



Fundació "la Caixa"

La volta al món, en 5 jocs



QUADERN
D'ESTIU
2023

CaixaProinfància



Juguem!

Jugar ens ajuda a crear una imatge positiva de nosaltres i de l'entorn. Jugar ens ajuda a explicar-nos i a compartir. Així doncs, continuarem jugant per continuar creixent.

Enguany volem explicar la nostra diversitat, la del programa i la de la societat, per mitjà de cinc jocs tradicionals de cinc continents. Jocs amb història, valors i, sobretot, diversió a cabassos.

Benvinguts a
La volta al món, en 5 jocs!



Mbube, Mbube!



El telegrama



Cap de drac

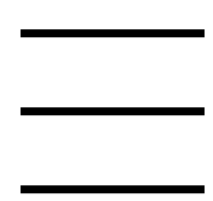


Chenille-assis

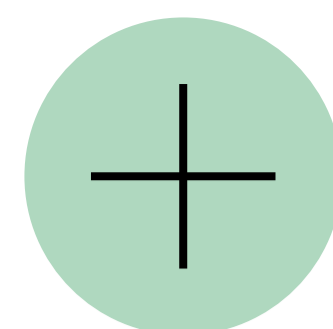


Wok Tali Wok





Mbube, Mbube!

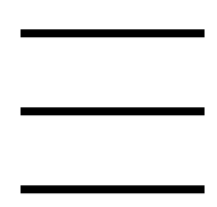


ÀFRICA



No tan sols és qüestió de velocitat: ser àgil també compta. Corre, impala!





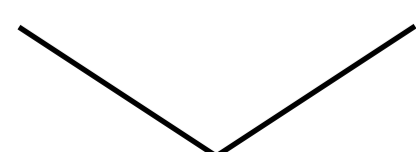
Mbube, Mbube!



COM S'HI JUGA?

- 1 — Tots els jugadors **formen un cercle i dos se situen al centre**: un és el **lleó** i l'altre, **l'impala**.
- 2 — **El lleó mirarà d'atrapar l'impala**, tots dos **zigzaguejant entre la resta** dels jugadors, mentre tothom crida:

“Mbube, Mbube!”
- 3 — Si després d'un minut el **lleó no ha atrapat l'impala**, el primer **queda eliminat** i s'incorpora al cercle de companys i **l'impala es converteix en lleó**.
- 4 — Un altre jugador passa a ser l'impala i **es reinicia el joc**.
- 5 — Si el **lleó agafa l'impala**, es tria un **nou impala**.





Mbube, Mbube!

VALORS DEL JOC

Ajuda a **desenvolupar la confiança** en les habilitats pròpies i en un mateix per superar obstacles i reptes.

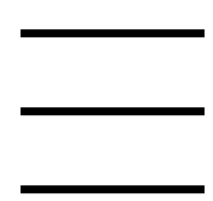
Enforteix l'autoestima per creure en les capacitats pròpies i motiva a tirar endavant i **assolir les metes**.

Millora la **coordinació ull-mà** a través de reptes que posen a prova els **reflexos i les habilitats motores**.

Requereix ser **curós i precís** en cada moviment.

Exigeix **assumir certs riscos** per aconseguir avançar en el joc.





El telegrama

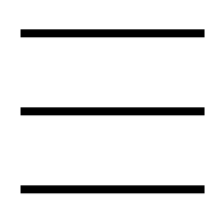


AMÈRICA



Ha arribat un telegrama. STOP.
Deu ser per a tu? Mou-te!
La diversió és urgent! STOP.





El telegrama



COM S'HI JUGA?

1 — Tots els participants **seuen en cadires formant un cercle** que miri cap a l'interior.

2 — Un dels infants es **queda dret i diu:**

“Ha vingut el carter amb un telegrama per a qui porta una peça de roba verda”
(o qualsevol altra característica que vulgui).

3 — En aquest moment **tothom que encaixi amb la descripció s'ha de canviar de lloc** i qui estava **dret pot aprofitar per seure**.

4 — Qui s'ha quedat **sense cadira ha de decidir a qui arribarà el nou telegrama**.





El telegrama

VALORS DEL JOC

Requereix **prendre decisions ràpides i precises**, cosa que ajuda a millorar la **capacitat de reacció i rapidesa mental**.

