

juguem com jugaven les nenes i els nens de Tarraco





Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament
Camps d'Aprenentatge



Camp d'Aprenentatge de la ciutat de Tarragona

Complex Educatiu de Tarragona
Autovia de Salou s/n
43006 Tarragona

Nova edició augmentada: maig 2005.

Autors: **Ada Jiménez Sales**
Yasmine Larrañaga Sánchez
Núria Montardit Bofarull
Jordi Tortosa Giménez
M. Joana Virgili Gasol

Correcció llatina: **Joana Borràs Orcal**

Disseny i muntatge: **Josep Serra Valls**

Edita: **CdA de la ciutat de Tarragona**

Impressió: **Gràfiques DARC, SL**
Pol. Ind. C. Curtidors, 8
43800 Valls

Dipòsit legal: T-752-05
ISBN: 84-689-1907-1

JUGUEM COM JUGAVEN
LES NENES I ELS NENS
DE TÀRRACO



Tenim a les mans una nova edició, revisada i ampliada, de “**Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco**”. Bona part dels jocs aplegats en aquest llibre es poden gaudir en els nombrosos tallers organitzats en el marc de les jornades culturals de **Tàrraco Viva**. Són centenars els alumnes que, a partir de les explicacions d'aquest magnífic aplec, jugaran tal com feien els romans.

Nihil novum sub sole. No hi ha res de nou sota el sol. Fullejant l'aplec, és inevitable de recordar la vella dita llatina. Som on érem: fent del joc una part necessària del nostre trajecte vital i més encara en els primers anys de la nostra vida.

I també som on érem a l'escola, buscant la motivació per tots els racons possibles. Aprendre jugant. Jugar aprenent. Quina màgica combinació! quina clau que obre tots els panys!

Els mestres trobaran en aquest aplec una bona eina per introduir l'alumne al coneixement dels romans, els nostres pares culturals i lingüístics. I també una bona eina per aprofundir en la socialització i el coneixement dels alumnes. Enlloc ni mai no som més nosaltres mateixos que quan juguem.

L'equip docent del Camp d'Aprenentatge de Tarragona, un servei educatiu del Departament d'Educació, acumula ja un llarg i fecund currículum en l'elaboració de materials pedagògics d'altíssim nivell. Aquest aplec és una passa més, potent i decidida, en aquest mateix camí. Cal felicitar-los i encoratjar-los a seguir enriquint la bibliografia didàctica de les nostres escoles. També cal agrair la implicació de les institucions i empreses tarragonines que han participat en una iniciativa tan important com aquesta per difondre el patrimoni històric i cultural de Tarragona. Gràcies a tots.

Josep M. Pallàs
Director SSTT

Tarragona, abril 2005



Introducció

Per poder parlar dels jocs de la civilització romana, és necessari recolzar-se en el material que ha arribat fins a nosaltres a través de la iconografia i de la literatura. Tanmateix sabem que les joguines han estat presents, des de l'antiguitat, en la vida dels infants i que aquests rebien regals amb motiu del seu neixament, o en ocasions especials com les celebracions de les Antestèries a la Grècia Antiga o les Saturnals a Roma. De fet les joguines són quelcom màgic pels infants

Així doncs, el joc, en el seu paper de desenvolupament físic i intel·lectual de les persones fa que resulti essencial en la infància i que conservi el seu interès al llarg de tota la vida. Per tant, al marge de la seva utilització pedagògica o didàctica, se li reconeixen les seves virtualitats de cara al creixement i evolució dels infants en llurs diferents dimensions.

En ell trobem units els tres àmbits bàsics per a una bona formació integral de la personalitat del nen: el cognoscitiu, el psicomotriu i l'afectiu. A més s'hi desenvolupen totes les funcions psíquiques (percepció, atenció, memòria, pensament, llenguatge i imaginació), àdhuc actua com a accelerador dels aprenentatges. S'ha demostrat que el joc, lligat als comportaments d'exploració i de curiositat constitueix el motor de l'aprenentatge i de la descoberta en l'infant. Per mitjà del joc l'infant explora el seu propi cos i les seves funcions; realitza successives proves, les regula i tot seguit s'amotlla a uns models definits: les regles del joc.

Tanmateix és una activitat generadora de plaer que no es realitza amb finalitats exteriors a ella, sinó per ella mateixa en la qual, els nens es diverteixen amb fantasia i llibertat i que més tard comparteix amb els seus amics. D'altra banda, els jocs reglats contribueixen extraordinàriament a l'adquisició de pautes de comportament, ja que en aquests, els nens han de respectar estrictament les regles, cosa que els proporciona possibilitats per exercitar d'aquesta manera la capacitat d'autocontrol i d'autodomini necessària en cada moment.

Podem dir que el joc és una forma de vida social que permet als jugadors situar-se en una esfera temporal i espacial diferent, afavorint l'assaig, la pràctica i l'aprenentatge de diferents actituds socials.

Els seus jocs són el reflex del món que l'envolta: la realitat del món viu i inanimat, del desenvolupament tècnic de la societat en la qual evoluciona, dels adults amb els quals viu i que imita.

En un moment en què la humanitat peca per excés de pragmatisme i serietat, valorem positivament que un retorn cap a una vida més autèntica, més lliure, més digna de ser viscuda, passi necessàriament pel joc.

Un any més, doncs, presentem el material didàctic, emprat en les jornades de Tàrraco Viva, de *Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco*, revisat i



ampliat, destinat a alumnes d'edats molt diverses, segons les seves capacitats i interessos. Com veureu hem eixamplat l'oferta educativa amb alguns jocs nous, molts d'ells destinats a un públic infantil, d'una franja d'edat més jove que a les edicions anteriors.

L'activitat

La paraula llatina *ludus* significa alhora diversió infantil, joc, esbarjo i escola tot i que cap paraula llatina no designa específicament el joc infantil, ni té el significat genèric actual de joguina. I encara que el joc s'ha situat sempre en el seu context històrico-social, cal dir que han jugat els nens i les nenes de totes les èpoques i de tots els pobles. Així, Quintilià, el mestre de retòrica llatina, fa ja prop de dos mil anys, formulava el desig que *l'estudi sigui per a l'infant un joc*.

El joc, és per tant, una realitat quotidiana de l'infant i potencia el seu interès per avançar en la comprensió més àmplia del passat. La metodologia emprada permet, a més de prendre contacte directe amb el joc, aportar recursos i materials perquè els alumnes accedeixin a llur coneixement des del punt de vista evolutiu, temporal i de coetaneïtat històrica.

La civilització romana ens és molt present per les seves prodigioses realitzacions: els aqüeductes, els amfiteatres, els temples.. però, ¿no oblidem massa sovint que aquestes dones, aquests homes, aquests nens vivien la seva vida quotidiana com nosaltres vivim la nostra? La finalitat d'aquesta jornada és, doncs, mostrar als alumnes d'una manera lúdica i viva, el món dels romans, acostar-los als seus jocs i que per la via pràctica descobreixin els entreteniments de l'època i s'adonin que no és tan llunyana.

L'activitat s'inclou en les propostes didàctiques del coneixement de la ciutat que ofereix del CdA de la ciutat de Tarragona, i treballa els continguts culturals, històrics i geogràfics dels nostres avantpassats

D'altra banda, considerem que l'objectiu és facilitar a l'alumnat l'aproximació a una de les realitats més atractives del nostre entorn social i cultural, i alhora proporcionar-los els recursos materials i metodològics necessaris per a la seva anàlisi i comprensió.

Els jocs

El joc és una activitat innata, inseparable de la condició humana i respon a la necessitat pròpia de tots els nens i nenes, ja que són una font d'activitat: els cal moure's, tafanejar, veure coses, tocar-les, manipular-les. Per altra part manifesten l'ànima d'experimentar, crear, inventar, relacionar-se amb les persones, intercanviar les seves vivències, expressar les seves idees i sentiments... Si bé l'impuls de jugar és innat, es veu determinat per les condicions del moment, com ara l'espai disponible,



els companys de joc, els materials que tenen a l'abast o els jocs que coneixen. Jugant, l'infant descobreix i conquereix el món i aprofundeix el seu coneixement mobilitzant les forces de la seva imaginació. Per això, ha de disposar d'un juguina, un objecte fortuït o especialment fabricat per a l'ocasió. Algunes joguines ajudaran a l'infant a fer més fàcil la comunicació amb els altres nens o persones grans, i amb els animals, relacions, que l'ajudaran a construir la seva personalitat.

A l'hora d'escollir els jocs hem intentat ser fidels i acurats en la seva reproducció, tot partint de les fonts documentals romanes com textos, pintures, mosaics, relleus i "grafits" murals de l'època, els quals ens han permès elaborar el llistat de jocs que us oferim. Molts van ser fruit de la imitació de la forma de vida dels grans, i fins i tot no foren de nova creació, sinó heretats d'anteriors cultures. A tall d'exemple, citem alguns escriptors romans que en les seves obres fan menció, o bé expliquen alguns d'aquests jocs. Horaci en l'obra *Satires* (II,3), parla de construir petites cases, del joc parells o senars i de com muntar a cavall en un llarg bastó. Ovidi en *l'Heroides* (67-86) ens dóna a conèixer sis maneres de jugar amb les nous: el castell de nous, les pendants, triangle de nous, fer-les entrar dins un forat al terra, fer-les entrar dins d'una gerra i parells i senars. Virgili, a *l'Eneida* (VII,378), ens parla de la baldufa. Hipòcrates en la seva obra sobre el règim, recomana per aconseguir mantenir-se en bona forma física, jugar amb el cèrcol. Suetoni, en *El diví August* (XIII) ens descriu el joc de la morra. Marcial, ens informa de la prohibició dels jocs d'atzar tret del període de les festes Saturnals. D'altra banda, Juvenal (I, 88-92) ens especifica les considerables sumes de diners posades en joc: "No és una bossa la que es posa en el tauler de joc, sinó que s'hi juga un cofre", més endavant afegeix: "en una partida s'hi podien jugar cent mil sestercis".

Nombroses són també les al·lusions als jocs de pilota. Tenim notícia de cinc diferents tipus de pilotes: la *paganica* feta amb cuir i plomes i de grandària similar a una poma; l'*harpastum* bastant dura i de pell elàstica, segons Marcial donà nom al joc, heretat del *phoeninde* grec, que emprava aquest tipus de pilota; la *trigonalis*, petita i molt dura que s'emprava per a jugar a la *pila trigonica*; el *follis*, de cuir i aire i segons Marcial, lleugera com una ploma; el *folliculis* que era una pilota de petites dimensions. Podien estar fetes de petites bandes de pell que s'ajuntaven pels extrems en petits cercles, molt similars a les d'ara. Les dimensions de les que coneixem van des de tres a nou centímetres de diàmetre.

Les nous, tan comunes en molts jocs romans, es van utilitzar primerament per a obsequiar als parents o amics amb l'ocasió de les festes Saturnals on es distribuïen en grans quantitats. Així mateix, es llançaven als infants després de la celebració d'un matrimoni, un aniversari o un naixement. Eren considerades, per tant, senyal de gran esdeveniment.

Quant als ossets o *talus*, varen ser objecte de nombrosos jocs citats per Homer, Marcial, Ovidi, Suetoni,... Els més coneguts són: el joc dels cinc ossets, el del cercle, el de parells o senars ...



Pel que fa a la mecànica dels jocs, hem intentat seguir el més fidelment possible les explicacions dels textos documentals, alguns d'ells ja assenyalats, que expliquen exactament com s'hi jugava. Tanmateix els historiadors d'avui donen diferents transcripcions de les regles i, per tant, guiats per les interpretacions inicials, tot i que amb lleugeres variants, n'hem establert unes que permeten desenvolupar el joc sense dificultats d'interpretació. En repassar-los comprovem que alguns ens són força familiars, que n'hem gaudit durant la nostra infantesa i segueixen complaent als nens i nenes d'avui.

Així les joguines i el jocs no són simples articles de consum, si nó veritables productes culturals que al llarg dels temps han tingut un lloc important en la vida de l'infant i així mateix en la de l'adult. Sèneca ja va dir: "*El que diferencia a un home d'un nen, és l'avidesa dels nens per objectes com ossets, nous o petites peces de monedes, mentre que els homes volen or, plata o ciutats*". (Sèneca: *De constantia sapientis*, XII, 2)

El nostre coneixement de les fitxes que s'empraven per jugar no és encara massa precís, però les que s'han trobat responen a formes lleugerament bombades i realitzades en materials molt diversos: ivori, plata, ceràmica, vidre D'altres són plaquetes de forma rectangular que porten incisos números i a vegades, al dors, paraules com *VAPIO* o nul, *MALEST* o malament, *NUGATOR* o bromista, *VICTOR* o guanyador.

La tipologia dels jocs

A l'igual que avui en dia, els jocs romans els podem classificar des de diversos punts de vista:

Les edats

Els romans distingien els jocs dels nens o dels petits (*ludi minores, ludi puerorum*), dels jocs dels adults (*ludi maiores*).

Dins dels primers, trobem els que fan referència **als nadons**, sovint de caire musical (*crepitacula*), referits als sons que emetien en agitar-los, tant per captar l'atenció del nen, com per protegir-lo amb un clar sentit màgic, d'amulet. En aquest grup s'inclourien els sonalls, els cascabells i els xiulets.

