

## Fes un tour pel mediterrani tot jugant !



### Objectius

- Aprendre les capitals del Mediterrani.
- Conèixer un joc típic de cada país.

### Material

- Fitxa "Coneixem les capitals a través dels jocs".
- Fitxa per omplir l'alumne.
- Fitxa de correcció


### Temps


Una hora, aproximadament.


### Metodologia


1. S'ensenyen una per una les fitxa de cada país.
2. Es divideix la classe en grups de manera que cada grup posi en pràctica el joc d'un país.
3. El portaveu de cada grup presenta el seu país explicant el continent el qual pertany, el nom de la capital, la moneda i l'idioma.
4. Els altres companys explicaran en que consisteix el joc.
5. Cada grup omplirà la fitxa dient els dos jocs que els hi ha agradat més.
6. Es fa un mural on cada grup escriurà el nom del país que ha treballat, la capital i el nom del joc.
7. Es farà entre tota la classe un mural amb el mapa dels països del Mediterrani i cada grup posarà una etiqueta amb el nom d'una capital.

## 1. Coneixem les capitals a través dels jocs.

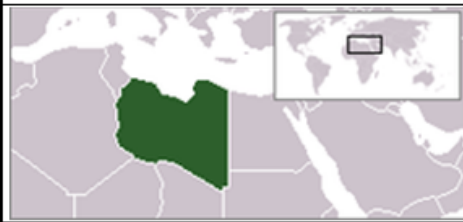
1.- ESPANYA	
	CONTINENT: <b>EUROPA</b>
	CAPITAL: <b>MADRID</b>
	MONEDA: <b>EURO</b>
	IDIOMA: <b>ESPANYOL</b>
EL BURRO	
<b>REGLES DEL JOC</b>	
Es reparteixen totes les cartes del joc de cartes. Ningú no mira les cartes que l'han tocat, si no que se las col·loca cap a baix i comença un a tirar dient el nombre u i la tira cap a dalt, el següent dirà dos i col·locarà la seva, el següent tres... i així successivament fins a arribar al rei. Si el número que et toca dir coincideix amb el nombre de la carta que has tirat et quedes amb totes les cartes que s'han anat acumulant en la pila central i continua el joc, fins que un participant es queda sense cartes.	
<b>QUI GUANYA</b> El primer que es queda sense cartes guanya la partida. Guanya el joc el que més partides guanyi de les 5 que hem de jugar.	
<b>PARTICIPANTS</b> Des de 2 fins a 6	
<b>MATERIAL</b> Un joc de cartes espanyol.	

2.- MARROC	
	CONTINENT: <b>AFRICÀ</b>
	CAPITAL: <b>RABAT</b>
	MONEDA: <b>DIRHAM MARROQUÍ</b>
	IDIOMA: <b>ÀRAB</b>
SEBAHÀ LAYUR	
<b>REGLES DEL JOC</b>	
Els jugadors es divideixen en dos equips. L'equip atacant (es pot jugar a una moneda qui es qui) és qui comença. S'apilen les set llaunes a set passos de distància d'una línia traçada al terra. El primer jugador de l'equip llença una pedra des de la línia tractant de fer caure, al menys una de les peces. Si no ho aconsegueix ho fa un altre jugador del seu equip i així successivament fins que tots hagin fallat. En el moment que un fa caure una peça, tots surten corrents. Qui té la sabatilla crida <b>SBET!</b> (Alt !) i tots s'aturen en sec, llavors llença la sabatilla contra algun jugador de l'altre equip amb la consigna que la sabatilla no pot donar per sobre de les cames de ningú. Qui hagi rebut el cop serà el primer jugador que llenci la pedra en contra de la torre de llaunes.	
<b>QUI GUANYA</b> El grup que llenci tota la torre de llaunes en el mínim nombre d'intents	
<b>PARTICIPANTS</b> Grups de 10 a 12 persones	
<b>MATERIAL</b> Una sabatilla i 7 llaunes	

3.- ARGÈLIA	
	CONTINENT: <b>AFRICÀ</b>
	CAPITAL: <b>ÀLGER</b>
	MONEDA: <b>DINAR ALGERIÀ</b>
	IDIOMA: <b>ÀRAB I AMAZIC</b>
CURSA LLIGADA	
<b>REGLES DEL JOC</b> Es tracta de fer una cursa entre 2 equips. Es traça una línia de sortida i una línia d'arribada. Tots els components d'un mateix equip es lliga amb una corda pels peus. Quan es dona la sortida han de córrer cap a línia d'arribada tots junts sense deixar ningú enrere.	
<b>QUI GUANYA</b> Guanya l'equip que arribi abans a la línia d'arribada tots junts.	
<b>PARTICIPANTS</b> Dos equips de 5 alumnes cadascun.	
<b>MATERIAL</b> Dues cordes i un guix.	

