

D'ON VENEN ELS JOCS DEL MÓN?

Fa més de 700 anys que el rei de Castella, Alfons X El Savi, va recopilar el primer llibre de jocs de la literatura europea.

El mateix va dirigir a un grup d'experts que estaven contractats per escriure una sèrie de llibres sobre els temes més importants del moment: llibres d'Història, de Dret, de Religió, d'Astronomia, de Màgia... i de Jocs.

El fet que el joc s'introduís a aquesta llista demostra que durant l'època medieval el joc tenia un paper important en la forma de vida de les persones. El rei declara en la introducció del llibre que Déu va voler donar als homes tota classe d'alegries a la vida, per tal que gaudint d'elles, aconseguissin suportar millor les penes i treballs que els hi podien aparèixer.

Avui, al segle XXI, les persones continuem jugant, però malauradament, i equivocadament, sovint les persones adultes diem que jugar "és cosa de nens".

Els jocs que us presentem a continuació són jocs per a nenes i nens de 7 a 100 i més anys.

Una recopilació de jocs de diverses regions del món: Àsia, Àfrica, Europa... la majoria dels quals tenen milers d'anys d'antiguitat i que avui, continuen fent-nos jugar, aquí i arreu.

Per tal de fer-vos més amena l'estona, hem intentat explicar-vos les instruccions de forma clara i senzilla i en aquells jocs més complicats, hem simplificat la versió.

Cada joc consta d'una fitxa a on situar-ne els orígens i a on trobar-hi les regles.

El material (fitxes i taulers) estan ben protegits amb caixes o plàstics de bombolles i saquets de tela.

Només us demanem que els gaudiu, que aprengueu força coses amb ells i que els cuideu, de tal manera que quan tornin al CeDRe, estiguin en perfectes condicions.

Si us animeu a buscar més informació dels jocs o sí, com el rei Alfons X, en sou grans coneixedors i coneixedores, ens agradarà que compartiu les anècdotes i sabers amb nosaltres, per tal que mica en mica, nosaltres també puguem anar recopilant jocs d'arreu.

Moltes gràcies per tot. I bona partida !

LA MALETA DELS JOCES DEL MÓN

L'afició pels jocs és un impuls universal que no té fronteres ni culturals, ni lingüístiques ni geogràfiques.

Els jocs que presentem a continuació són molt antics. Alguns d'ells, que en l'actualitat són un simple passatemps per a la mainada, són en realitat una relíquia d'antics ritus religiosos que es remunten als inicis dels temps.

Els jocs de sort, com els daus, antigament donaven l'oportunitat als éssers humans de consultar als déus per prendre decisions difícils. I el resultat de jocs entre campions era interpretat per sacerdots o altres persones capacitades per llegir el futur. Fins i tot el 1895, mentre els francesos atacaven la capital de Madagascar, la reina nativa i el seu poble per aconseguir la victòria tenien més fe en el resultat d'un joc de predicció anomenat "fanorona" practicat pels endevins, que en el seu propi exèrcit.

... De fet, encara ara, totes i tots tirem una moneda a l'aire per prendre una decisió. Deixem el futur d'una acció o d'una decisió a un joc d'atzar.

Però hi ha també un grup de jocs que tenen com a finalitat el desenvolupament educatiu de la joventut -com els escacs-, o el manteniment de les habilitats adquirides -com els dards o les curses-.

Els jocs d'enginy han existit sempre i tothom hi ha jugat. En l'antiga Grècia Clàssica, el fracàs de no donar la resposta correcta a una endevinalla suposava un càstig. El perdedor havia de beure un corn d'aiguamel o vi adulterat, a vegades amb sal, i acabava ben adormit sota la taula, mentre que el premi per la solució trobada consistia en dolços, llaminadures o un petó de la dama escollida.

Els jocs són el mirall de cada civilització ja que, tot i que el pas del temps sol deixar inalterable la forma del joc, el seu simbolisme es veu sovint influenciat pels esdeveniments contemporanis; especialment pels

esdeveniments polítics del moment. Durant les guerres napoleòniques, per exemple, es fabricaven jocs d'escacs representant a Napoleó com a general, com a primer cònsol o com a emperador, assumint sempre el rol de la figura del rei blanc.