Així doncs, **fins als set anys**, el nen i la nena disposen de tot el temps per jugar, sols o en companyia, tant a casa com al carrer. Lògicament, l'infant no era aliè a la condició social i econòmica familiar. Els nens humils havien d'espavilar-se tots sols des d'una edat molt primerenca; els seus jocs i joguines devien ser improvisacions, objectes reaprofitats amb aquest destí que compartien amb els companys de carrer. La simplicitat i la imaginació suplien qualsevol mancança, per exemple farien construccions en la sorra, podien arrossegar qualsevol objecte amb un cordill,



inventarien instruments musicals, jugarien als ossets, amb pedretes, correrien, es perseguirien, farien rebotar les pedres al riu, farien navegar qualsevol tros de fusta, construïrien bales amb canyes o bastons, etc.

D'altra banda, els rics posseïen una extraordinària varietat de joguines, circumscrites en la seva pràctica en l'àmbit domèstic. D'entre les quals podem parlar d'arrossegadors, nines, miniatures diverses, construccions, marionetes, gronxadors, cèrcols, bales, etc. Tenint en compte la baixa taxa de natalitat de les classes altes romanes, el fet de no disposar de gaires o cap germà per compartir el joc, els pares suplïen aquesta circumstància amb la compra d'esclaus de la mateixa edat que l'infant, amb l'objectiu d'entretenir-lo i donar-li un company de lleure. Així mateix, sabem que eren habituals els animals de companyia, més o menys exòtics, amb idèntica finalitat. Per exemple, la família podia tenir gossets, conills, tortugues, aus cantores o parlants, alhora que grills o escarabats, amb les seves respectives gàbies.

A partir dels set anys, però, l'infant ja havia de trobar alguns moments fora de l'horari escolar, durant les vacances o els dies de festa. Des d'aquest moment, s'inclinava més pels jocs amb regles fixades i de participació col·lectiva, és a dir, d'una major complexitat conceptual i de psicomotricitat. Com per exemple, els jocs de pilota, de tocar i parar, els io-ios, les baldufes, les endevinalles, les monedes, els patinets, el salt en la corda, les nous, els jocs de rol o de simulació, etc.

Els joves optaven per jocs més propers a l'esport, aquells que els ajudaven en el seu desenvolupament físic, en la disciplina i que els preparaven millor per a la vida adulta, en especial la militar, realitzats al Camp de Mart, al gimnàs o a les termes. Així doncs, practicaven la natació, l'esgrima, el llançament de disc i de javelina, les curses, les lluites, l'equitació, la caça i la pesca. Sovint, aquestes activitats formaven part de la pròpia educació de l'adolescent, a més de les artístiques, la interpretació d'algun instrument musical i la dansa. Per tant, tal i com vèiem, l'esperit competitiu a cops es barrejava amb una forta càrrega de violència, per preparar-los per a la guerra.

Els adults, en el seu temps lliure, seguien interessats per alguns dels jocs de les etapes anteriors. Ara bé, els específicament d'adults o ja d'ancians es caracteritzaven pel seu major grau de dificultat intel·lectual, pel repòs i per la pràctica de les apostes. Aquests darrers entreteniments eren increïblement populars, sobretot entre els soldats i es practicava de manera il·legal a les tavernes, a les termes i als prostíbuls. Els jocs de taula (com el *duplum molendinum*, 3 en línia, el *ludus duodecim scriptorum* i el *ludus latruncularum*), de l'atzar (com els daus i la morra) i la pràctica de l'esport en constituïen la base.

El sexe

Els diferents rols socials, així com les condicions físiques configuraven la diversificació dels jocs i de les joguines per sexes. Per tant, l'adscripció de les funcions tradicionalment destinades a cada sexe s'aprenen des del món del joc i de



la transmissió oral i vivencial familiar.

Els nens i les nenes practicaven amb les joguines allò que s'esperava d'ells en fer-se grans. Les nenes aprenien les bases de la maternitat a través de les seves nines i se'ls inculcava el fet de prendre cura de les tasques domèstiques amb els jocs de les casetes i de les cuinetes i amb tot l'aixovar que els pertocava. En definitiva, els jocs servien per afirmar-ne la feminitat i la dependència clara al món dels homes, en una posició de segon pla.

Troblem com a **jocs específicament femenins**: les nines i tots els complements que les acompanyaven (vestits, mobiliari, joies), la fireta, les botiguetes, les cuinetes, jocs suaus de pilota, gronxadors, salts a la corda, etc.

Els nens, en canvi, assolien la seva masculinitat a partir d'uns jocs més durs, que servien per practicar la força, la disciplina, el caràcter, el domini, per encaminar-los segons la classe social a tasques d'exercici físic o intel·lectual, a realitzar un ofici manual, dedicar-se a la política o a lluitar.

Pel que fa als masculins podem ressenyar: els jocs de pilota més violents, els cèrcols, la baldufa, parells o senars, la morra, tirar monedes, la construcció, els patinets, estirar cavalls de fang, carretes, etc.

Molts, però, **són mixtos**, com per exemple: les nous, els ossets, la gallina cega, les endevinalles, fet i amagar, les bales, el io-io, etc.

Les característiques

En aquest cas, podem distingir diferents tipus de jocs, segons les seves característiques, tot i que alguns pertanyen alhora a dues categories:

De competició o col·lectius:

Serien aquells jocs que es realitzen en grup i suposen de manera implícita o explícita una competició tant física com intel·lectual, és a dir esportius o de jocs de taula. Entre ells podem enumerar: jocs de 12 línies, *duplum molendinum*, les nous, els ossets, les baldufes, els cèrcols, els jocs de pilota, el puzzle d'Arquímedes, els daus, la pesca, la natació, l'equitació, la lluita, la javelina, el disc, la marmita, les curses, els salts, les endevinalles, 3 en línia, tirar monedes, etc.

D'atzar

Degut a les grans pèrdues econòmiques que podien suposar per les apostes, estaven prohibits i tolerats només durant les festes de les Saturnals. Sobresurten: els jocs de daus, parells o senars, la morra, cara o creu i les tabes.



De simulació o imitació

Són tots aquells jocs que reproduïen la vida adulta i es posaven en situació, en el lloc del personatge/s representats. Anotem: els jocs amb les nines i els seus complements, la fireta, les construccions de casetes, els jocs de rol, les miniatures o rèpliques reduïdes d'objectes reals.

D'estimulació

Són els jocs que despertaven la motricitat i descobrien l'entorn del nen i els seus sentits o possibilitaven el domini i l'exercici d'un joc i del control del seu cos. Referim: els 5 ossets, els sonalls, els cascabells, els xiulets, el io-io, les baldufes, les ballarugues, els estris per arrossegar, els vaixells, els patinets, els gronxadors, les balances, la gallina cega, la mosca de bronze, els cercols, cavalcar sobre una canya, jocs de pilota, fet i amagar, les bales, saltar a la corda, a ulls clucs, a qui he tocat, etc.

Els materials

De les restes materials o de les informacions escrites o iconogràfiques que ens han arribat, podem distingir diferents materials. **Argila:** sonalls, xiulets, construccions, nines, arrossegadors, firetes, cuinetes, botigues, marionetes, màscares; **canya:** xiulets, bales, canyes per cavalcar; **cànem:** corda per arrossegar o per als gronxadors; **cuir:** pilotes i vestits de les nines; **fruits:** les nous i els ossos d'altres fruites; **fusta:** cercols, xiulets, baldufes, ballarugues, io-ios, puzzle d'Arquímedes, construccions, mobiliari, daus, nines, vaixells, fireta, pintes de les nines, marionetes, javelines, palanques, gronxadors; **ivori:** daus, fitxes de jocs i nines articulades; **marbre:** taulers de jocs, bales, daus; **metalls:** de bronze o coure, els sonalls, els daus, fireta, les monedes i els disc; i algunes peces excepcionals en metalls preciosos, com joies de nines o daus; **os:** fitxes, nines articulades, el puzzle d'Arquímedes, daus, tabes, ossets; **pedra:** pedretes com a fitxes, disc de llançament; **roba:** nines de drap i els vestits.



Objectius

- ✓ Interessar-se pels esdeveniments de caire històric que tenen o han tingut lloc en la nostra societat, i descobrir el paper i la influència d'aquests en la nostra forma de vida actual.
- ✓ Representar situacions, fets i esdeveniments històrics mitjançant el joc simbòlic.
- ✓ Participar en la vida col·lectiva tot respectant les normes de convivència.
- ✓ Valorar i respectar el patrimoni comú.
- ✓ Conèixer l'organització de la vida social d'altres èpoques històriques.
- ✓ Realitzar diferents tipus de jocs i treballar les habilitats motrius, bàsiques i específiques, segons les diferents característiques d'aquests.
- ✓ Aplicar i respectar els diferents tipus de jocs.
- ✓ Acceptar i respectar la diversitat física, d'opinió i acció.
- ✓ Conèixer els tipus de jocs que practicaven els nostres avantpassats i fer-ne una comparació amb els actuals.
- ✓ Respectar, tenir cura de l'entorn, la natura, les instal·lacions i el material tant propi com comunitari.
- ✓ Experimentar plaer i una sensació de creació amb els jocs que realitzem.
- ✓ Desenvolupar el raonament lògic, la rapidesa de reflexos i la representació mental.
- ✓ Afavorir l'habilitat manual, la coordinació ull-mà, la punteria i la direcció.
- ✓ Treballar els reflexos, l'agilitat, el domini de la pilota.
- ✓ Reconèixer els esports, les danses i els jocs com a elements socio-culturals i lúdics.



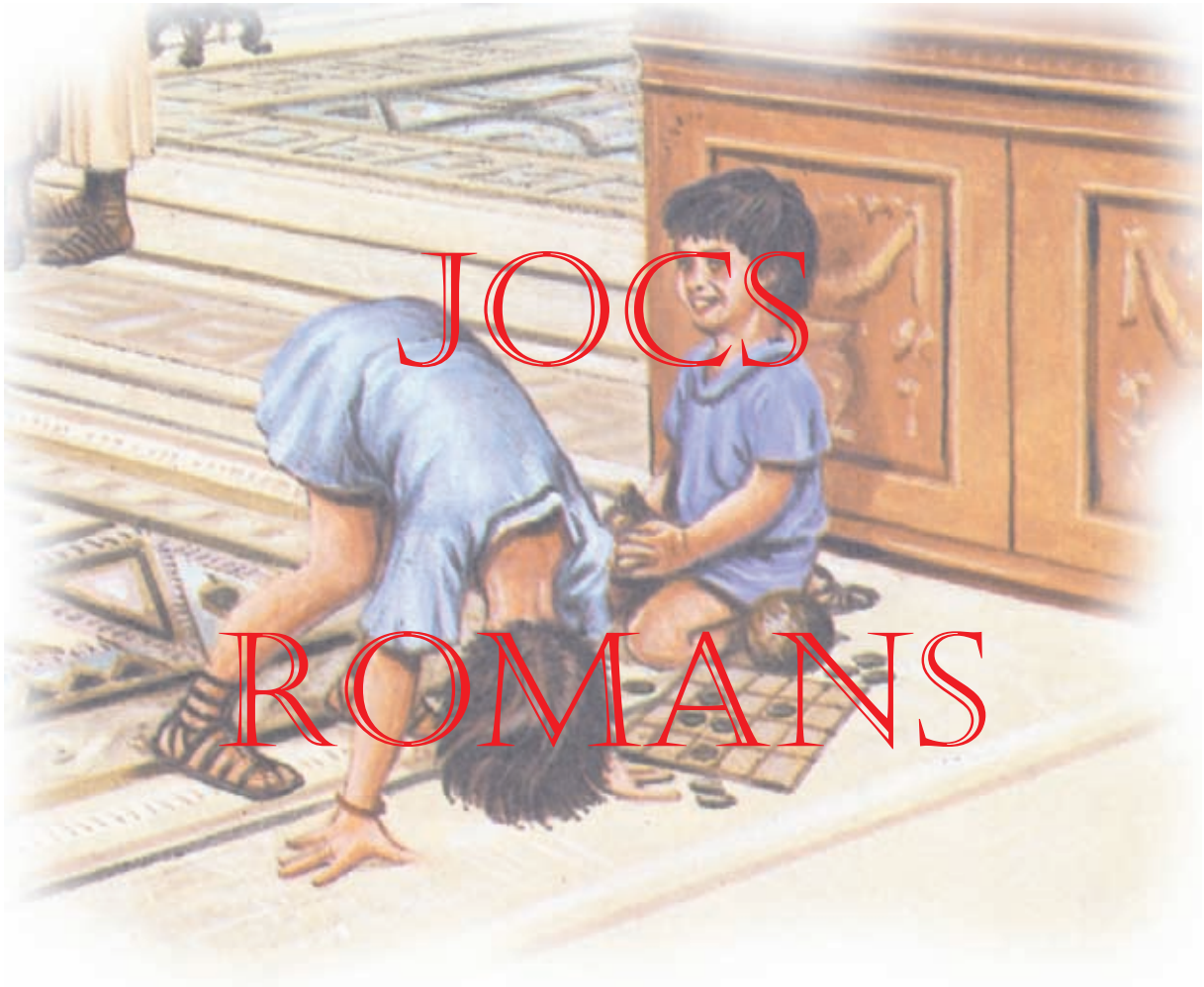
Consells d'utilització del material dels jocs romans

El recull de la reconstrucció o localització de les joguines emprades en època romana s'ofereix a tots els professors i professores de primària i de secundària, a l'interior d'un bagul de vímet, en un servei de préstec prèviament pactat amb el CdA de la ciutat de Tarragona. Totes aquelles escoles i instituts interessats en la utilització del material, s'han de posar en contacte amb el CdA, fent una sol·licitud d'activitat en els terminis fixats pel Departament d'Ensenyament.