4.- TUNÍSIA	
	CONTINENT: <b>AFRICÀ</b>
	CAPITAL: <b>TUNIS</b>
	MONEDA: <b>DINAR TUNISIÀ</b>
	IDIOMA: <b>ÀRAB</b>
ORDRE AL BANC	
<b>REGLES DEL JOC</b> Es tracta d'aconseguir ordenar-se i canviar de lloc a través d'un espai molt estret. El professor dirà "ordre al banc per... EDATS" i els alumnes s'hauran d'agrupar per edats, canviant-se de lloc del més petit al més gran, per exemple, "Ordre al banc" Per data de naixement, i s'hauran d'agrupar de la mateixa manera.	
<b>QUI GUANYA</b> No hi ha guanyadors, guanya l'equip que ha aconseguit comunicar-se millor i ajudar els companys per aconseguir que ningú caigui al terra.	
<b>PARTICIPANTS</b> A partir de 6 participants	
<b>MATERIAL</b> Un banc el suficientment llarg per a que entrin tots. Si no el hi ha es pot dibuixar al terra o marcar amb cinta aïllant (ample d'uns 20 centímetres)	

## 5.- LÍBIA



CONTINENT:	<b>AFRICÀ</b>
CAPITAL:	<b>TRÍPOLI</b>
MONEDA:	<b>DINAR LIBI</b>
IDIOMA:	<b>ÀRAB</b>

### TAIA-YA-TAIA (formar paraules)

#### REGLES DEL JOC

Estirats al terra, els alumnes han de formar cada una de les lletres de la paraula que prèviament se'ls ha donat.

#### QUI GUANYA

No és un joc competitiu

#### PARTICIPANTS

Es formen 2 grups de 5 cinc persones.

#### MATERIAL

Cap

## 6.-EGIPTE



CONTINENT:	<b>AFRICÀ</b>
CAPITAL:	<b>EL CAIRE</b>
MONEDA:	<b>LLIURA EGIPCIA</b>
IDIOMA:	<b>ÀRAB</b>

### SEEGA

#### REGLES DEL JOC

Es comença amb el tauler buit. Cada jugador, per torn, va col·locant dues fitxes a qualsevol quadre que estigui buit, sense que calgui posar-les juntes. L'objectiu del joc és aconseguir que li quedin col·locades cinc fitxes en fila (en qualsevol direcció). Si quan ja les han col·locat totes no ho han aconseguit, comença la segona fase del joc. El jugador a qui toca jugar, substitueix una fitxa del contrari per una de pròpia que ell triï

#### QUI GUANYA


El jugador o equip que tingui cinc fitxes en línia


#### PARTICIPANTS


A partir de 2 persones. Si en són més, es posaran en dos grups.


#### MATERIAL

Un tauler de 5 x 5 quadres i 24 fitxes (Cada jugador o equip té 12 fitxes, de diferent color per a cada un d'ells)

7.- ISRAEL	
	CONTINENT: ÀSIA
	CAPITAL: JERUSALEM
	MONEDA: NOU XÉQUEL
	IDIOMA: HEBREU I ÀRAB
HAMESH AVANIN	
<b>REGLES DEL JOC</b> <p>Es tiren quatre pedretes a terra i es guarda una tercera per llançar-la a l'aire. En llançar la pedra a l'aire, s'agafa una de les pedres del terra amb l'altre mà i es rep la pedra que s'ha llançat amb la part de darrera de la mà (no amb el palmell )</p>	
<b>QUI GUANYA</b> <p>Qui aconsegueix recollir les quatre pedretes del terra.</p>	
<b>PARTICIPANTS</b> <p>Indistintament</p>	
<b>MATERIAL</b> <p>5 pedretes aplanades i del mateix <u>tamany</u></p>	

8.- LÍBAN	
	CONTINENT: ASIA
	CAPITAL: BEIRUT
	MONEDA: LLIURA LIBANESA
	IDIOMA: ÀRAB
SEBA TIZRA	
<b>REGLES DEL JOC</b> <p>Es posen 5 llaunes en una pila a uns 7 metres de distància d' una línia que és la línia de llançament. Dividits en dos equips (atacants i defensors) El primer jugador de l'equip dels atacants llança una pilota per fer caure com a mínim una de les llaunes. Si no ho aconsegueix llança el primer jugador de l'altre equip i així successivament fins que tots hagin fallat. Però si ho aconsegueix, els jugadors es passen la pilota per intentar encertar a un membre de l'altre equip mentre aquests intenten reconstruir la seva torre de llaunes. Aquell que és tocat es retira.</p>	
<b>QUI GUANYA</b> <p>Aquell grup que aconsegueix encertar tots els membres de l'altre grup.</p>	
<b>PARTICIPANTS</b> <p>De 5 a 12</p>	
<b>MATERIAL</b> <p>5 llaunes i una pilota per equip</p>	