El joc de l'oca és un dels jocs que més ha acusat els estímuls dels fets històrics. Molts d'aquest jocs en espiral es van inventar durant els segles XVIII i XIX per ensenyar a la mainada la història, la geografia, la història sagrada, i la botànica del moment. Durant tots aquests anys ha anat incorporant diverses vinyetes i paranyes que explicaven la revolució industrial, els transports, etc.

Algun dels jocs més primitius que es coneixen arreu, han sofert variacions locals segons el moment i la zona en què es juguen. De manera que aporten una gran informació sobre els costums i les particularitats de cada cultura.

La maleta que teniu a les mans ha recorregut molts quilòmetres per poder-vos mostrar els jocs “de sempre”, aquells jocs, que podem dir que són mil·lenaris i que al llarg dels temps han entretingut tant a reis, emperadors i nobles com al poble ras.

Gaudiu-los i cuideu-los, i viatgeu pel món i pels temps durant tota aquesta estona.

L'equip del CeDRe de la Coordinadora d'ONGS.

(informació extreta del llibre: “Juegos de todo el mundo” de Frederic V. Grunfeld)

JOCS QUE CONTÉ LA MALETA:



1 CAROMS

1 TELLA

1 YENCA GEGANT

1 TRENCACLOSOQUES

ESTRELLA

1 MIKADO GEGANT

1 PARXIS GEGANT

1 DOMINO GEGANT

YENKA

La traça és la qualitat imprescindible per aconseguir treure les peces d'aquest construïble sense que s'efondri.

Un joc molt popular de diverses regions del Nord d'Europa, a on hi jugaven amb fustes i tions que tenien reservades per passar els llargs hiverns.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Nord d'Europa

OBJECTIU:

Aixecar una torre alta vigilant que no s'esfondri.
Si es juga per equips, intentar que l'equip contrari esfondri la torre i per tant, perdi la partida.

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

45 peces rectangulars de fusta

INSTRUCCIONS:

Es col·loquen tres peces per pis fins a acabar-les totes.

El primer pis cap a un sentit i el pis següent en el sentit contrari, fins a acabar tots els pisos (tal i com es veu al dibuix)

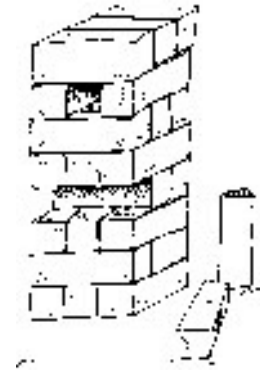
La primera persona que juga ha d'enretirar una peça (sense tocar-ne cap altra!) i posar-la al pis de dalt.

La peça que col·loquem a dalt de la torre la podem posar com vulguem (horitzontal, vertical, al centre o a un lateral...)

El joc s'acaba quan una de les persones o equips al intentar retirar o col·locar una peça tira la torre.

Per fer-ho més divertit, es pot anar comptant els pisos que som capaces d'enlairar a cada partida.

Si el joc és molt ràpid, podem jugar a guanyar més partides de cinc. O a guanyar-ne tres de seguides.



CAROMS

Els nens i les nenes iemenís, quan acaben d'ajudar els seus pares i mares al mercat, es reuneixen per jugar una partida.

Si no tenen tauler, ho fan a terra.

Ha estat el joc preferit de la Índia, Birmània i el Iemen durant els últims cent anys.

Si teniu la sort de marxar de viatge a algun d'aquests països, veureu a molta gent jugant al Caroms a les places i carrers, amb taulells i xapes ben originals i diferents els uns dels altres.

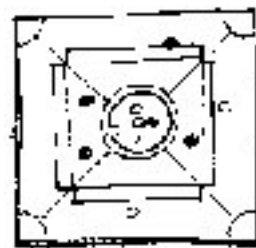


PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Sud Est Asiàtic

OBJECTIU:

Fer caure als forats les fitxes del mateix color i la Reina (que dóna cinc punts) en un forat a on hi hagi caigut alguna fitxa del nostre color.