Un cop es concreta la data del préstec, el centre ha d'assistir a la reunió de coordinació que amb aquesta finalitat convoca el CdA. La seva assistència és obligatòria, ja que es fixen les condicions i el desenvolupament de l'activitat. Així mateix, el centre sol·licitada de manera més pormenoritzada, la quantitat de jocs que necessitarà i es negocia la seva viabilitat.

Lògicament, el centre receptor es fa responsable de l'estat i del nombre del material deixat. Si s'observa un deteriorament dels objectes prestats, el CdA, pot exigir-ne el pagament o la reposició. Preguem també retornar el material en el mateix ordre i disposició que s'ha lliurat.

D'altra banda, amb aquest material de reconstrucció, també es lliura als centres el dossier de *Juguem com Jugaven les nenes i els nens de Tàrraco*, un exemplar per al professor/a responsable.



JOCS ROMANS



PLOSTELLVM / ARROSSEGAR

Objectiu:

Estirar amb la corda alguna joguina.



Què necessitem?

Una joguina, proveïda de rodes, de fusta, de palla o de ceràmica.

On juguem?

En un indret obert o tancat.

Quants hi poden jugar?

1 o més.

Com s'hi juga:

Els jugadors decideixen prèviament un circuit no massa llarg i amb el terra pla, en el qual assenyalen una línia de sortida i un altre d'arribada. El nen o la nena estiren la figura, preferentment un animal, amb una corda, lligada a la part inferior de la mateixa, la qual es desplaçarà gràcies al moviment de les rodes.

Cal evitar que l'animal caigui per efecte d'un excés de velocitat o d'un ús poc acurat. Si es disposa de més d'una figura poden fer carrers per veure qui acaba abans el circuit sense que caigui la seva figura. Guanyarà qui acabi el trajecte sense que es tombi la joguina.



ANIMALIS / BESTIARI

Objectiu:

Fer els animals i jugar-hi.



Què necessitem?

Fang, bastons i palla.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

5 o més.

Com s'hi juga:

Amb el fang o bé fusta, els nois i les noies han de fer les bèsties o animals més comuns que configuraran les granges o bé reproduir animals exòtics com l'elefant, el camell Un cop fetes les classificaran segons les espècies i els faran un tancats amb els bastons i la palla.

Poden simular que realitzen treballs de transport tot arrossegant carros carregats amb àmfores o dòlies, o participen en les batalles com els elefants... La imaginació infantil juga un paper molt important en aquest joc.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

PLAVSTRVM / LA CARRETA

Objectiu:

Desplaçar la carreta.



Què necessitem?

Una carreta.

On juguem?

En un indret obert i pla.

Quants hi poden jugar?

2 o més.

Com s'hi juga:

Un dels nens puja a la carreta i un o dos nois més intenten arrossegar-los per un camí establert d'acord amb tots els jugadors. Si la carreta és més petita, el nois/es carreguen la carreta amb diversos objectes i la desplacen tot el trajecte que poden. Guanya aquell noi o nois que han fet més recorregut o han transportat més pes.



NAVIS / VAIXELL

Objectiu:

Fer navegar el vaixell.



Què necessitem?

Un vaixell de fusta, amb la vela, un estany o bassa i un bastó per a recollir-lo.

On juguem?

En un indret obert.

Quants hi poden jugar?

1 o més.

Com s'hi juga:

S'estableix un recorregut per la vora de l'estany, bassa o recipient amb aigua. És convenient jugar en un indret d'aigües poc fondes i amb poc moviment. Els nois deixen anar el vaixell sobre l'aigua, parant atenció en la direcció del vent que impulsarà el vaixell, tot i que es pot ajudar el seu moviment bufant, si es vol. Si les aigües tenen desplaçament natural, com un riu, una mina ... cal que es vigili que la sortida la facin tots els vaixells participants alhora. En cap cas es pot ajudar o impulsar amb la ma ni amb cap altre part del cos.

Si la barca s'allunya molt, tenim la fusta per recollir-lo i apropar-lo a la vora.



FISTVLA / XIULET

Objectiu:

Fer sonar el xiulet.

Què necessitem?

Un xiulet de fusta o de canya per a cada jugador/a.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

3 o més.

Com s'hi juga:

Els nois i les noies fan sonar els xiulets alternativament o simultàniament, sense cap ritme. Es pot mesurar qui el fa sonar més fort o té més capacitat pulmonar, en la durada.

Un dels concursants pot improvisar un o diferents tocs que ha de ser imitat pels altres. Perd qui no sap memoritzar els sons i repetir-los correctament.





TACTERE ET DEVENIRE TOCAR I PARAR



Objectiu:

No arribar l'últim ni ser descobert en moviment.

Què necessitem?

Una paret o un arbre i un bastó.

On juguem?

En un indret obert.

Quants hi poden jugar?

Un màxim de 20 nens i nenes.

Com s'hi juga:

Amb un pal, es marca al terra, a una distància d'uns 7 metres de la paret o de l'arbre que s'empra per a jugar, una ratlla horitzontal, darrera de la qual es col·locaran tots els jugadors/es formant una fila un al costat de l'altre. Un dels jugadors "para" i es posa recolzat a la paret o a l'arbre, d'esquena a la resta dels companys/es, mentre aquests se situen.

Els jugadors/es parteixen de la ratlla i se li han d'anar apropant saltant, mentre canten: *Serà rei el que ho faci bé i el que no ho faci, no ho serà*. El que "para" contesta: *La pesta prendrà al darrer en arribar*. Un cop dit això, es girarà bruscament per buscar al que es mou, el qual, una vegada li digui el nom, haurà de retornar al punt de partida. El darrer jugador/a en arribar perd i substitueix al que parerà en el proper joc.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

MORMOLYCION / DONAR ENSURTS

Objectiu:

Espantar els companys i companyes.



Què necessitem?

Unes màscares.

On juguem?

En un indret on poder sorprendre als companys/es.

Quants hi poden jugar?

2 o més.

Com s'hi juga:

Un o varis nois i noies es col·loquen al rostre unes màscares, semblants a les emprades en el teatre romà, i s'amaguen darrera d'una porta o en qualsevol altre indret dissimulat. Quan la resta de companys estan distrets apareixen d'improvís espantant-los i provocant els crits, les corredisses i les rialles dels nois i de les noies que han estat sorpresos...

El grup proveït amb les màscares pot canviar d'indret i cercar nous amics a qui provocar l'ensurt.



PETAVRVM / LA BALANÇA

Objectiu:

Mantenir l'equilibri.

Què necessitem?

Una taula de fusta més o menys llarga i rígida i una pedra o tronc més petita.

On juguem?

En un indret obert.

Quants hi poden jugar?

2 o més.

Com s'hi juga:

En cada extrem de la taula o tronc de fusta, sostinguda al centre per una pedra, tronc o pivot preparat expressament, es col·loquen un o més infants que la fan vascular tot aixecant-la i baixant-la alternativament. Es poden donar impuls amb els peus quan toquen a terra, a fi de fer-la pujar més ràpid.

Procuraran fer perdre l'equilibri als components de la banda oposada en la barra.

Guanya l'equip que aguanti més estona.





OSCILLVM / GRONXADOR

Objectiu:

Gronxar-se.



Què necessitem?

Un gronxador –una corda i una fusta plana amb quatre forats per on passa la corda- i un arbre amb una branca gran i resistent.

On juguem?

En un jardí o un espai amb arbres.

Quants hi poden jugar?

2 o més jugadors.

Com s'hi juga:

El jugador/a s'asseu a la fusta, plana i amb quatre forats per on passen dues cordes que pengen de la branca d'un arbre fort i es gronxa. Ho fan per torns tot establint un número no massa considerable de pendolades, entre 30 o 40. Així, mentre un noi o noia es gronxa el seu company/a li dóna impuls pel darrera, sense fer-lo caure i la resta espera el seu torn tot intercanviant-se els papers.

No poden pujar dos infants alhora, ni fer-ho drets com tampoc és permès donar el tomb complet a la branca o al pal travesser del qual penja el gronxador.



FVNEM TRAERE / ESTIRAR LA CORDA



Objectiu:

Comprovar quin equip té més força.

Què necessitem?

Una corda bastant llarga i forta.

On juguem?

En un lloc obert.

Quants hi poden jugar?

10 o més.

Com s'hi juga:

Es formen dos equips més o menys equilibrats, es marca una ratlla al terra com a límit que no es pot traspassar. Els jugadors col·locats a ambdós extrems de la corda l'agafen molt fort i l'estiren cap al seu costat.

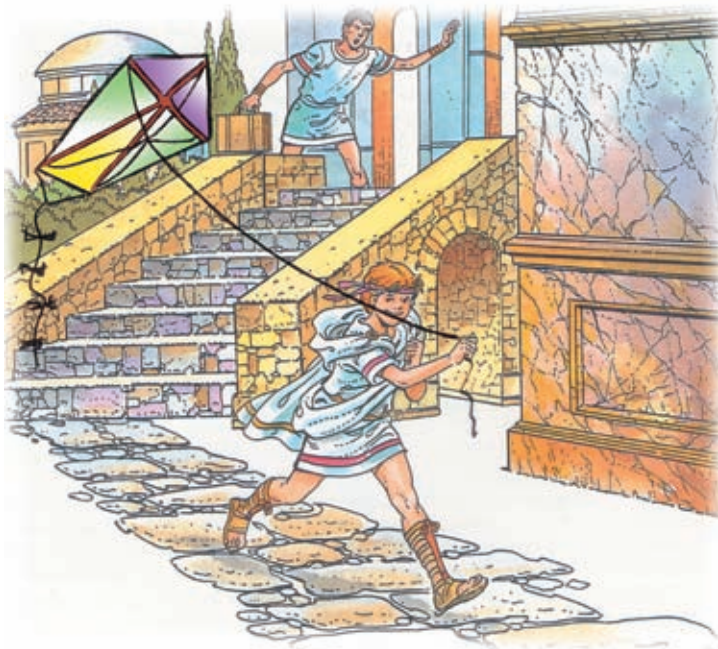
Guanya l'equip que fa traspassar la ratlla marcada al terra, a l'altre equip.



COMETA / ESTEL

Objectiu:

Fabricar i fer volar l'estel.



Què necessitem?

Roba, pals de fusta, una agulla llanera i cordill.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

4 grups, 2 nois i noies per estel.

Com s'hi juga:

Els nois i les noies fabricaran els seus estels. Cal formar una creu de braços desiguals els quals es lligaran molt fort, per mitjà d'un cordill o de palla, en el seu punt mig. A continuació, es cus la roba, en forma romboidal, a l'estructura de l'estel i se li afegeix el cordill, per poder-la alçar, lligat a un bastó, per recollir-lo amb més facilitat o bé donar-li més alçada. Cada equip agafa el seu estel i l'estira suaument, fins fer-lo enlairar, tot aprofitant la brisa. Guanya aquell equip que aconsegueix fer-lo volar abans, el fa anar més alt i forma trajectòries més complexes.



MVSCA AENEA / LA MOSCA DE BRONZE

Objectiu:

Intentar agafar els altres nens amb els ulls tapats guiant-se pel brunzit de mosca, que fan els companys.



Què necessitem?

Una bena.

On juguem?

En un espai obert.

Quants hi poden jugar?

Uns quinze jugadors. (15)

Com s'hi juga:

Quan al jugador que para se li tapen els ulls i crida. *“Jo caçaré la mosca de bronze”*, mentre els seus companys responen *“La caçaràs, però no l'atraparàs”*. Els jugadors se separen i imiten el brunzit d'una mosca.

El nen o la nena que té els ulls tapats ha d'intentar agafar-ne un, tot guiant-se pel brunzit que fan i quan ho hagi aconseguit, el jugador agafat para.



ORBIS O TROCHVS / CÈRCOL

Objectiu:

Aprendre a dirigir el cèrcol amb habilitat.



Què necessitem?

Un cèrcol, metàl·lic o de fusta, d'uns 50 centímetres de diàmetre i un pal, d'uns 60 centímetres, acabat amb un ganxo on entri el cèrcol, per cada participant.

On jugarem?

En un espai, de superfície plana, a l'aire lliure i no massa gran.

Quants hi poden jugar?

Un de sol. (20)

Com s'hi juga?

Cal fer rodar el cèrcol amb l'ajut del pal. És aconsellable que el pal acompanyi el cèrcol, en tot moment, per la part mitjana baixa. Quan ja es té domini del cèrcol es poden descriure cercles i recorreguts més difícils.



OCELLATIS / BALES

Objectiu:

Fer caure la piràmide i quedar-se les bales.



Què necessitem?

Tres bales fetes de fang o argila per cadascú.

On jugarem?

A l'aire lliure, preferentment en un espai no gaire gran.

Quants hi poden participar?

De tres a cinc per joc (15).

Com s'hi juga?

A bales s'hi pot jugar de moltes maneres, aquí us n'expliquem una. Cal dibuixar un cercle, d'uns 50 cm de diàmetre, directament a terra o en una superfície plana.

Un dels jugadors dirigeix el joc i col·loca una piràmide de cinc bales dins el cercle. Després dona una bala als altres jugadors i quan els toca el seu torn tiren la bala cap a la piràmide des d' 1 metre de distància. Poden quedar-se les bales que han fet sortir del cercle.