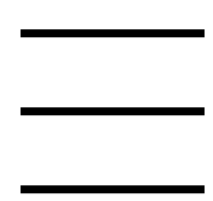
Ajuda a **mantenir-se enfocat**, atent i alerta en tot moment per no perdre's cap detall important i **aconseguir avançar**.

Afavoreix la capacitat d'observació per detectar petits detalls que ajudaran a assolir objectius.

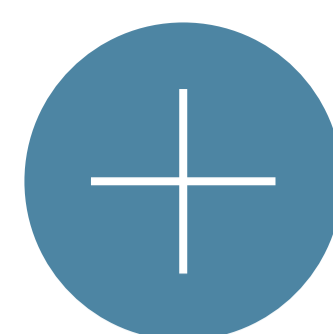
Millora les **habilitats d'anàlisi** per poder identificar i descriure objectes i situacions de manera detallada i precisa.

Desenvolupa la percepció espacial i la **coordinació corporal**.





Cap de drac

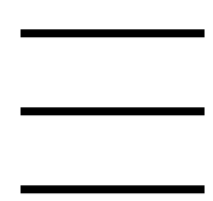


ÀSIA



El cap vol mossegar la cua.
La cua no es deixa atrapar mai.
On t'estimes més ser?





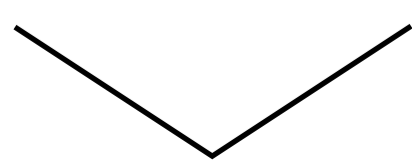
Cap de drac



COM S'HI JUGA?

- 1 — Es fa **una fila** i cada participant **s'agafa a la cintura** de qui té **davant**.
- 2 — **El primer** fa el paper de **cap de drac** i **l'últim** és la **cua**.
- 3 — El joc **comença** quan **la cua crida**:

“Un, dos, tres, drac!”
- 4 — Aleshores el **cap de drac** ha de **córrer per atrapar la cua**.
- 5 — Si **la fila es trenca**, el jugador que fa de **cap** passa a la **segona posició** començant per la **cua**.
- 6 — En canvi, si **el cap aconsegueix atrapar la cua** sense que es trenqui la fila, el cap es mou a l'**últim lloc**.





Cap de drac

VALORS DEL JOC

Millora l'**agilitat física i mental** a través de reptes que posen a prova la **capacitat per adaptar-se ràpidament** a diferents situacions.

Desenvolupa l'**habilitat per mantenir l'equilibri i controlar els moviments** per evitar caigudes i superar obstacles.

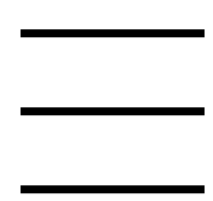
Entrena la **coordinació física i la combinació de diferents moviments** per avançar en el joc.

S'aprèn a **actuar ràpidament per superar els reptes i arribar a la meta** abans que els oponents.

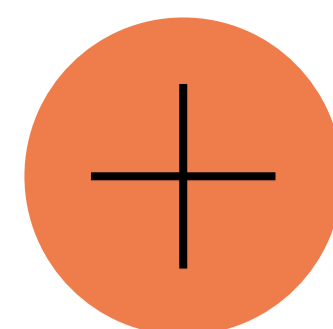
Desenvolupa la paciència per poder prendre decisions.

Fomenta la **perseverança**.