Aconseguir 29 punts al llarg de tantes partides com calgui. (La puntuació s'aconsegueix sumant els disc de l'oponent que encara quedin al taulell, més els cinc punts de la reina)



EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Deu discs o xapes de color (5 fosques i 5 clares).

Una xapa o disc vermell i una altra fitxa que fa de "percussor"

Un taulell quadrat amb les línies de joc dibuixades i les cantonades foradades.

INSTRUCCIONS:

Cada jugador té cinc fitxes, blanques o negres.

Es disposen totes les fitxes al centre, al voltant de la reina.

Les blanques tiren primer, col·locant el percussor en qualsevol punt del rectangle dibuixat en el camp i tirant-la cap el cercle central on es troben totes les xapes.

El teu objectiu és colpejar les xapes per tal de fer caure les del teu color a un dels quatre forats del tauler.

Si cau una xapa al forat, continues tirant. Si no en poses cap als forats passa el torn a l'altre equip o jugadora.

Després de cada tirada agafa el percussor i posa'l a un dels rectangles dibuixats al taulell des d'on tornes a tirar si has de continuar jugant.

El percussor pot rebotar en les bandes abans de colpejar el disc, o pot rebotar en un disc de l'oponent, si de rebot, posa un dels seus en un forat.

Si poses un disc o xapa de l'oponent en algun forat perds el torn i el disc ja s'hi queda donant un punt a l'equip o jugadora contrària.

També regales un punt a l'equip contrari si poses el percussor dins un forat o si aquest surt del tauler de joc i cau al terra.

Si una xapa surt del tauler en ser tocada, es perd el torn i la xapa la posem dins del cercle central.

La reina pot ser introduïda a qualsevol forat sempre i quan hi hagi ja abans una xapa nostra dins el mateix forat, si és així sumarem 5 punts al tirar-hi la reina dins. Si cau dins un forat on no hi tenim cap de les nostres xapes, perdem el torn i no guanyem els cinc punts.

Acaba el joc: Quan una persona té totes les xapes dins els forats. Puntuació: un punt per xapa i cinc de la reina.

Es juguen varies partides fins arribar als 29 punts.

TELLA

Va ser un joc molt popular a l'Anglaterra de Shakespeare.

Encara que ara se sap que va començar sent un joc de taverna.

En els seus bons temps va ser un entreteniment de reis i cortesans.

Actualment es juga amb monedes de mig penic.

El joc va baixar en popularitat amb l'aparició del billar.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Anglaterra

OBJECTIU: .

Col·locar primer que l'altra jugadora tres monedes a cadascuna de les nou franges.

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Un taulell amb 9 franges de joc dibuixades.
Deu monedes o xapes (cinc de cada color)



INSTRUCCIONS:

Es juga per torns i a cada torn tens cinc xapes per triar.

Per començar el joc es posen les xapes a l'extrem del taulell, que surtin una mica per tal de poder tirar-les amb el dit.

Per tirar la moneda/xapa es pica una mica el tros que sobresurt amb el palmell de la mà o amb la gema del dit polze, de manera que la moneda llisqui i s'aturi dins d'una de les franges.

Les que cauen entre dues línies, dins d'una franja són les que puntuen i es guarden a un dels costats al acabar el torn.

Una moneda que cau en una línia divisòria entre dues franges, ha de quedar-se sobre el taulell fins que no sigui empesa a una franja per una altra moneda.

Una moneda guardada equival a un punt.

Si la moneda cau dins les línia de sortida pot tronar a ser tirada.

Si col·loques més de 3 monedes en una franja, l'excés de punts s'afegeix a l'altra persona si li falten els punts de la mateixa franja.

Si una moneda cau més enllà de la zona de joc es considera perduda, igualment si aquesta cau dins una zona de puntuació (als extrems laterals)

El punt final ha de ser guanyat amb una tirada, no es pot aconseguir a partir dels punts que et pugui passar l'altra jugadora.