Les bales que queden dins el cercle són propietat del que dirigeix, i que haurà de reconstruir la piràmide després de cada torn. Les maneres de tirar la bala són donant-li un copet amb el dit índex o també es pot fer amb el polze.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

RECESSVM FACERE / FET I AMAGAR

Objectiu:

Trobar els companys que estan amagats.



Què necessitem?

Res.

On jugarem?

En un espai obert i ampli, on localitzem arbres o objectes que permetin amagar-nos.

Quants hi poden jugar?

Indeterminat i com més millor (12).

Com s'hi juga?

Un dels jugadors "para" i amb els ulls tancats, ha de comptar fins a un número previament establert, mentre els altres s'han d'amagar.

El qui compta, un cop ha acabat, ha de buscar els qui estan amagats. Quan en veu un, ha de córrer cap al lloc on estava parant i intentar arribar abans que el qui estava amagat i tocant amb la mà la paret ha de dir el nom del qui ha vist.

Si el qui està amagat aconsegueix arribar abans que el qui para, diu, tocant la paret: "Un, dos, tres, salvat".



FVNEM SALTARE SALTAR A CORDA

Objectiu:

Saltar la corda que volten els companys.

Què necessitem?

Una corda.

On jugarem?

En un espai obert i planer.

Quants hi poden jugar?

Dos equips de sis cadascun (12).

Com s'hi juga?

Dos dels jugadors "paren" i volten la corda mentre els altres la salten per torns: dos, tres, quatre... salts, segons s'acordi prèviament, sense que pari la corda el seu moviment. Quan un dels jugadors para la corda, passa el torn a l'altre equip.

Guanya l'equip que més temps salti.





PVGNAE / BATALLA

Objectiu:

Simular batalles.

Què necessitem?

Espases i escuts de fusta.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

8 o més, per parelles.

Com s'hi juga:

Els jugadors amb les espases i els escuts de fusta, es divideixen en dos equips: el dels romans i el dels cartaginesos. Se situen enfrontats a pocs metres de distància, amb l'espasa a la ma dreta i l'escut a l'esquerra.

Els grups estableix unes normes bàsiques pel joc per tal de no fer-se mal ni trencar les espases, com ara: els cops no poden ser forts ni estar dirigits al cos sinó només a fer caure l'espasa de l'altre, s'ha de lluitar dins d'un espai determinat i a distància prudencial de les altres parelles. Quan un dels contrincants perd l'espasa o li cau s'anota un punt l'altre.

Guanyarà l'equip que manté els soldats intactes o en conserva més amb l'espasa.





DIGITIS MICARE / MORRA

Objectiu:

Endevinar el nombre de dits que té amagats el jugador contrari.

Què necessitem?

Res.

On juguem?

En qualsevol lloc, en un espai reduït però millor en un espai obert.

Quants hi poden participar?

De 4 a 6 grups de dos jugadors (12).

Com s'hi juga?

Dos jugadors es posen un al davant de l'altre, amagant una mà darrere del cos, sense que el company de joc ho vegi. Cadascú ha d'estirar algun, o cap, dels dits de la mà que té amagada. Després diran un número, entre zero i deu, intentant endevinar el total de nombre de dits que ambdós jugadors tenen estirats, alhora que mostraran els dits estirats de la mà que tenien amagada.

El jugador que encerti el nombre exacte de dits sumarà dos punts. Guanya només un punt el jugador que encerti si la suma dels dits mostrats és parell o senar.

Guanya qui aconsegueix primer els tres punts.





PAR IMPAR / PARELLS O SENARS

Objectiu:

Encertar si el nombre total de pedres és parell o senar.



Què necessitem?

Tres pedretes, de mida semblant, per jugador.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

Sis equips de dos jugadors, que jugaran simultàniament (12).

Com s'hi juga?

Cada jugador amagarà una, dues o tres pedretes en el seu puny. Una vegada estiguin amagades, per parelles, hauran de dir si la suma de totes les pedres que tenen amagades els dos jugadors és parell o senar. Quan s'ha decidit, els jugadors mostraran les pedretes amagades i guanyarà qui ho hagi encertat.



CAPVT VT NAVIS / CARA O CREU

Objectiu:

Endevinar la posició en què caurà una moneda que es llança enlaire.



Què necessitem?

Una moneda per parella.

On juguem?

En un espai no gaire gran.

Quants hi poden jugar?

Vuit parelles de dos jugadors (16).

Com s'hi juga?

Es llança una moneda enlaire i s'agafa, abans que caigui a terra, sense deixar-la veure. Cada jugador tria cara o creu, abans d'obrir la mà, i guanya qui encerti com ha caigut.

També es pot fer amb dues monedes alhora, posant-les cara amb cara i creu amb creu i tirant-les enlaire les dues al mateix temps. Cada jugador escull cara o creu. Si surten dues cares, guanya; si surten dues creus guanya l'altre jugador. Si surt una cara i una creu, la tirada és nul·la.



ALEA / DAUS

Objectiu:

Llançar tres daus i aconseguir arribar el primer a la puntuació acordada.



Què necessitem?

Tres daus per equip, amb les cares marcades

On juguem?

En un espai no gaire gran, que pot ser a l'aire lliure o tancat

Quants hi poden participar?

Quatre jugadors per partida. Cinc parelles (20).

Com s'hi juga?

Per saber qui ha de començar, cada jugador tirarà un dau i la puntuació aconseguida indicarà l'ordre de tirada. Una vegada iniciat el joc es llancen els tres daus alhora i se sumen les puntuacions. Guanya el que aconsegueix arribar a sumar cinquanta, cent o cent cinquanta punts, segons s'hagi acordat prèviament.

Els noms de les puntuacions són:

- *Unio* (un)
- *Binio* (dos)
- *Ternio* (tres)
- *Quaternio* (quatre)
- *Quenio* (cinc)
- *Senio* (sis)

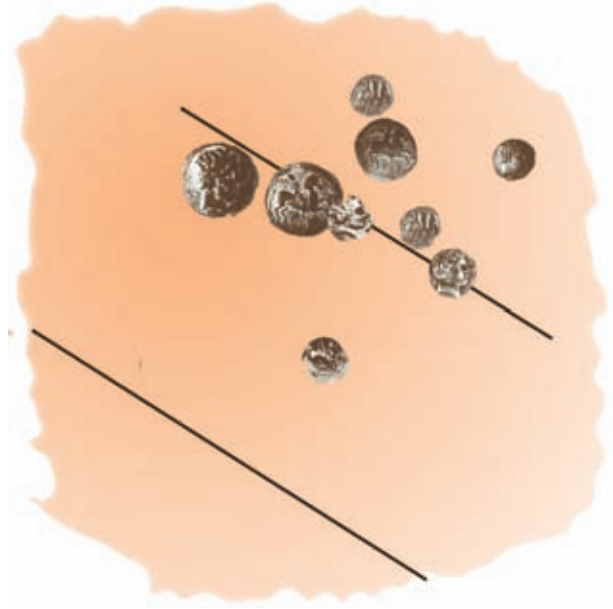
La jugada màxima és diu *Venus* i s'aconsegueix traient tres *senio*, i dona lloc a llançar els daus una altra vegada.



NVMMVM IACTARE / TIRAR MONEDES

Objectiu:

Apropar-se el màxim a la línia amb les monedes, sense sobrepassar-la. Es tracta d'un joc d'habilitat.



Què necessitem?

Dues monedes per cada jugador.

On jugarem?

En un espai a l'aire lliure, no massa gran.

Quants hi poden jugar?

Quatre grups de cinc jugadors (20).

Com s'hi juga?

Es tracen dues línies paral·leles a terra, a una distància d'un metre i mig entre elles.

Cada jugador disposa de dues monedes. N'ha de llançar una des del darrere d'una de les línies marcades, tot intentant apropar-se el màxim a l'altra línia, però sense sobrepassar-la. Pot desplaçar una moneda de l'adversari passant la ratlla o bé allunyar-se'n.

Guanya el jugador que ha llançat la moneda el més a prop possible de la segona línia sense sobrepassar-la. Les monedes que ultrapassin la línia s'hauran de retirar i no seran vàlides.



DECLIVITATES / LES PENDENTS

Objectiu:

Recollir les nous desplaçades per la que cau pel pendent.



Què necessitem?

Quatre pendents de fusta i quatre nous per cadascun dels jugadors..

On juguem?

Preferentment a l'exterior, en un espai reduït.

Quants hi poden jugar?

Quatre equips de quatre jugadors (16).

Com s'hi juga?

L'equip fixa el nombre de nous que s'han de col·locar arrencades a continuació del pendent i amb una separació d'un *palmus* (quatre dits) entre si. Després es col·loquen darrere del pendent i el jugador a qui toqui el torn ha de deixar caure una nou des del capdamunt del pendent a fi que la nou, en rrelliscar, n'arrossegui o en desplaci el major nombre possible. Després actuarà un altre jugador que provarà, pel mateix sistema, tocar les que encara hi restin i així fins que no en quedi cap. Cada participant es quedarà les nous que hagi aconseguit desplaçar. Nou tocada, nou guanyada!

Guanyarà qui obtingui el major nombre de nous.



TRIANGVLVS NVCIS EL TRIANGLE DE NOUS

Objectiu:

Passar el major nombre possible de ratlles sense sobrepassar el triangle.



Què necessitem?

Quatre nous per cadascun dels jugadors.

On juguem?

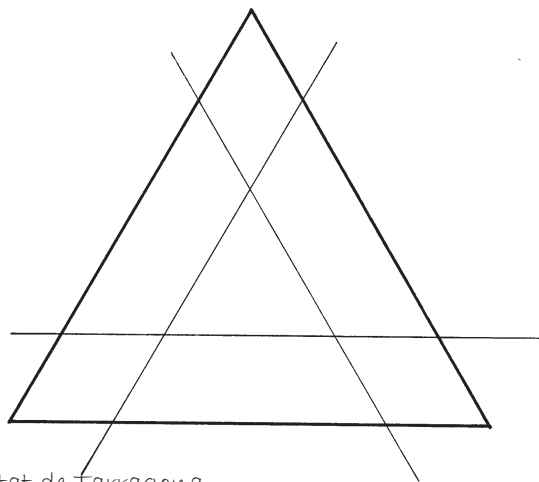
Preferentment a l'exterior, en un espai reduït.

Quants hi poden jugar?

Quatre equips de quatre jugadors (16).

Com s'hi juga?

L'equip dibuixa un triangle a terra travessat per les paral·leles a cada costat. Des de l'exterior del triangle cada jugador, tot respectant el torn llançarà la nou de manera que sobrepassi el major nombre de divisions però sense que la nou s'escapi del perímetre triangular.





SERIAE / LES GERRES

Objectius:

Fer entrar el major nombre de nous dins la gerra



Què necessitem?

Una gerra de fang cuit amb una boca de mida mitjana per cada equip i nous.

On jugarem?

Necessitem poc espai, però es preferible que sigui un lloc obert.

Quants hi poden jugar?

Tres equips de cinc jugadors (15).

Com s'hi juga?

Dibuixarem una ratlla a terra, i a uns dos metres de distància es col·locaran tres gerres a terra, separades entre elles un metre.

Els jugadors llançaran una nou cada vegada, intentant que entri a la gerra, i deixaran el torn al company perquè faci el mateix.

Quan tots hagin acabat de llançar les nous, guanyarà el que hagi aconseguit fer-ne entrar més dins de la gerra. Com a premi es podrà quedar les nous de dins de la gerra.



NVCES RELINQVERE CASTELLS DE NOUS

Objectiu:

Col·locar una nou damunt de tres més, formant un triangle, sense que es moguin.



Què necessitem?

Quatre nous per jugador.

On jugarem?

En un espai lliure no gaire gran.

Quants hi poden jugar?

Tres jugadors per equip (15).

Com s'hi juga?

Col·locarem tres nous a terra de manera que es toquin entre elles i que componguin un triangle.

Cadascun dels jugadors i per torns, estiraran el braç horitzontalment a l'alçada de l'espatlla i deixaran caure una nou, de manera que quedi sobre les tres de terra, sense que les desplaci. Qui ho aconsegueixi guanya les tres que formaven el triangle i es queda, a més, amb la seva.



TVRBO / BALDUFA

Objectiu:

Fer rodar la baldufa sense que pari.



Què necessitem?

Una baldufa de fusta acabada en punta de ferro i un cordill.

On jugarem?

Preferentment en un espai no gaire gran a l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Un sol jugador (20).

Com s'hi juga?

Perquè pugui giravoltar la baldufa, cal prèviament enrotllar el cordill al seu voltant començant per la part inferior i atapeint-lo fins a la part superior.

Quan es tira la baldufa a terra cal tenir el cordill subjecte per l'extrem, de manera que per la seva inèrcia es descargoli, i la baldufa en tocar a terra vagi giravoltant.



TVRBO / BALLARUGA

Objectiu:

Aconseguir la màxima puntuació.



Què necessitem?

Una baldufa i quelcom per fer anotacions.

On juguem?

En un indret tancat o obert.

Quants hi poden jugar?

2 o 4 jugadors.

