop on one foot," the players shouldn't do it. If they do, they're "out!"

- Simon eliminates players by having them incorrectly obey or not obey commands.
- The winner is the last person remaining "in" the game.

## CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES



## SOMOS PALOMITAS

- Podéis jugar en grupos de diez o toda la clase.
- Tenéis que imaginar que sois una palomita que se está cocinando.
- Saltad sin parar con los brazos pegados al cuerpo.
- Saltad por la clase. Si una palomita se toca con otra, tienen que seguir saltando juntas, enlazando las manos.
- Se acaba el juego cuando todos los participantes saltan juntos.

## DIBUJAMOS JUNTOS

- Formamos grupos de cuatro.
- Un miembro del grupo empieza un dibujo.
- Sin hablar, pasa la hoja a la persona que está a su derecha y esta sigue el dibujo empezado. Así, sucesivamente hasta que todos hayan participado.
- La persona que había empezado el dibujo decide cuando se termina el dibujo.
- ¿Qué tal el resultado?

## CONEIXEM NOUS JOCS I JOGUINES