Chenille-assis

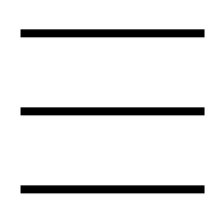


EUROPA

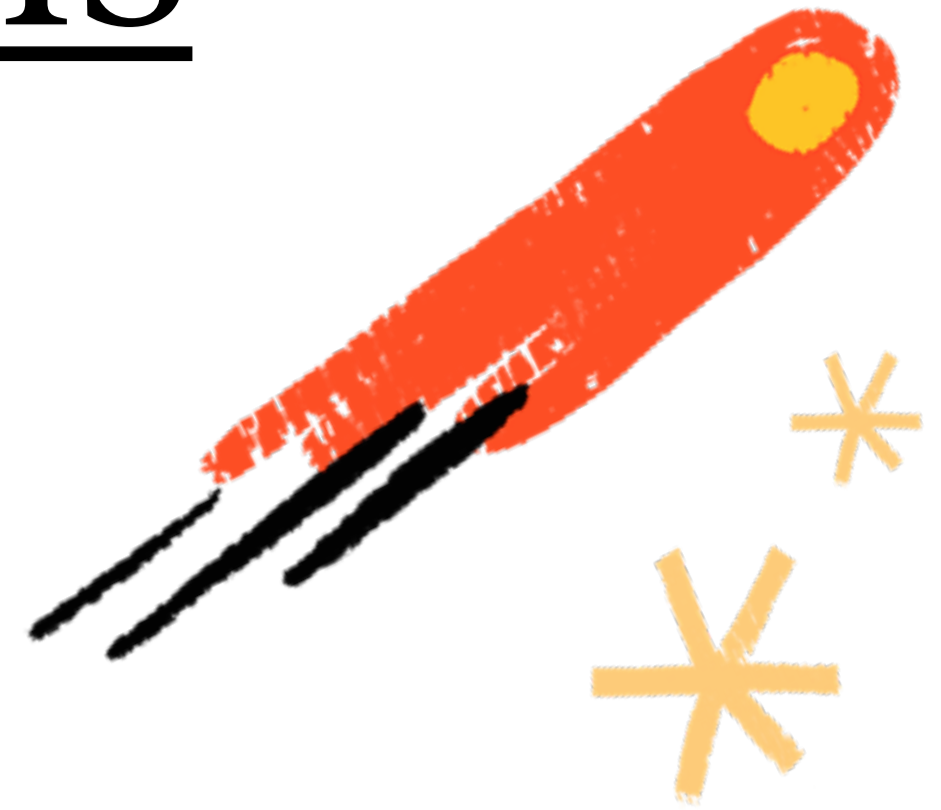


Coordinació, competència
i tots a l'una:
junts arribem més lluny!





Chenille-assis



COM S'HI JUGA?

- 1 — Diversos grups de sis o més participants seuen a terra en fila.**
- 2 — S'agafen dels turmells del jugador de darrere.**
- 3 — En aquesta postura, cada equip ha d'avançar una distància d'uns deu o quinze metres sense deixar-se anar.**
- 4 — Guanya l'equip que arribi a la línia de meta abans que els altres.**





Chenille-assis

VALORS DEL JOC

Desenvolupa la **capacitat de concentració** i de posar el focus en les tasques i objectius.

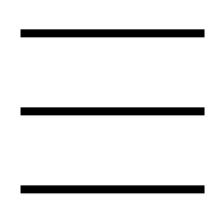
Ajuda a desenvolupar una **bona tolerància** a la frustració.

Fomenta el desenvolupament de la **destresa física i locomotora**.

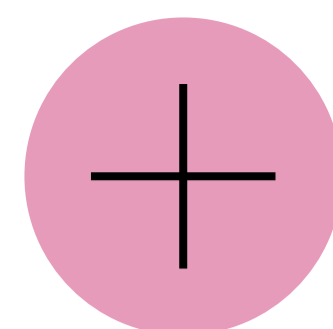
Promou la **companyonia** i la **cooperació**.

Desenvolupa l'empatia en posar en pràctica la **comprensió i el respecte envers els altres jugadors**, i fomentar la **col·laboració i el treball en equip**.





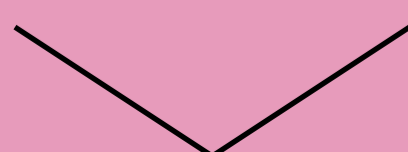
Wok Tali Wok

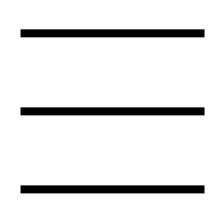


OCEANIA



El cicle de la vida: avui pots ser
caçador i demà, la presa.
Empatia i respecte per l'altre.