Com s'hi juga:

És un joc d'habilitat en el qual els jugadors han d'acordar l'ordre de participació. Els diferents jugadors, per torns, donaran un impuls rotatori a la ballaruga, tot agafant-la amb els dits polze i índex, pel pal que sobresurt. Aquesta rodolarà pel terra o pel damunt d'una superfície plana i llisa i esperarem a veure en quina cara s'atura. Els símbols emprats en cadascuna de les cares són: A (10 punts), R (5 punts), T (2 punts) i P (0 punts).

Els jugadors/es realitzaran fins a cinc rondes de tirades i s'anotaran la puntuació obtinguda en cada una i sumaran el total obtingut. Guanya el jugador o jugadora que aconsegueix més punts.



IO-IO

Objectiu:

Aconseguir que pugui i baixi el major nombre de vegades possible.

Què necessitem?

Dos cercles de fusta units pel centre per un petit cilindre i un cordill curt.

On jugarem?

En un espai lliure o cobert.

Quants hi poden jugar?

Tres jugadors per equip (4).

Com s'hi juga?

Enroscarem el cordill, acabat en una petita nansa, al cilindre central i el farem penjar del dit mig de la mà. El deixarem caure i amb l'ajut de suaus moviments de la mà farem que pugui i baixi el major temps possible. Quan ja no pugui ho intentarà l'altre jugador. Guanya l'equip que aconseguixi tenir més temps en moviment el io-io.

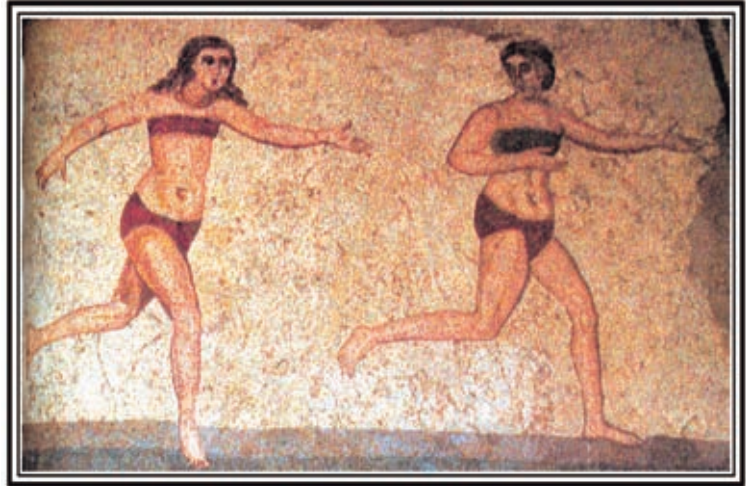




ANDABATE / A QUI HE TOCAT?

Objectiu:

Reconèixer els altres nens amb els ulls tancats i sense parlar



Què necessitem?

10 benes per tapar-se els ulls.

On juguem?

En un espai no gaire gran, a l'aire lliure.

Quants hi podran jugar?

10 jugadors (10).

Com s'hi juga?

Cadascun dels jugadors s'ha de tapar els ulls amb les benes de manera que no vegi res i ha d'anar a buscar els seus companys, dins de l'espai limitat prèviament. S'hauran de reconèixer els uns als altres per mitjà del sentit del tacte, ja que tampoc no es pot parlar.

Quan un dels jugadors estigui segur d'haver reconegut a un dels companys, aixecarà el braç i aquest li dirà si ho ha encertat o no.

En cas d'haver-ho endevinat, es convertirà en àrbitre i si no haurà de continuar buscant un altre company/a ja que només es dóna una oportunitat per dir el nom.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

MVINDA / A ULLS CLUCS

Objectiu:

Endevinar, amb els ulls tapats qui l'ha tocat



Què necessitem?

Una bena.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Sis jugadors (6).

Com s'hi juga?

A un dels jugadors se li tapen els ulls i els altres hauran de tocar-lo de manera que el que té els ulls tapats reconegui qui l'ha tocat. El joc s'acaba quan es reconeix una persona. Llavors aquesta passarà a tenir els ulls tapats. Però, si el que té els ulls tapats diu un nom que no correspon a qui l'ha tocat, aquell jugador el nom del qual ha estat dit se salva i pot continuar jugant. Guanya el primer que se salva cinc vegades.



PILA TRIGONICA / EL TRÍGON

Objectiu:

Passar la pilota procurant d'enganyar el jugador contrari perquè no l'agafi i eliminar-lo.



Què necessitem?

Tres pilotes, una per cada equip.

On jugarem?

En un espai a l'aire lliure preferentment ampli.

Quants hi poden participar?

Tres equips de sis jugadors cadascun (18).

Com s'hi juga?

Es forma un triangle d'uns dos metres de costat i en cada vèrtex s'hi col·loquen dos jugadors. Un dels dos jugarà en primer torn i l'altre quedarà a l'espera al seu costat.

Sense bellugar-se del seu lloc, s'han de passar la pilota l'un a l'altre, però a la vegada intentant d'enganyar el jugador que l'ha de rebre, s'hi ho aconsegueix i el jugador perd la pilota, el substituirà el del seu costat, que restarà a l'espera de tornar a entrar en el joc quan el seu company perdi la pilota.

Es pot variar cada torn el sentit de passar la pilota.



HARPASTVM / RUGBI

Objectiu:

Aconseguir fer passar la pilota per darrere de la línia del camp contrari.

Què necessitem?

Una pilota.

On juguem?

En un espai gran, a l'aire lliure.

Quants hi poden jugar:

Quinze jugadors per cadascun dels dos equips (30).

Com s'hi juga:

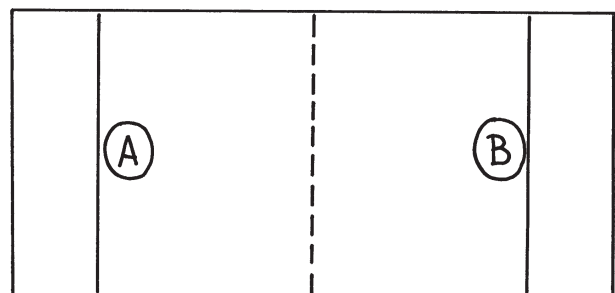
Es delimita un espai rectangular on es puguin moure amb llibertat els trenta jugadors i s'hi assenyalen tres línies: una central i dues a uns dos metres dels límits dels costats més curts.

Els jugadors es distribueixen, dividits en dos equips, un en cada camp i cadascun ha de defensar la seva línia de joc intentant impedir que l'equip contrari aconseguixi fer passar la pilota darrere d'aquesta línia. Poden impulsar-la amb les mans o amb els peus.

Per a puntuar, la pilota, a més de traspasar l'última línia del camp contrari, ha d'estar controlada, per un jugador de l'equip atacant. En el cas que aquell que la controla sigui de l'equip defensor es continuarà el joc. El defensor treurà la pilota des de la línia de banda a l'altura de l'última línia defensiva pròpia.

L'equip que ho aconseguix guanya el punt i es torna a començar el joc.

Guanya l'equip que obtingui un major nombre de punts, en un temps limitat, per exemple, 10 minuts.





EFEBOS / A MATAR

Objectiu:

Llençar la pilota intentant tocar un jugador de l'equip contrari.

Què necessitem?

Una pilota.

On juguem?

A l'aire lliure, en un espai gran.

Quants hi podem jugar?

Dos equips de 15 jugadors cadascun (30).

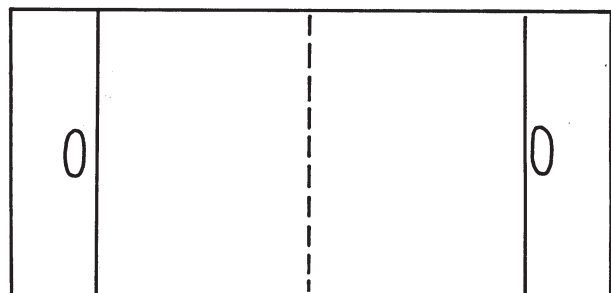
Com s'hi juga?

Es marca un rectangle prou gran que permeti la mobilitat dels 30 jugadors. A l'interior de la pista, a uns dos metres del costat més petit i paral·lelament a aquest, es dibuixen dues línies i una altra al centre del camp.

A l'inici del joc, es col·loca la pilota al centre i els jugadors darrere de la seva línia. A un senyal tots corren cap al centre del camp a fi d'anar a buscar la pilota, a excepció d'un de cada equip, que resta darrere de la línia.

El jugador de l'equip que aconsegueixi agafar la pilota l'haurà de llançar al jugador que s'ha quedat darrere de la línia; si pel camí toca un dels jugadors de l'equip contrari i cau a terra, el "mata", passa darrere de la seva línia i salva el primer jugador que s'hi havia quedat, però no salvarà els altres que vagin matant. En canvi, el jugador de l'equip contrari agafa la pilota a l'aire, queda per a aquest equip, que intentarà matar a l'altre.

Es guanya el punt, quan s'aconsegueix que la pilota toqui un component de l'equip contrari.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

PILAM RESILIRE / BOTAR LA PILOTA

Objectiu:

Fer botar la pilota de la manera correcta



Què necessitem?

Una pilota per equip.

On jugarem?

A l'aire lliure, en un espai no gaire gran.

Quants hi poden jugar:

Equips de 4 jugadors (20).

Com s'hi juga?

Cada jugador fa botar la pilota succesivament amb la mà fins que la perdi, moment en que el torn passa al jugador següent.

Guanya qui aconseguix fer més bots seguits amb la pilota.



PILA LVDI / PILOTA ROMANA

Objectiu:

Passar-se la pilota sense perdre-la.



Què necessitem?

Una pilota, un pal i una corda per marcar dos cercles concèntrics al terra d'1.5 i 6.1 metres, respectivament.

On juguem?

En un indret obert, de terra.

Quants hi poden jugar?

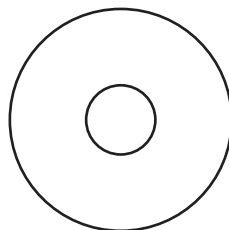
5 o més, fins arribar a 12.

Com s'hi juga:

Tots els jugadors es troben se situen a la part exterior del cercle més gran i poden estar parats o corrent. Per començar el joc s'escull un jugador/a qui agafa la pilota, de mida mitjana, amb la mà i la fa rebotar al cercle central, perquè l'agafi un altre noi/a de l'equip.

Cada cop que es perd una pilota o que el rebot no es produeix dins del cercle petit o central, el participant que l'ha llançada s'anota 1 punt.

Guanya el primer jugador/as que aconseguix 21 punts.





DATATIM PILA LVDERE PASSAR LA PILOTA

Objectiu:

Passar-se la pilota sense perdre-la.

Què necessitem?

Una pilota no gaire dura ni pesada, per parella.

On juguem?

En un indret obert, preferiblement de terra.

Quants hi poden jugar?

2 o més jugadors.

Com s'hi juga:

Es disposen els jugadors i les jugadores en dues files enfrontades i a una distància convinguda, aproximadament a uns dos metres. Els nois i les noies s'envien la pilota sense deixar-la que toqui a terra, però procurant enganyar al contrincant i agafar-lo despistat. Poden enviar-la a la seva parella o bé es pot enviar a qualsevol jugador de la fila del davant sense que li coincideixin dues pilotes alhora. Cada vegada que a un jugador li cau la pilota al terra, queda eliminat. Guanya el jugador o la jugadora que més ràpid llança i que no li ha caigut la pilota al terra.





EXPVLSIM LVDERE / FRONTÓ

Objectiu:

Aconseguir 21 punts.



Què necessitem?

Una pilota petita i una paret.

On juguem?

En un indret ampli que tingui una paret.

Quants hi poden jugar?

4 persones, 2 per equip.

Com s'hi juga:

Abans de començar a jugar s'ha de dibuixar una ratlla en el mur, paral·lela al terra i a un metre d'alçada. Els jugadors i les jugadores es disposaran en dos equips i decidiran l'ordre de joc. Quan els hi toqui el torn i a una distància acordada, cada noi i noia d'un mateix equip, colpeja la pilota amb el palmell de la mà, de manera que piqui a la paret per damunt de la ratlla. Els jugadors de l'equip contrari han de procurar prendre la pilota i colpejar també, amb la mà oberta, perquè piqui de nou a la paret, sempre per damunt de la ratlla. Quan un equip perd la pilota, l'altre s'anota un punt.

Guanya l'equip que aconsegueix 21 punts.



PILARII / MALABARS

Objectiu:

Mantenir les pilotes en moviment.

Què necessitem?

2, 3 o més pilotes petites.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

3 o més.

Com s'hi juga:

És un joc d'habilitat que es practica individualment, tot i que es pot jugar en equips de 2 o 3. Els jugadors llancen a l'aire les pilotes successivament, procurant mantenir-les en moviment o en equilibri damunt dels seu cos, sense que caiguin al terra. Si són prou destres, poden barrejar el moviment i l'equilibri alhora.

Els nois i les noies iniciaran el joc amb dues pilotes i segons les seves capacitats, incorporaran la tercera. Quan perdin una de les pilotes o caigui al terra perd i s'ha de passar el torn al següent participant.





MARMITA / MARMITA

Objectiu:

Agafar la marmita.



Què necessitem?

Un casc o un tros de roba, un bastó i una corda per traçar un cercle a terra.

On juguem?

En un indret obert, de terra.

Quants hi poden jugar?

5 o més.

Com s'hi juga:

Es traça una circumferència al terra, d'uns 3 metres de diàmetre, al centre de la qual s'hi posa l'objecte i un dels jugadors. Els altres, tot entrant en el cercle, han de fer sortir la "marmita" del cercle per mitjà d'un cop de peu, sense tocar al jugador que la defensa. Ara bé, el noi o la noia disposat a l'interior del cercle, intentarà impedir-ho atrapant a l'atacant. Si l'agafa el substituirà en la defensa de la "marmita".

