

Els jocs 1



CAVALL FORT

Per jugar a cavall fort s'han de fer dos equips. D'ells, un para i l'altre salta. L'equip que para es posa lent de cavall, és a dir, el primer es recolza en una paret o en un arbre i els altres es van posant en rengle, ajupits, amb el cap entre les cames del que tenen al davant, de manera que quedin ben agafats. Els altres han de saltar darrere amb les dues mans mirant d'anar com més endavant millor i de fer lloc perquè hi còpiu l'equip sencera sense caure els uns sobre els altres. Perquè guanyi l'equip que para, els que saltan han de caure a terra, o simplement tocar a terra amb els peus. Perquè guanyi l'equip saltador, el cavall dels que paren s'ha de trencar o caure pel pes dels altres. El senyal de rendició per a l'equip que para és la paraula clau.

SALTAR A CORDA

Hi poden jugar tres persones com a mínim i trenta com a màxim. Dues persones agafen les puntes de la corda i la fan rodar. Els altres han d'entrar i saltar quan aquesta es a baix. Cada persona ha de fer un salt, després dos, etc. Si algú entra abans d'hora o s'intrabanc amb la corda, queda eliminat. Es va saltant fins que només queda una persona, la guanyadora.

LA BALDUFÀ

Es tracta de saber col·locar bé un cordó entorn de la fusta de la baldufa i que, en llançar-la a terra, aquesta rodoli perfectament i moltes vegades sobre el clix de metall que li surt per sota. En tots els jocs de baldufes, els jugadors han de tenir punteria en llançar-les a terra i habilitat perquè ballin molta estona. Amb baldufes es pot jugar «a ratlla». Es fa a terra un cercle gran, on tots els jugadors llancen les seves baldufes. Qui la llença malament i no la fa ballar perd la jugada. Es tracta de fer que les baldufes surtin del cercle ballant. Les que s'hi queden les poden treure altres jugadors a pinxar, que són cops donats amb altres baldufes tirades amb cordell. La baldufa se la queda qui la fa sortir.

MOROS I CRISTIANS

Hi poden jugar un mínim de tres per banda. Els jugadors es disposen en dues rengleres de cara. L'equip a qui ha tocat sortir envia un jugador cap a l'equip contrari, on tots estan amb les mans esteses. El qui ha sortit en tria un. Li pica la mà i moro corrent; darrera seu surt el qui ha estat picat per atrapar el primer. Si l'atrapa abans d'arribar a la ratlla, aconsegueix un moro o un cristià més per al seu equip, que té la possibilitat de ser salvat. Guanya qui aconsegueix més presoners.

CUIT AMAGAR

Un dels que juguen ha de parar. Aquest es posa de cara a un arbre o a una paret per no veure res del que fan els altres companys de joc, que busquen un amagatall. Quan ha parat una estona, el que para pregunta: «Cuit!». Si els altres ja són amagats, li han de respondre: «Cuit!». Llavors ell surt del lloc on parava i comença a buscar als altres. Si n'agafa algun, aquest pararà en la propera jugada. Els que s'amaguen el que han de fer, o més de fugir de qui para perquè no els agafi, és intentar arribar al lloc on era el que parava, ja que si el toquen amb les mans, estan salvats. Si el que para no agafa ningú, torna a parar.

AIXECAR CROMOS

Calen com a mínim dos participants. Es posen ajupits i del revés una sèrie de cromos, sobre una taula o qualsevol lloc pla. Cada participant, amb la mà plana i donant un cop, ha d'intentar posar del dret el màxim nombre de cromos possible. Guanya qui aconsegueix aixecar més cromos, que passen a ser seus.



CONSORCI PER A LA NORMALITZACIÓ LINGÜÍSTICA

CENTRE DE NORMALITZACIÓ LINGÜÍSTICA DE L'HOSPITALET



Ajuntament de L'Hospitalet de Llobregat
Àrea de Cultura, Esport i Joventut



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura
Direcció General de Política Lingüística