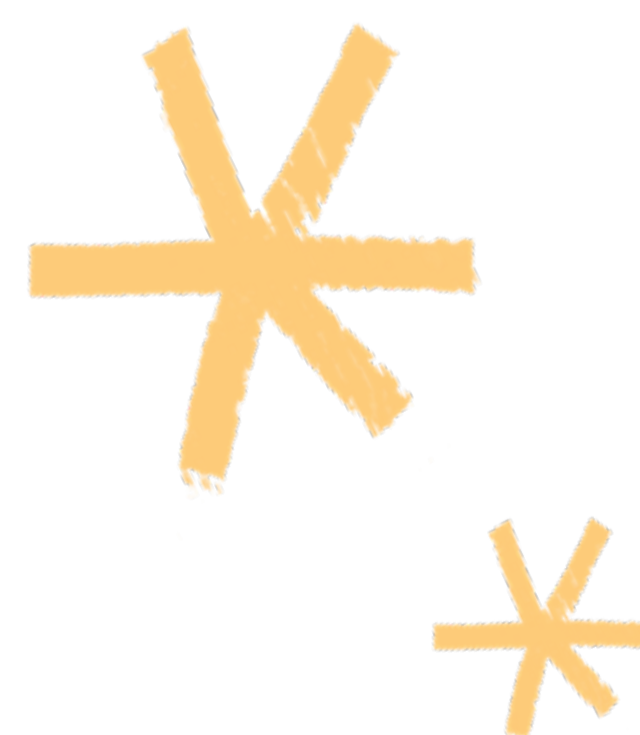


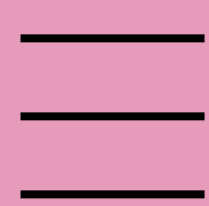
Wok Tali Wok



COM S'HI JUGA?

- 1 — Es dibuixen **dos grans cercles d'uns 3 metres** de diàmetre al voltant de dos arbres.
- 2 — Tots els jugadors **es posen a l'interior d'un mateix cercle** i **canten una cançó** que han triat prèviament, **excepte un, que és el caçador** i dona voltes a l'entorn del cercle.
- 3 — El joc consisteix a **passar a l'altre cercle sense que el caçador els atrapi**.
- 4 — Quan un jugador és **atrapat** passa a **ajudar el caçador**.
- 5 — Cada vegada que la **cançó acaba**, el cercle **perd la virtut protectora** i el **caçador pot entrar** a atrapar tothom que hi hagi dins.





Wok Tali Wok

VALORS DEL JOC

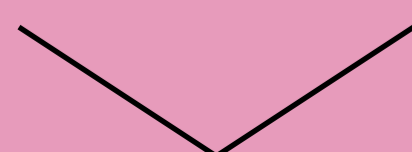
Activa la **comprensió** i el maneig de **diferents aspectes de l'espai** per resoldre els reptes.

Desenvolupa la **capacitat de representar** diferents **roals** i **analitzar altres perspectives**.

Afavoreix l'**autoestima**, la **confiança** en un mateix i l'**autoconeixement**.

Activa el **pensament estratègic**.

Desenvolupa la **percepció espacial** i la **coordinació corporal**.





LLOANT EL REI DE LA SELVA

És un joc tradicional africà al qual es juga en alguns països del continent com ara Tanzània i Kenya. La història del joc es remunta a l'època precolonial, quan els guerrers africans feien servir les seves habilitats de caça per atrapar els animals salvatges de la sabana.

La importància cultural d'aquest joc es troba en la relació amb la caça i la vida a la sabana. A més, és una forma de transmetre valors importants, com l'astúcia, l'habilitat i la col·laboració. També hi ha una dimensió cultural important en la música del joc, ja que *Mbube* és el títol d'una cançó tradicional africana que es va popularitzar arreu del món amb la versió de la cançó *The Lion Sleeps Tonight*, del grup sud-africà Ladysmith Black Mambazo. La cançó s'ha interpretat a tot el món i s'ha convertit en un símbol de la música africana i la cultura popular.

En algunes tribus africanes, es creu que el lleó és el protector dels esperits ancestrals, i s'hi ret culte com a un ésser sagrat. En altres cultures, el lleó es considera un símbol de lideratge i valentia, i el fan servir en les cerimònies de coronació i en els rituals d'iniciació. Fins i tot actualment, el lleó continua sent un símbol important de la cultura africana. Els equips esportius, les banderes i els escuts nacionals sovint tenen la imatge d'un lleó, i la seva figura es troba en moltes obres d'art i artesanies africanes.



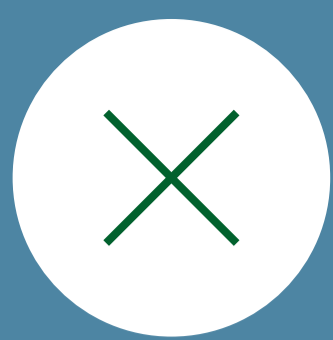
HOMENATGE LÚDIC A UN MITJÀ ANCESTRAL

El telegrama va ser una forma important de comunicació en la cultura americana durant una gran part de la història dels Estats Units. Des que es va inventar durant la dècada del 1830 fins que es va popularitzar el telèfon i el correu electrònic en el segle xx, els telegrams eren la manera més ràpida i eficient d'enviar missatges a llarga distància.