Guanya qui més vegades hagi defensat la "marmita".



EPHEDRISMVS / MUNTAR A CAVALL

Objectiu:

Mantenir l'equilibri amb la parella.



Què necessitem?

Res.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

8 formant parelles dividits en dos equips.

Com s'hi juga:

Un dels jugadors adoptarà el paper de cavall i l'altre d'auriga. Cal que l'infant més fort faci de cavall i el més prim sigui el que faci les funcions d'auriga. Aquest darrer muntarà sobre l'esquena del seu company. Les parelles es dividiran en dos equips diferents que s'enfrontaran en un simulacre de lluita. La finalitat és fer caure les parelles de l'equip contrari. Una vegada hagin caigut s'han de retirar del joc i esperar un altre partida.

Guanya aquell equip que en acabar tingui més parelles muntades.

Un altre joc, més aconsellable, consisteix en que les quatre parelles prenen la sortida simultàniament i guanya aquella que arriba abans a la meta establerta, sense haver caigut pel camí. Si durant la cursa, cau un dels components de la parella, aquesta s'ha de retirar de la carrera.



EQVITARE IN ARVNDINE CAVALCAR SOBRE D'UNA CANYA

Objectiu:

Simular que es cavalca.



Què necessitem?

Una canya d'1.20 metres aproximadament.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

3 o més.

Com s'hi juga:

És un joc d'imaginació i d'habilitat. Els nois i noies se posen damunt de la canya, que agafen amb les mans per la part davantera, i corren, saltironejant, sense parar, com si estiguessin muntats dalt d'un cavall.

Es poden fer curses. Es marca un circuit i tots els participants es posen a la línia de sortida aguantant la canya amb les mans. En fer-se el senyal, avancen saltant cap a la meta procurant no caure, perquè hauria de tornar a començar. Guanya el primer que hi arribi.



TABVLA LVSORIA / TRES EN LÍNIA

Objectiu:

Col·locar tres fitxes d'un mateix color en línia.



Què necessitem?

Un tauler gravat amb un quadrat subdividit en nou quadrats més i sis fitxes, tres de cada color.

On juguem?

Preferentment en un espai tancat.

Quants hi poden jugar?

Dos per joc (20).

Com s'hi juga?

Sobre una taula o tauler de joc es pot optar per dibuixar-hi un quadrat dividit en altres nou, o bé assenyalar-hi les diagonals i els eixos.

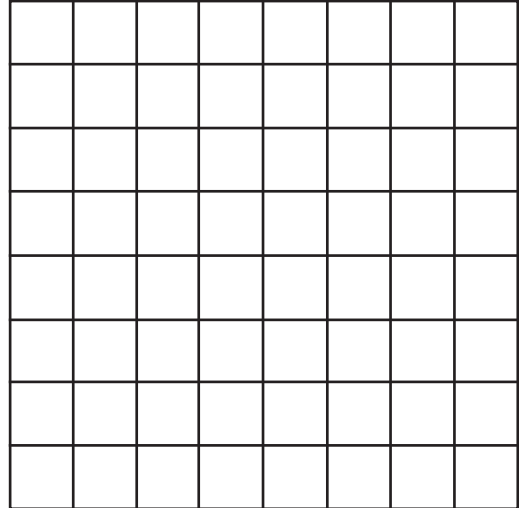
Cada jugador pren tres fitxes d'un mateix color. S'estableix qui comença primer, per sort o per acord. Quan li toqui el torn, cada jugador introdueix una de les seves fitxes en el centre del quadre o bé en les interseccions, segons el tauler triat, que estiguin buits. El primer jugador que aconsegueixi alinear-ne tres de seguides, guanya la partida.



CALCVLI / CINC EN LÍNIA

Objectiu:

Alinear les cinc fitxes.



Què necessitem?

Un taulell de 8 per 8 quadrats i cinc fitxes per a cada jugador, de color diferent.

On juguem?

En qualsevol lloc, però serà més còmode si podem recolzar el taulell.

Quants hi poden jugar?

2 jugadors.

Com s'hi juga:

Els jugadors decideixen, per sort –tirant el dau i comença el que aconsegueix la puntuació més alta- o bé per acord entre ells, qui comença la partida. Els jugadors, que participen per tornos alterns, només poden moure una fitxa en cada jugada.

Els jugadors col·loquen les cinc fitxes a la primera fila als dos extrems oposats del tauler. El joc consisteix en moure les fitxes, per tornos, pel tauler a una casella contigua en vertical, horitzontal o en diagonal. L'objectiu consisteix en formar una línia (vertical, horitzontal o diagonal) amb les cinc fitxes del seu color. Ara bé, per tal de donar-li més emoció, està prohibit disposar les fitxes del mateix contrincant formant una L o una creu o una X, ja que d'aquesta manera és més senzill aconseguir guanyar.

Guanya el jugador que primer ho aconsegueix.



DVPLVM MOLENDINVM (PRIMER MOLENDINUM)

Objectiu:

Deixar a l'adversari amb menys de tres fitxes



Què necessitem?

Un dibuix, fet a terra o en un tauler, amb tres quadrats concèntrics units per la part central dels costats i 18 fitxes, 9 de cada color.

On juguem?

En qualsevol lloc tancat o obert.

Quants hi poden jugar?

Dues persones per a cada tauler.

Com s'hi juga?

Els jugadors prenen les 9 fitxes que els hi corresponen i decideixen qui ha de començar el joc.

Cadascú, tot respectant el seu torn, col·loca una de les seves fitxes en un encreuament buit. Per bellugar la fitxa només ho pot fer a una casella buida unida per una de les línies a la fitxa.

Quan un dels jugadors aconsegueix alinear tres fitxes, és a dir, fer "marro" ha de prendre del tauler de joc una de les peces del contrari.

Poden fer també un doble "marro", és a dir, aconseguir 2 marros que tenen una fitxa en comú.

Quan un jugador es queda només amb dues fitxes, perd la partida.



DVPLVM MOLENDINVM (SEGON MOLENDINUM)

Objectiu:

Alinear quatre fitxes unides per les línies del tauler.



Què necessitem?

Un tauler gravat per les dues cares i vint-i-quatre fitxes, dotze de cada color.

On juguem?

En un indret tancat o obert.

Quants hi poden jugar?

Dos jugadors per a cada tauler (6).

Com s'hi juga:

El primer jugador col·loca una fitxa a la primera línia o encreuament de línies del tauler. Seguidament, col·locarà la fitxa el segon jugador; pot fer-ho tant a la primera línia del tauler com a la línia vertical superior immediata on hi ha la fitxa de l'adversari. I així successivament.

Guanya qui aconsegueix col·locar quatre fitxes pròpies seguides dins el tauler.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

DVODECIMA SCRIPTA DOTZE LÍNIES (A)

Objectiu:

Aconseguir arribar totes les tifxes al final del tauler.



Què necessitem?

Un tauler rectangular amb 6 paraules de 6 lletres, 3 daus i 15 fitxes per a cada jugador/a.

On juguem?

En qualsevol lloc, preferiblement amb una taula.

Quants hi poden jugar?

2 jugadors per tauler.

Com s'hi juga:

El tauler rectangular té 6 paraules de 6 lletres, separades de dues en dues, en tres fileres. Cadascun dels dos jugadors té 15 peons (blancs o negres) i, d'acord amb el que assenyalen els 3 daus que llencen, van avançant de casella en casella cadascuna de les fitxes. Han de fer la volta sencera del tauler amb tots els peons, seguint el següent ordre: la línia central de l'esquerra a la dreta, la línia superior de la dreta a l'esquerra i la línia inferior de l'esquerra a la dreta. Els números apareguts en els daus marquen el moviment d'una, de dues o de tres peces, ja que cada dau pot moure una fitxa individualment o es poden sumar, segons ens interressi.

Guanya el jugador que aconsegueix situar abans el total de les seves fitxes fora del tauler.



DVODECIMA SCRIPTA DOTZE LÍNIES (B)

Objectiu:

Aconseguir arribar totes les fitxes al final del tauler.



Què necessitem?

Un tauler rectangular amb 6 paraules de 6 lletres, 3 daus i 15 fitxes per a cada jugador/a.

On juguem?

En qualsevol lloc, preferiblement amb una taula.

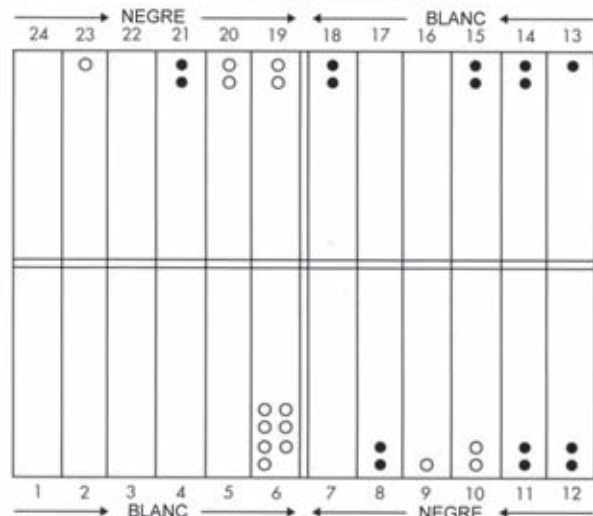
Quants hi poden jugar?

2 jugadors per tauler.

Com s'hi juga:

El tauler rectangular té 6 paraules de 6 lletres, separades de dues en dues, en tres fileres. Cadascun dels dos jugadors té 15 peons (blancs o negres) i, d'acord amb el que assenyalen els 3 daus que llencen, van avançant de casella en casella cadascuna de les fitxes. Han de fer la volta sencera del tauler amb tots els peons, seguint el següent ordre: la línia central de l'esquerra a la dreta, la línia superior de la dreta a l'esquerra i la línia inferior de l'esquerra a la dreta. Els números apareguts en els daus marquen el moviment d'una, de dues o de tres peces, ja que cada dau pot moure una fitxa individualment o es poden sumar, segons ens interressi.

Guanya el jugador que aconsegueix situar abans el total de les seves fitxes fora del taulell.





TALVS / OSSETS O GINQUES

Objectius:

Llançar els ossets enlaire i plegar-los sense que caiguin.



Què necessitem?

Quatre ossets sense tintar i un de tintat per a cada equip.

On juguem?

Cal triar un espai no gaire gran, a l'aire lliure o tancat.

Quants hi poden jugar?

Deu equips de dos jugadors (20).

Com s'hi juga?

Es tracta d'un joc d'habilitat, que va augmentant progressivament de dificultat. S'inicia el joc deixant els quatre ossets a terra i tirant enlaire el tintat.

Abans que aquest caigui s'agafa un dels quatre que hem deixat a terra, amb les dues mans i agafem el tintat, aleshores tirem els dos que tenim enlaire i n'agafem un altre de terra fins a tirar els cinc. Després es fa el mateix amb una sola mà.

En la segona fase del joc es repeteix tot el procés però recollint els ossets amb el revers de les dues mans juntes i després amb el d'una sola mà.

Quan un jugador comet un error (els ossets toquen a terra o no ha agafat el següent,...) passa el torn al company.



PENTHE LITHA / CINC OSSETS

Objectius:

Llançar els ossets enlaire i recuperar-los amb el dors de la mà dreta, sense que caiguin.

Què necessitem?

Cinc ossets per a cada equip.

On juguem?

Cal triar un espai no gaire gran, a l'aire lliure o tancat.

Quants hi poden jugar?

Deu equips de dos jugadors (20).

Com s'hi juga?

Es tracta d'un joc d'habilitat. Es llancen els cinc ossets a l'aire i es recuperen damunt del dors de la mà dreta. Per recuperar els que caiguin al terra, el jugador ha d'impulsar enlaire els que es troben al dors de la mà dreta, agafar, amb la mateixa mà, els que li han caigut i rebre els que ha llançat abans de que caiguin a terra.





TROPA / TABES

Objectiu:

Encertar les tabes en un recipient i comptar segons han caigut.



Què necessitem?

4 tabes marcades per jugador i un recipient de boca ampla.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

4 o més.

Com s'hi juga:

Des d'una distància d'uns 2 metres aproximadament, cada noi o noia llença de manera ordenada les tabes al recipient. Totes aquelles que cauen fora són desqualificades i no puntuen. Després s'anoten els punts del jugador, segons per les cares que han caigut, amb el número indicat. Guanya aquell contrincant que ha aconseguit més punts després de les tirades pactades prèviament.



LOCVLVS ARCHIMEDIVS PUZZLE D'ARQUIMEDES

Objectiu:

Formar el màxim nombre de figures representatives.

Què necessitem?:

14 elements geomètrics fets de fusta.

On juguem?:

En un indret tancat o obert.

Quants hi podem jugar?:

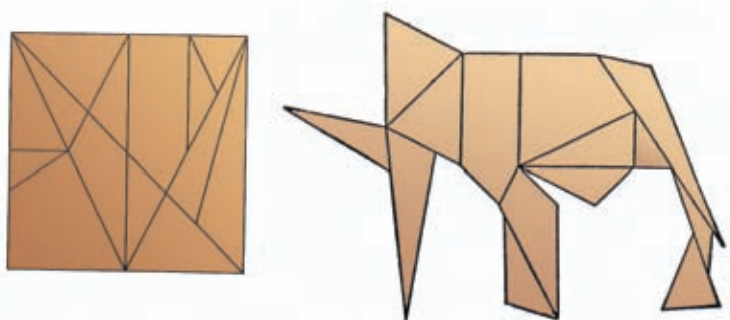
2 jugadors i jugadores per a cada puzzle.