9.- SÍRIA	
	CONTINENT: <b>ASIA</b>
	CAPITAL: <b>DAMASC</b>
	MONEDA: <b>LLIURA SIRIANA</b>
	IDIOMA: <b>ÀRAB</b>
DESFILADA DE MODELS	
<b>REGLES DEL JOC</b> <p>Tots els alumnes s'han de moure al ritme de la música amb un llibre o material al cap. Quan a algú se li caigui el llibre, automàticament es converteix en estàtua i no es podrà moure. Per tornar a moure's necessita que algun company amb molt d'equilibri li agafi el llibre i se'l posi al cap, intentant que no caigui el d'ell perquè si no ell també serà una estàtua.</p>	
<b>QUI GUANYA</b> <p>La persona que hagi demostrat tenir més equilibri i hagi ajudat als seus companys.</p>	
<b>PARTICIPANTS</b> <p>A partir de 6 participants.</p>	
<b>MATERIAL</b> <p>Llibres per posar al cap o qualsevol altre material una mica estable. Radiocasset i música.</p>	

10.-TURQUÍIA	
	CONTINENT: <b>EUROPA</b>
	CAPITAL: <b>ANKARA</b>
	MONEDA: <b>LIRA TURCA</b>
	IDIOMA: <b>TURC</b>
LES BALES	
<b>REGLES DEL JOC</b> <p>Abans de començar el joc dibuixàvem un triangle. La seva mida depenia del nombre de bales que teníem. Després de posar-les totes dintre el triangle, tiràvem la nostra bala preferida cap a les altres podent guanyar-ne en fer-les sortir del triangle. Continuava fins que totes eren fora.</p>	
<b>QUI GUANYA</b> <p>Qui fa fora del triangle la major quantitat de bales.</p>	
<b>PARTICIPANTS</b> <p>Indistintament</p>	
<b>MATERIAL</b> <p>Caniques i guix</p>	

## 11.- XIPRE



CONTINENT:	<b>EUROPA</b>
CAPITAL:	<b>NICÒSIA</b>
MONEDA:	<b>EURO</b>
IDIOMA:	<b>GREC I TURC</b>

### MOCADOR

#### REGLES DEL JOC

Es fan dues línies amb guix separades uns 10 metres. Al mig es col·loca una persona que aguanta un mocador. Es fan 2 grups de 5 alumnes i cada un té un número de l'1 al 5 que es col·loquen darrera de les dues línies que hem dibuixat abans. Es tracta de que quan el que aguanta el mocador diu un número la persona que té aquell número dels 2 equips surt corrents per agafar el mocador i portar-lo a la seva base. El que agafa el mocador ha de córrer cap als seus companys però si l'oponent l'atrapa queda eliminat, si no l'atrapa serà ell el que s'elimini.

#### QUI GUANYA

Guanya l'equip que elimini tots els components de l'altre equip.

#### PARTICIPANTS

Dos equips de 5 alumnes cadascun.

#### MATERIAL

Un mocador i un guix.

## 12.- GRÈCIA



CONTINENT:	<b>EUROPA</b>
CAPITAL:	<b>ATENES</b>
MONEDA:	<b>EURO</b>
IDIOMA:	<b>GREC</b>

### KOUTSO

#### REGLES DEL JOC

Es dibuixen tres línies al terra amb guix i cada grup es col·loca a un costat de cada línia es tracta de estirar d'una corda i fer passar a l'equip contrari la línia del mig.

#### QUI GUANYA

El grup que estira més fort de la corda i fa que l'altre grup sobrepassi la línia del mig 3 vegades guanya.