MIKADO

Joc tradicional asiàtic, antigament, els bastonets o “palillos” eren fets de marfil. En l'actualitat, són fets de fusta i pintats amb diferents colors per tal de poder diferenciar els punts.

Tot i que popularment la gent situa el joc de MIKADO a la Xina o al Japó, hi ha persones que defensen que Mikado, tot i tenir un nom asiàtic, és un joc originari d'Europa.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Àsia

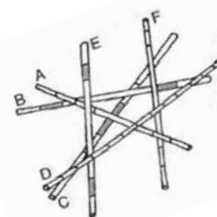
OBJECTIU: .

Aconseguir més punts (més i millors palets) que les altres jugadores

EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

40 bastonets fins acabats en punta.

Hi poden jugar tantes persones com es vulgui.



INSTRUCCIONS:

Agafa tots els bastonets amb la mà, de manera que el puny estigui sobre la taula i els bastonets sobresurtin.

Obre la mà de cop i deixa que els bastonets caiguin damunt la taula. NO els toqueu!!

La primera persona a jugar és la que ha tirat els bastonets sobre la taula.

Ha de retirar amb les mans, un bastonet rere l'altre sense moure cap dels altres bastonets.

Un cop hagi aconseguit un bastonet "Mandarin" (amb cinc anelles : 3 de blaves i 2 de grogues) pot utilitzar-lo per aconseguir enretirar més bastonets. Si aconsegueix agafar el "Mikado" (de línies verdes), a part d'aconseguir 20 punts tens la possibilitat de tirar de nou fins a tres vegades el piló de bastonets al llarg de la partida.

Qui té el "Mikado" pot també aixecar-se de peu per aconseguir enretirar els bastonets. L'altra gent que juga NO pot aixecar-se de la cadira ni moure's de lloc durant tota la partida.

Passa el torn a una altra jugadora quan intentant treure un bastonet toques, o fas moure'n algun altre del piló.

Podeu donar més emoció al joc si pacteu una durada determinada per enretirar els bastonets i ho cronometreu.

Guanya la persona que quan s'han exhaurit tots els bastonets té en el seu poder més punts.

Puntuació:

Mikado (bandes verdes)	20p/1 bastonet.
Mandarins (3 vermelles i 2 blaves)	10p/5 bastonets
Bonzos (1vermella i 2 blaves)	5p/5 bastonets
Samurais (vermella, groga i blava)	3p/15 bastonets
Culis (blau i vermell)	2 p/14 bastonets

En total, la suma de punts és de 168 punts. I 40 bastonets.

DOMINO

El domino és un joc d'origen xinès. En el seu origen era un joc d'endevinació, però en l'actualitat s'ha convertit en un joc de taula

Aquest joc es va fer molt popular a Europa a través d'Italia durant el segle XVIII.

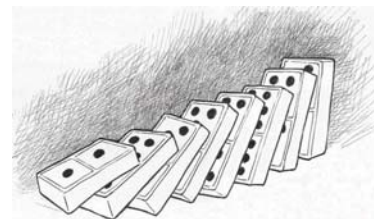
El domino també és un joc molt conegut al Carib (Puerto Rico, Cuba, República dominicana...)



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Xina

OBJECTIU:

L'objectiu del joc és aconseguir una puntuació determinada prèviament pactada amb l'adversari o adversaris.



EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

Dos o més jugadors
28 peces del joc

INSTRUCCIONS:

Inici del joc:

- Es col·loquen tots les peces del joc cara avall sobre la taula i es barregen.
- Cada jugador agafa 7 fitxes i les col·loca sobre la taula de tal manera que els adversari no puguin veure-les. La resta de fitxes es deixen a un racó de la taula, cara avall.
- Per començar a jugar, normalment comença el jugador que tingui el doble 6 i continua jugant el jugador de la seva dreta. En el cas de que cap jugador no tingui el doble sis, comença el jugador que tingui el doble cinc, i així successivament amb els dobles. Una altra opció és que comenci la partida el jugador que tingui la peça amb el valor més elevat.