Com s'hi juga:

Es tracta d'un joc d'imaginació i d'habilitat. Combinant les 14 peces o "tans" s'ha d'aconseguir dissenyar una figura humana, d'animal, d'objecte, geomètrica... que reproduxeixi un model real.

Només hi ha una condició i és que s'han d'emprar totes les peces en cadascuna de les figures que es componen. Guanya el jugador o la jugadora que aconsegueix fer-ne més quantitat.

També es poden proposar diferents figures i els jugadors/es han de trobar a combinació que permet construir-les.





CONSTRUCTIO LVDI JOC DE CONSTRUCCIÓ

Objectiu:

Aixecar construccions.



Què necessitem?

Unes peces de construcció de fusta.

On juguem?

En un indret tancat o obert.

Quants hi poden jugar?

Un o dos jugadors.

Com s'hi juga:

Joc d'habilitat i d'imaginació que consisteix en agafar i situar les diferents peces, per anar formant una construcció simple o complicada: mur, arc, columna ... fins arribar a reproduir els esquemes d'edificacions romanes més complicades com una *domus*, una *insulae*, un temple, un fòrum, un arc de triomf, etc. Una vegada feta la construcció es pot desmuntar i aprofitar les peces per fer-ne un altre o conservar-la.

Poden jugar-hi un o més nens i nenes i no tenen que emprar necessàriament totes les peces que componen el joc.



LVTVM / FANG

Objectiu:

Realitzar objectes o figures de fang que reproduïxin elements reals.



Què necessitem?

Fang.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

5 o més.

Com s'hi juga:

És un joc d'habilitat i d'imaginació. El fang és un material molt modelable que permet crear aquelles figures que han imaginat els nois i les noies. Per aconseguir-ho només necessiten algun estri bàsic, com una cullera i les mans.

Poden elaborar objectes de joc com els daus, les bales, la fireta, les nines...; d'ús quotidià, com les llànties, els unguentaris, els plats, etc; decoratius com figures, animals, etc.

Es valoraran aquells motius que s'apropin més a l'estètica romana i la qualitat de la reproducció.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

CLAVIS CAESARIS / CLAU DE CÈSAR

Objectiu:

Familiaritzar-se amb la criptografia o "escriptura secreta" desxifrant un missatge.



Què necessitem?

Material per escriure i un exemple d'alfabet numerat, a més del missatge per desxifrar.

On juguem?

Qualsevol espai serveix, ja sigui a l'aire lliure o un espai tancat.

Quants hi poden jugar?

Un jugador, però també es pot fer en grup enviant missatges dels uns als altres (6).

Com s'hi juga?

Per desxifrar el missatge cal substituir cada lletra de l'original per la que correspon al seu número -3, d'acord amb el quadre següent:

<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>I</i>	<i>J</i>	<i>K</i>	<i>L</i>	<i>M</i>	<i>N</i>	<i>O</i>	<i>P</i>
<i>0</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>	<i>12</i>	<i>13</i>	<i>14</i>	<i>15</i>
			<i>Q</i>	<i>R</i>	<i>S</i>	<i>T</i>	<i>U</i>	<i>V</i>	<i>W</i>	<i>X</i>	<i>Y</i>	<i>Z</i>			
			<i>16</i>	<i>17</i>	<i>18</i>	<i>19</i>	<i>20</i>	<i>21</i>	<i>22</i>	<i>23</i>	<i>24</i>	<i>25</i>			

En el cas de jugar a construir missatges secrets, cal fer el procediment contrari, és a dir, numerar primer les lletres de l'abecedari assignant el 0 a la lletra A, l'1 a la B i així successivament. A continuació se substitueix cada lletra de l'original per la que correspon al seu número +3.



TESSELLAE / MOSAIC

Objectiu:

Realitzar un mosaic.

Què necessitem?

Un suport rígid, que pot ser una fusta; cola blanca, tisores, un dibuix de model i tesselles de diferents colors.



On juguem?

És preferible escollir un espai tancat.

Quants hi podem jugar?

Un jugador, però també es pot fer en grup realitzant-ne un de col·lectiu (8).

Com s'hi juga?

És un taller que condicionat pels materials que els jugadors tenen a l'abast, fa recomanable la següent forma de joc.

Una vegada realitzat el dibuix que servirà de model, es copia, mitjançant paper de calcar, en el suport i al seu damunt s'hi enganxen les tesselles, vigilant els colors. Si cal es tallen les tesselles per tal de delimitar ben bé el dibuix. Al voltant s'hi pot fer una sanefa.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

PVPAS LVDERE / JUGAR A NINES

Objectiu:

Vestir i despullar nines de drap amb vestits romans

Què necessitem?

Una nina de drap i vestits.

On juguem?

En un espai, preferentment tancat

Quants hi poden jugar?

És un joc individual però el poden realitzar diferents nens i nenes alhora (10).

Com s'hi juga?

Les nenes i els nens vesteixen la nina segons sigui, en la seva imaginació, un personatge o un altre: un senador, una patrícia, un esclau o una esclava.





JUGAR A NINES DE PAPER

Objectiu:

Confeccionar nines de paper i jugar-hi.



Què necessitem?

Retallables, tisores, enquadernadors, pega i colors.

On juguem?

En un espai, preferentment tancat, amb taules i cadires.

Quants hi poden jugar?

És un joc individual però el poden realitzar diferents nens i nenes alhora (10).

Com s'hi juga?

Cal retallar el contorn de la figura de les nines de paper, seguint els punts o línies establertes.

Quan retallin els vestits han de tenir cura de deixar les pestanyes perquè es puguin doblegar i subjectar-les bé a la figura, sense que caiguin. També hi ha l'opció d'acolorir-les.



VESTES ET FAMÍLIA ELS VESTITS I LA FAMÍLIA

Objectiu:

Conèixer els membres d'una família romana, la manera de vestir i de pintar-se.

Què necessitem?

Els diferents vestits que portaven els principals membres d'una família.



On juguem?

L'espai és indiferent i pot ser a l'aire lliure o cobert.

Quants hi poden jugar?

Depèn dels membres de la família que considerem (6).

Com s'hi juga?

És lliure i correspon al grup decidir la manera de jugar-hi.

Proposem un model: cadascun dels jugadors pren un rol i segons sigui el pater família, la mare, el/la fill/a, l'esclau/va, haurà d'escollir el vestit que li correspongui. Aprendre els noms de les diferents peces de roba que componen el seu vestuari "personal", a col·locar-se la túnica i la toga o bé el vel, segons li correspongui. Caldrà adonar-se de la diferència de qualitat de les robes emprades en la confecció dels vestits d'acord amb el seu estatus.



MAGISTER / EL MESTRE

Objectiu:

Realitzar un paral·lelisme entre la vida escolar romana i la seva pròpia, tot comparant similituds i diferències.



Què necessitem?

Una tauleta de cera, un àbac, una túnica, lletres grans de fusta, un banc i una cadira.

On juguem?

En un espai no massa gran.

Quants hi podem jugar?

Un jugador prendrà el paper del mestre i deu més faran d'alumnes (11).

Com s'hi juga?

Les regles o el model de joc és lliure, tanmateix nosaltres en proposem un sobre la base dels materials elaborats per a aquesta activitat tot i que qualsevol altra forma de joc pot ser vàlida.

Entre tots els jugadors se simula una escola on, el jugador que fa de mestre es vesteix amb la túnica i la toga, i s'asseu en una gran cadira mentre imparteix la classe. Els alumnes es vesteixen de "romans", agafen les llibretes romanes, el punxó i l'àbac i s'asseuen a escoltar les lliçons del mestre.

Quan el *magister* ho decideixi, els alumnes es col·locaran les lletres i construiran paraules, jugant amb les lletres de què disposen.

Els comptes matemàtics els resoldran en l'àbac, sense equivocar-se, ja que si no, el mestre castigarà el deixeble que s'hagi equivocat. Cal recordar que les operacions les faran amb xifres romanes.



MEDICVS / EL METGE

Objectiu:

Saber com era, quins coneixements tenia i de quins instruments quirúrgics es valia el metge romà.

Què necessitem?

Els medicaments d'origen vegetal i mineral, a més dels estris de cirurgia i de les diferents representacions de malalties romanes.

On juguem?

És preferible en un espai tancat.

Quants hi poden jugar?

Un grupet de sis (6).

Com s'hi juga?

Es deixen a l'abast dels jugadors els remeis, ben tapats i amb una indicació del seu ús, tant de tipus vegetals com minerals, coneguts en l'època romana, alguns dels instruments quirúrgics i reproduccions de models de malalties d'època romana, els originals de les quals es conserven en museus.

La imaginació dels infants farà la resta.





BVLLA / LA BUTLLA

Objectiu:

Descobrir la finalitat de l'objecte.

Què necessitem?

Fang, un cordillet, un petit pergamí i una canyeta per escriure.

On juguem?

Triarem un indret tancat.

Quants hi poden jugar?

Es tracta d'un joc individual però hi poden prendre part un grupet de deu alhora (10).

Com s'hi juga?

S'ha d'intentar realitzar amb fang la "boleta" que els fills dels patricis romans portaven al coll fins als disset anys i que contenia un desig. Escriuran, doncs, un desig en paper de pergamí amb l'ajut d'una canyeta que farà de ploma.

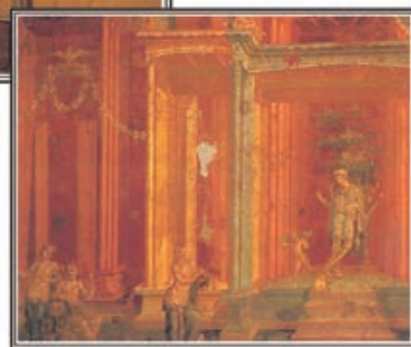
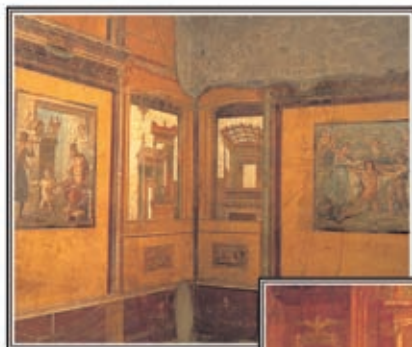




DOMVS / CASETES

Objectiu:

Simular l'estructura mobiliar d'una casa romana.



Què necessitem?

Mobles de fusta romans i un espai per col·locar-los.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

Dos o més.

Com s'hi juga:

Els jugadors/es improvisen un espai que representarà l'estança d'una casa romana, en funció dels mobles o estris dels quals disposi: la cuina, el dormitori, l'atri... Els nens i les nenes decoraran l'espai al seu gust, tot imitant una casa de l'època, i poden posar o treure mobles o fins i tot afegir elements decoratius, segons la seva imaginació i informació.

Tanmateix, poden decorar les parets amb pintures murals tot emprant els colors de l'època. Simular un dibuix de mosaic en el terra. Plantejar-se obertures en les parets i en el sostre a fi de proporcionar llum a l'estança. Una vegada construïda pot desmuntar-se per un altre vegada o guardar-la.



CVLINAE / CUINETES

Objectiu:

Simular les feines d'una cuina romana.



Què necessitem?

Peces i elements de fang habituals a les cuines romanes.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

2 o més, segons l'espai disponible.

Com s'hi juga:

A les cuines romanes hi havia molta varietat d'objectes: àmfores, plats, focs, morters, objectes per cuinar, menjar fresc, recipients destinats a conservar els aliments, etc. Els jugadors i les jugadores han d'organitzar l'espai escollit, tot posant i traient les peces, reproduïdes o fetes per ells mateixos, per tal de representar les feines que es realitzaven a les cuines romanes, segons la seva imaginació.

Poden també simular l'elaboració de variats menús romans, segons l'hora del dia i el nivell econòmic de la família, tot utilitzant aliments actuals que ja existien en aquella època.



FICTILIA / FIRETA

Objectiu:

Simular les feines domèstiques de cuina i taula romanes.



Què necessitem?

Diferents peces de fireta d'argila, metàl·liques o de fusta i una taula.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi podem jugar?

Grups d'uns 4 nois/es.

Com s'hi juga:

Els nois i noies reproduïxen les feines de cuina, amb els aliments i estris, en ceràmica, utilitzats en època romana: plats, olles, vasos ... Així mateix, un cop han simulat la cocció i l'elaboració dels plats, adoptaran el paper de consumir-los. Per aquest motiu poden parar taula i simular que reben a un personatge important que els visita.

Es poden afegir les nines per completar el joc.



ARCVS ICTVS / TIR A L'ARC

Objectiu:

Encertar un blanc.

Què necessitem?

Arcs, fletxes, un blanc i un indret on situar-lo.

On juguem?

En un espai obert.

Quants hi poden jugar?

Tants com es vulgui i un àrbitre.



Com s'hi juga?

