

COMPRESIÓ LECTORA. TEXT INSTRUCTIU

1. A continuació tens 3 normes de jocs, relaciona a quin correspon cadascun:

Material: Una o dues pilotes

Situació inicial: Es delimita un espai de joc rectangular tan gran com la meitat d'una pista poliesportiva.

Desenvolupament del joc:

1. Una persona llança la pilota a l'aire i qui vol va a agafar-la.
2. Qui l'aconsegueix pot córrer amb la pilota mirant de colpejar amb aquesta a qualsevol persona.
3. Si una persona és tocada amb la pilota, seu al terra eliminada.
4. Les persones eliminades poden tornar a jugar si agafen una pilota des del terra i realitzen una passada completa amb una altra persona eliminada, que per salvar-se haurà de repetir l'acció amb un altre individu eliminat.
5. Si una persona perseguida agafa la pilota a l'aire i no deixa que aquesta caigui a terra, la persona eliminada és la llançadora.
6. Un llançador no pot realitzar dos llançaments consecutius.
7. El joc acaba quan totes les persones menys una, estan eliminades.

- A matar o cementiri

Jugadors: Poden jugar entre 3 i 10 jugadors.

Edat: A partir de 6 anys.

Durada de la partida: 15 minuts.

Com es juga?

És un dels jocs de cartes més populars a Espanya. És un joc molt fàcil, ja que les normes són molt senzilles. És molt adequat per jugar amb nens/es petits.

Els jugadors se situen al voltant d'una taula. Un dels jugadors fa de repartidor. Reparteix 4 cartes a cada jugador/a, en sentit horari i repartint una carta per cada jugador/a en cada volta.

En començar la partida, cada jugador mira les seves cartes. Cada un dels jugadors escull, sense comunicar-ho als altres, quin és el número del qual intentarà aconseguir quatre cartes iguals. Tot i que si ho creu convenient, durant la partida pot canviar de número. Un cop tots els jugadors han consultat les cartes, alhora pronuncien: "Un, dos, tres, ja!" En el moment de dir "ja", els jugadors entreguen una carta al jugador/a situat/da a la dreta. Perquè el joc sigui més divertit cal fer les rondes de pressa.

El primer jugador/a en aconseguir 4 cartes iguals crida "burro" i col·loca la mà en el centre de la taula el més de pressa possible. Tots els jugadors caldrà que posin la mà a sobre formant una torra de mans. El jugador que col·loqui la mà l'últim, perdrà una vida.

Els jugadors poden fer "amagos" i intentar enganyar als altres jugadors. Poden col·locar la mà en el centre de la taula i cridar una paraula que s'assembli a "burro". Els jugadors que caiguin en l'engany i posin la mà, quedaran penalitzats. Si un jugador/a fa un "amago" de burro i cap jugador/a cau en el parany, serà aquest el que perdrà una vida.

- Pilota sentada

Material: Una pilota

Situació inicial: Es delimita un espai de joc rectangular de 12x7 metres aproximadament. El camp es divideix en dues meitats de 6x7 metres. Al final de cada camp es delimita una zona de morts. Es formen dos equips de 6 jugadors. Cada equip es situa en una meitat del camp.

Desenvolupament del joc:

1. Un dels dos equips inicia el joc, llançant la pilota cap a l'altre camp, mirant de tocar una de les persones de l'equip contrari. Per fer-ho no es pot traspasar la línia centra.
2. Els jugadors i jugadores de l'altre equip ha de córrer i esquivar la pilota. Si la pilota no toca a ningú, una persona del segon equip, recull la pilota i repeteix la operació en sentit contrari.
3. Si un llançament toca a una persona de l'equip contrari, aquesta està morta i se'n va a la zona de morts situada darrera de l'equip contrari.
4. La persona morta disposa d'un llançament des de la zona de morts per a matar a algú de l'equip contrari i salvar-se. Si no ho aconsegueix resta a la zona de morts fins a que es pugui fer amb una pilota (sense sortir de la zona de morts) i matar a algun adversari.
5. Els jugadors vius i els morts d'ambdós equips poden passar-se la pilota com a estratègia per a marejar i cansar al contrincant.
6. Si una persona agafa una pilota a l'aire, disparada per un adversari, no està morta. Si que ho està la persona que ha llançat.
7. Quan només queda un jugador/a en un dels dos equips i la maten, tot l'equip disposa de 5 llançaments per a salvar a algun o alguns representants i poder prosseguir el joc.
8. Guanya l'equip que mata a tot l'equip contrari

- El burro

2. A quin dels jocs anteriors NO has jugat? Explica els motius pels quals jugaries a aquest joc nou per a tu.

3. Ordena les següents normes per a que tingui sentit.

Es delimita un espai de joc rectangular tan gran com la meitat d'una pista poliesportiva. Es determina una zona de morts o eliminats.
Si la persona perseguida agafa la pilota a l'aire, el que queda eliminat és el llançador.
Qui l'aconsegueix ha de cridar "mata bolets" (en l'altra variant crida "conills quiets")
Una pilota
Una persona llança la pilota a l'aire i qui vol va a agafar-la.
Guanya l'únic que n és eliminat/da.
La persona que ha recollit la pilota, pot realitzar tres passes optatives d'acostament a una altra persona, amb la intenció de quedar més a prop per a tirar-li la pilota i matar-lo.
Si el toca i la pilota cau a terra, aquest queda eliminat i se'n va a la zona de morts.
En aquest moment tothom ha de restar immòbil allà on s'hagi quedat.
Per a poder tornar a jugar, haurà d'esperar a què algú mati a la persona que l'ha matat a ell.

Material:

☐ 1

Situació inicial:

☐ 2

Desenvolupament del joc:

☐ 3

☐ 4

☐ 5

☐ 6

☐ 7

☐ 8

☐ 9

☐ 10

4. Saps a quin joc fa referència l'exercici anterior? Hi jugues igual? Quines normes fas diferents?