Desenvolupament del joc:

En el seu torn cada jugador col·loca una de les seves set peces sobre la taula, al costat de les que ja hi ha. La condició és que un dels 2 números ha de coincidir amb un dels números dels dos extrems del joc.

- Quan es col·loca una fitxa doble es col·loca sobre la taula de manera vertical, mentre que la resta es col·loquen de forma transversal.
- Quan un jugador no pot col·locar cap de les seves peces, pot fer dues coses: o agafar del piló (robar) que em deixat en un racó al principi del joc o bé passar.

Final de la ronda:

- Un dels jugadors es queda sense fitxes per continuar jugant.
- Quan el joc es tanca: tot i que als jugadors encara els queden peces cap d'ells pot col·locar fitxes a sobre la taula. Això passa quan a les dos puntes hi ha el mateix numero i ja s'han col·locat sobre la taula les 7 fitxes amb aquell número. En aquest cas guanya la partida el jugador que les seves peces sumen menys punts.
- El jugador que guanya una ronda, suma els punts de les peces del seu contrincant.

Final del joc:

El joc s'acaba quan un dels jugadors suma els punts pactats al principi del joc, després de diverses rondes.

PARXIS

És un joc de persecució originari del subcontinent Indi que té el seu origen perdut a la nit dels temps.

A certs països se l'anomena "Joc del 25" (que significa la paraula índia "pacis") ja que és la puntuació més alta que es pot obtenir en el joc.

El Parcheesi és, a la vegada, una variant d'un joc encara més antic conegut com a Chaupar.

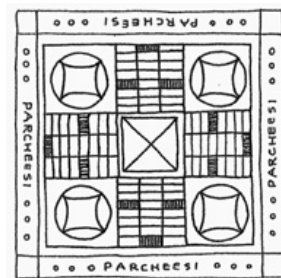
A l'actualitat, a casa nostra juguem al parxís, una variant d'aquest antic joc.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Índia

OBJECTIU:

El joc consisteix en fer la volta al tauler i fer arribar les nostres 4 fitxes al punt d'arribada.



EQUIP I MATERIAL NECESSARI:

1 tauler de joc que consisteix en quatre parts, disposades en forma de creu al voltant d'un quadrat més gran
4 fitxes per persona de quatre colors diferents.
1 dau

INSTRUCCIONS:

Col·loquem les fitxes als quadres d'espera.

Cada jugador tira el dau. Comença la persona que treu la puntuació més alta en aquest primer llançament.

Després el torn passa a la jugadora de la dreta.

Per poder posar les peces al taulell has de treure un 5.

Mai es pot circular endarrere.

Els jugadors juguen per torns, avancen tants llocs com indiqui el dau.

Si es treu un 6, s'avança 6 caselles i es torna a tirar. Si es treuen tres 6 seguits, la última fitxa que s'ha mogut torna al quadre d'espera.

Quan es tenen les 4 fitxes al taulell si es treu 6 es conten 7 caselles.

Si una fitxa arriba a una casella ocupada per una fitxa d'un altre color, aquesta és capturada i torna a la casella d'espera. El jugador que ha matat, contarà 20 punts.

Les caselles marcades amb una rodona són refugis i per tant no es pot capturar a ningú.

Es poden tenir dues fitxes del mateix color en una casella, però si hi arriba una altra fitxa d'un altre color us pot "capturar" i enviar cap a caseta. Aquesta "barrera" s'ha trencar forçosament quan es treu un 6 amb el dau.

Cada fitxa que arriba al final, el jugador pot avançar 10 caselles.

Només pots arribar a la última casella si treus la puntuació exacte.

El joc acaba quan un dels jugadors ha aconseguit entrar les seves 4 fitxes al quadrat del final.

TRENCACLOSQUES

ESTRELLA

Aquest joc tenen origen els ebenistes Japonesos que amb talls de fusta sobrants proposaven aquests jocs als seus aprenents.



PAÍS O ZONA GEOGRÀFICA: Àsia

PUZZLE ESTRELLA PZ009