#### PARTICIPANTS

Dos grups d'alumnes

#### MATERIAL

Una corda i un guix per fer un dibuix al terra

## 13.- MALTA



CONTINENT:	<b>EUROPA</b>
CAPITAL:	<b>LA VALLETA</b>
MONEDA:	<b>EURO</b>
IDIOMA:	<b>MALTÈS I ANGLÈS</b>

### QABZA U QABDA

#### REGLES DEL JOC

Els jugadors es disposen en filera índia a una passa l'un de l'altre davant d'una paret. Entre el primer jugador de la filera i la paret ha d'haver com a mínim tres passes de distància. El primer jugador llança la pilota contra el mur. Quan la pilota torna la salta aixecant les cames i corre a posar-se al final de la filera. El segon jugador ha d'aconseguir a agafar la pilota mentre és a l'aire sense tocar la pilotes dos cops, això vol dir, a la primera. Si ho aconsegueix, llança la pilota contra el mur i el joc continua. Si no ho pot aconseguir queda eliminat i deixa el joc. La pilota pot botar a terra, ja sigui abans de ser saltada per qui l'ha llançada o abans de que l'agafi el jugador successiu.

#### QUI GUANYA

Guanya el jugador que encara queda quan tots els altres han quedat eliminats.

#### PARTICIPANTS

Nombre indeterminat.

#### MATERIAL

Una pilota

## 14.- ITÀLIA



CONTINENT:	<b>EUROPA</b>
CAPITAL:	<b>ROMA</b>
MONEDA:	<b>EURO</b>
IDIOMA:	<b>ITALIÀ</b>

### FAZZOLETTO PEO PEO

#### REGLES DEL JOC

Es fa una rotllana de nens i nenes i es compta per veure qui començarà. El que li toca agafa un mocador de paper o de roba i comença a donar voltes al voltant dels altres que estan asseguts a terra en rotllana. Qui te el mocador gira al voltant i ha de deixar el mocador a l'esquena d'un dels de la rotllana sense que se n'adoni. El que ha rebut el mocador darrera l'esquena s'ha d'aixecar i córrer cap a l'esquerra mentre l'altre ho fa cap a la dreta.

#### QUI GUANYA

Qui arriba primer al lloc del que ha agafat el mocador, guanya.



#### PARTICIPANTS

L'ideal és aproximadament 14 participants (el nombre mínim és 5)

#### MATERIAL

Un mocador



15.- FRANÇA	
	CONTINENT: <b>EUROPA</b>
	CAPITAL: <b>PARÍS</b>
	MONEDA: <b>EURO</b>
	IDIOMA: <b>FRANCÈS</b>
LA XARRANCA (ESCARGOT)	
<b>REGLES DEL JOC</b>  <p>Tenim un "escargot" dibuixat.          Es tira una pedra al número 1, després se salta a peu coix.          Quan s'arriba a les dues últimes caselles, s'ha de saltar i girar.</p>	
<b>QUI GUANYA</b> L'equip que faci tot el recorregut sense caure en el mínim temps possible.	
<b>PARTICIPANTS</b> Dos equips	
<b>MATERIAL</b> Una pedra i un guix	

## 2. Fitxa de l'alumne

### RECORREGUT "FES UN TOUR PEL MEDITERRANI TOT JUGANT"

	PAÍS	CAPITAL	NOM DEL JOC
1	ESPANYA		
2	MARROC		
3	ARGÈLIA		
4	TUNÍSIA		
5	LIBIA		
6	EGIPTE		
7	ISRAEL		
8	LÍBAN		
9	SÍRIA		
10	TURKIA		
11	XIPRE		
12	GRÈCIA		
13	MALTA		
14	ITÀLIA		
15	FRANCA		

### EXPLICA ELS DOS JOCS QUE MÉS T'HAGIN AGRADAT I PER QUÈ:

Nom del joc i país	
Per què t'ha agradat	
Nom del joc i país	
Per què t'ha agradat	

### 3. Fitxa de l'alumne corregida



	PAÍS	CAPITAL	NOM DEL JOC
1	ESPANYA	MADRID	EL BURRO
2	MARROC	RABAT	SEBAHÀ LAYUR
3	ARGÈLIA	ALGER	CURSA LLIGADA
4	TUNÍSIA	TUNIS	ORDRE AL BANC
5	LIBIA	TRÍPOLI	TAIA-YA-TAIA
6	EGIPTA	EL CAIRE	SEEGA
7	ISRAEL	JERUSALEM	HAMESH AVANIN
8	LÍBAN	BEIRUT	SEBA TIZRA
9	SÍRIA	DAMASC	DESFILADA DE MODELS
10	TURQUIA	ANKARA	LES BALES
11	XIPRE	NICÒSIA	MOCADOR
12	GRÈCIA	ATENES	KOUTSO
13	MALTA	LA VALLETA	QABZA U QABDA
14	ITÀLIA	ROMA	FAZZOLETTO PEO PEO
15	FRANÇA	PARÍS	LA XARRANCA (ESCARGOT)