El telegrama es va convertir en una eina vital per al comerç i els negocis, ja que permetia a les empreses comunicar-se ràpidament i tancar tractes a llarga distància. També es va fer servir en la indústria periodística, ja que possibilitava als periodistes enviar notícies als editors a les oficines centrals, en temps real i des de llocs remots. En política, els telegrams eren una forma de comunicació vital entre els líders del país i les figures internacionals.

Però el telegrama també es va convertir en una forma de comunicació personal i emotiva. Les persones utilitzaven telegrams per enviar missatges importants a les persones estimades en moments de crisi, com durant les guerres o les emergències mèdiques.

En la cultura popular americana, el telegrama tot sovint apareixia com un element romàntic en pel·lícules i obres de teatre, com una manera d'expressar amor i compromís a través de la distància.



EL LLEGAT DEL DRAC

El joc d'infants Cap de drac és una activitat popular a Àsia, especialment a la Xina i Taiwan. Es considera una part integral de la cultura asiàtica i s'ha transmès de generació en generació al llarg dels segles, tot i que es remunta a la dinastia Tang de la Xina (618-907 dC).

El drac és una figura llegendària que ha tingut una gran importància cultural a Àsia durant milers d'anys. En moltes cultures del continent, el drac és considerat un símbol de bona fortuna, poder i saviesa. Se l'associa amb la pluja, l'aigua i la fertilitat, i se'l veu com un protector de les persones i la natura. El drac és especialment important en la cultura xinesa, on se'l considera el símbol de l'emperador i la bona fortuna. Igualment, és omnipresent, es pot trobar en gairebé totes les formes d'art, des de l'arquitectura fins a la pintura, la literatura i la moda.

Aquest joc no tan sols és una manera de celebrar el símbol del drac, sinó que també fomenta la unió i la cooperació entre la canalla que participa en el joc. És una forma de transmetre valors culturals importants, com el respecte als símbols culturals i la importància del treball en equip i la col·laboració.



UN JOC TRANSGENERACIONAL

El joc Chenille-assis ('cuc assegut) ha estat una activitat popular per a les criatures a Europa durant unes quantes generacions. A França, en particular, ha estat una part integral de la cultura infantil durant més d'un segle.

La història exacta del joc és difícil de rastrejar, ja que s'ha transmès oralment de generació en generació. No obstant això, se sap que es va originar a França a finals del segle XIX o començaments del XX.

A més, el joc era comú a les escoles franceses de l'època i es considerava una manera d'exercitar el cos i d'enfortir els llaços socials entre els infants.

Amb el temps, el joc s'ha estès a altres països europeus i ha esdevingut una activitat popular arreu del continent. A cada país, el joc ha adoptat variants i noms propis.

Actualment, el joc continua sent popular entre la canalla a Europa, encara que també s'hi juga en altres parts del món. La tradició de jugar a Chenille-assis s'ha transmès de pares a fills i continua sent una part important de la cultura infantil europea.



LA CELEBRACIÓ, CONVERTIDA EN UN JOC

És un joc popular a Indonèsia, especialment a l'illa de Java. Es creu que aquest joc es va originar com una forma de celebrar l'inici del nou cicle de cultiu a l'època de la collita. Els cercles dibuixats al voltant dels arbres representen la protecció i la fertilitat, mentre que la cançó que canten els jugadors representa l'agraïment per la bona collita.

La celebració del nou cicle de cultiu a Indonèsia, coneguda com a Hari Raya Nyepi o Dia del Silenci, és una de les celebracions més importants del país. Aquesta festivitat marca l'inici de l'any nou balinès i se celebra el primer dia del calendari balinès, que generalment s'escau al març.

La festivitat és una ocasió perquè les persones reflexionin sobre la seva vida, facin ofrenes i demanin perdó pels errors. El dia anterior al Dia del Silenci, se celebra una processó que s'anomena Ngrupuk, en què les persones construeixen gegants i dimonis amb paper i bambú i després els cremen en una cerimònia simbòlica per allunyar els mals esperits.

Durant el Dia del Silenci, totes les activitats comercials, governamentals i religioses se suspenen, i tothom s'ha de quedar a casa. Els carrers i les carreteres estan buits, i es demana a la gent que es mantingui en silenci i s'abstingui de fer servir electricitat i foc, cosa que inclou la prohibició d'encendre llums o cuinar.



Fundació "la Caixa"