Es tensa la corda fixada als dos caps d'una verga de fusta fins encorbar l'arc, per tal que adquireixi la força necessària per a disparar fletxes. S'ha d'encertar, destruir o abatre la part central d'un blanc d'1.6 metres d'alçada i 0.45 metres d'amplada. Cada arquer ha de disparar tres sagetes en un temps màxim de dos minuts i mig i 20 segons de temps entre dos competidors. La puntuació s'efectua sobre la base dels blancs aconseguits. Es pot llençar des de diferents posicions: drets, agenollats o des de terra.

Proposem el següent sistema de joc per als nois. Es traça una línia horitzontal al terra i al seu davant, a uns quatre metres de distància, es col·loca el blanc. Els jugadors per parelles dispararan tres fletxes cadascun, una darrera de l'altra, tot procurant encertar-ne la part central. Els vencedors de cada parella formaran aleatòriament grups de dos, els quals s'enfrontaran novament. Si el nombre de concursants és vuit, caldrà tornar a repetir la competició entre els dos que quedin i arribar a un sol guanyador. Triomfa el que ha aconseguït més encerts, o bé el que les seves fletxes s'han apropat més al centre.



HASTAE ICTVS / LLANÇAMENT DE JAVELINA

Objectiu:

Llençar el més lluny possible i que es clavi a terra.



Què necessitem?

Una javelina i una cinta mètrica.

On juguem?

A l'aire lliure, en una pista de 4 metres d'amplada i de 30 a 36.5 metres de llargada, acabada en un arc de 8 metres de radi.

Quants hi poden jugar?

Tants com es vulgui i un àrbitre.

Com s'hi juga?

La javelina se subjecta amb la mà per l'encordat o l'empunyadura de corda que envolta al seu centre de gravetat, i es llança en una zona oberta en ventall i delimitada per ratlles marcades sobre el terreny. El llançament és nul si l'instrument no cau a la zona delimitada, si surt del carrer de llançament abans que la javelina arribi a terra o si la punta metàl·lica no cau a terra abans que una altra part de la javelina. Aquest joc és anterior al del disc i pot constituir una prova o formar part de l'heptaló o del decatló.

Per a jugar-hi els infants, n'hem preparat una adaptació simple: traçarem una ratlla al terra que marcarà l'indret des del qual els jugadors i les jugadores faran els seus llançaments. Un darrera l'altre aniran llançant la javelina i l'àrbitre mesurarà la distància que hi ha entre la ratlla i el punt més allunyat de la javelina empesa per cada competidor. Guanya aquell concursant que aconseguixi la major distància.



DISCI ICTVS / LLANÇAMENT DE DISC

Objectiu:

Llençar-lo el més lluny possible.

Què necessitem?

Un disc i una cinta mètrica.

On juguem?

A l'aire lliure, en un cercle de 2.5 metres de diàmetre

Quants hi poden jugar?

Tants com es vulgui i un àrbitre.



Com s'hi juga?

El llançament es fa des d'un cercle de 2.5 metres de diàmetre i l'atleta inicia el moviment d'esquena a la direcció cap on s'ha de llançar. Ha d'avançar tot girant sobre ell mateix, per tal de poder imprimir la màxima força centrífuga al disc, al moment de llançar-lo. El disc se subjecta amb les falangetes, de manera que estigui pla i amb el braç horitzontal. El llançament és nul si l'esportista surt del cercle abans que el disc hagi arribat a terra. Forma part també del pentaló o del decatló.

Un cop més, hem fet una adaptació senzilla, per tal que hi puguin jugar els nens: traçarem una ratlla al terra que marcarà el punt des del qual els jugadors i les jugadores faran els seus llançaments. Un darrera l'altre aniran llançant el disc i l'àrbitre mesurarà la distància que hi ha entre la ratlla i el disc empès per cada competidor. Guanya aquell concursant que aconsegueixi la major distància.



CAVSVS / LOTERIA

Objectiu:

Aconseguir les fitxes de la sort.

Què necessitem?

Una urna o gerra de vidre o de ceràmica, uns bitllets ja elaborats, a més de fragments de pergamí, canyes i tinta.

On juguem?

En qualsevol indret.

Quants hi poden jugar?

6 jugadors i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Cada concursant escriu una frase seriosa o divertida destinada als seus competidors, al fragment de pergamí que se li ha lliurat. El doblegarà de la mateixa manera que s'ha fet amb les altres inscripcions ja dins de la urna i l'introdueix al seu interior. Després, cada jugador i jugadora traurà un dels bitllets i llegirà en veu alta la frase que hi ha escrita. Un cop ho han fet tots plegats, l'àrbitre dirà quins nois han tingut més sort i quins, pel contrari, han tingut mala sort.





MALVM TRAICERE / PASSAR-SE LA POMA

Objectiu:

Passar-se una poma amb la boca.

Què necessitem?

Una poma per equip.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

6 o 8 jugadors i jugadores per equip i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Es col·loquen les pomes damunt d'una superfície plana i relativament elevada, mentre els jugadors es distribueixen en dos equips. Els components de cada grup formen una fila, tot col·locant-se l'un al costat de l'altre. El primer agafa la poma amb la boca i l'ha de passar al següent concursant i així successivament. Quedarà eliminat el col·lectiu que usi les mans o els caigui la poma al terra. L'equip guanyador serà aquell que aconseguixi passar-se la poma per cadascun dels jugadors, el més ràpidament possible.

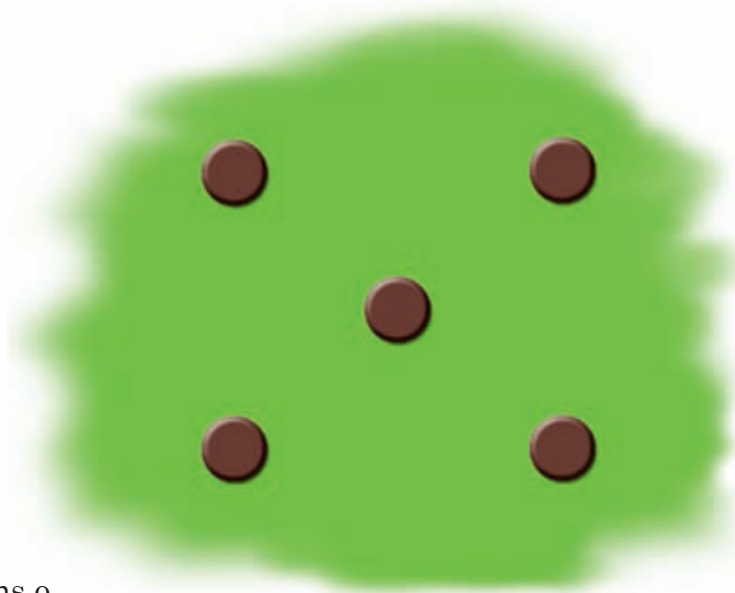




QVATTVOR ANGVLI / ELS 4 CANTONS

Objectiu:

Ser més àgil que els companys.



Què necessitem?

Un quadrat delimitat per 4 cantons o
4 arbres, d'una mida aproximada de 4x4 metres.

On juguem?

A l'aire lliure i en un lloc ampli.

Quants hi poden jugar?

5 alumnes.

Com s'hi juga:

4 jugadors se situen als angles del quadrat o bé al costat d'un dels arbres que componen la mateixa figura, i un 5è al centre. Els nois i les noies han de córrer el més ràpidament possible a un altre angle (procurant que el concursant del centre no ocupi el seu lloc durant el desplaçament). Si succeeix així, haurà d'intentar fer-se amb un angle o bé s'haurà de quedar al centre. Guanya el concursant que no ha estat mai al mig o hi ha estat menys cops. En època romana el guanyador rebia un casc com a premi.



AMVLETA FACERE / FER AMULETS

Objectiu:

Fer-nos amulets protectors.

Què necessitem?

Fang, tisores, cordill i eines per modelar.

On juguem?

En qualsevol lloc

Quants hi poden jugar?

6 o 8 nois i noies.

Com s'hi juga?

Farem amulets amb fang que després ens podem penjar al coll, per tal que ens protegeixin o ens allunyin els mals esperits, les malalties, les desgràcies i en general totes les influències malèfiques, o bé propiciïn algun aspecte positiu, tal i com creien els antics romans. Aquests amulets poden ser molt variats com, per exemple, la lluna, que servia per allunyar el mal d'ull i protegia els creixement dels infants. Si fem una espasa petita hi posarem el nom del pare i si fem una destral, el de la mare. També podem realitzar dues mans unides o unes campanetes.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

CREPITACVLA FACERE / FER SONALLS



Objectiu:

Fer sonalls a la manera romana.

Què necessitem?

Fang, llavors o pedretes i estris per modelar.

On juguem?

En qualsevol lloc, preferentment a cobert

Quants hi poden jugar?

8 alumnes.

Com s'hi juga?

Els romans feien sonalls d'argila amb formes esfèriques o d'animals (per exemple de porquet o d'ànec) per als nens petits. Servien per divertir-los i també per allunyar-los els mals esperits. Modelarem els sonalls, procurant fer-los buits i abombats, ja que al seu interior hi haurem de posar llavors o pedretes, per tal que sonin en moure'ls, però haurem d'anar en compte que no tinguin forats per on es puguin colar. Un cop secs els podrem pintar.



TINTINNABVLA FACERE / FER CAMPANETES

Objectiu:

Fer campanetes a la manera romana.



Què necessitem?

Fang i estris per modelar.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

8 alumnes.

Com s'hi juga?

Els romans feien campanetes d'argila o de bronze per als nens petits, ja que servien per distreure'ls amb el seu soroll o bé els portaven penjats del coll com un amulet. Es poden fer campanetes de diverses mides i formes, aplanades o allargades i amb els badalls de diferent gruix. Amb l'ajut dels companys es poden tocar harmònicament totes alhora. També decorarem la part exterior, amb incisions o pintures.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

PVPAS FACERE / FER NINES

Objectiu:

Fer nines de fang a la manera romana.

Què necessitem?

Fang, cordill o filferro, estris per modelar i alguns models plastificats.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

8 alumnes.

Com s'hi juga?

Seguint els models romans, farem nines de fang. Podem construir-les articulades, amb els braços i les cames unides al cos per mitjà d'un cordill o d'un filferro, o pel contrari, estàtiques amb els braços i les cames enganxades al cos. Poden representar diferents figures i personatges de mides variades.





LITTERAS FACERE / FER LLETRES



Objectiu:

Modelar lletres a la manera romana.

Què necessitem?

Fang i estris per modelar.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

8 alumnes.

Com s'hi juga?

Els romans usaven joguines i llatinadures (galletes i pastissos) amb forma de lletres per tal que els nens i les nenes podessin aprendre més fàcilment a llegir i a escriure. Així, faràs diferents lletres majúscules amb fang, per exemple, podries modelar totes les lletres del teu nom o totes les de l'abecedari romà.

Els romans es van plantejar el repte que tots els nens i les nenes aprenguessin a llegir i a escriure. Per aquest motiu, es valien de diferents estratègies com per exemple portar a l'escola lletres de pa i de pastissos que els ajudava en l'aprenentatge de les dues disciplines. Tanmateix representaven les lletres majúscules, que eren les que usaven els romans, en fang.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

FVNE ARREPERE / PUJAR PER UNA CORDA

Objectiu:

Pujar per una corda.

Què necessitem?

Una corda amb nusos cada mig metre,
una cinta mètrica i un guix.

On juguem?

En un indret d'on puguem penjar una corda.

Quants hi poden jugar?

6 alumnes més un àrbitre.

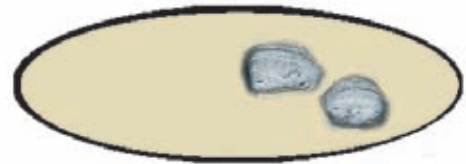
Com s'hi juga?

Es penja una corda en un indret elevat i segur, que es trobi separat de qualsevol paret. El lloc més adequat pot ser, per exemple, la branca d'un gran arbre. Un darrera l'altre, els concursants intentaran pujar per la corda. L'àrbitre assenyalarà amb el guix fins on ha ascendit cadascú i ho mesurarà. Guanya el que ha anat més amunt, en menys temps.





LVDVS ORBIS / JOC DEL CÈRCOL



Objectiu:

Situar els ossets dins del cercle.

Què necessitem?

5 ossets, nous o pedretes per jugador.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

5 alumnes.

Com s'hi juga?

Els jugadors intentaran, a partir d'una distància definida, llençar i situar cadascuna de les fitxes a l'interior d'un cercol dibuixat al terra. Alhora, s'ha de calcular bé la tirada per tal de desplaçar les fitxes dels contrincants fora del cercle. Els jugadors llencen un osset, una pedra o una nou cada cop i ho repeteixen mantenint el mateix ordre, fins a completar cinc tirades. Guanya qui aconsegueix tenir primer les cinc peces dins la circumferència.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

COTTABE / LLENÇAR AIGUA



Objectiu:

Omplir un recipient de líquid.

Què necessitem?

Copes o gerres, aigua i un recipient per a cada jugador/a.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

5 jugadors i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Es disposen els recipients buits a un metre de distància dels jugadors. Cada participant omple d'aigua la seva copa i llença des d'un metre de distància el líquid al recipient, procurant que caigui al seu interior. Guanya aquell concursant que després de 10 tirades ha aconseguit omplir més el recipient de líquid. Una variant d'aquest joc consistia en penjar els recipients i fer-los moure de forma oscil·latòria i constant, augmentant-ne el grau de dificultat.



EPHEDRISMOS / JOC DEL PORTADOR

Objectiu:

Arribar primer a la meta.

Què necessitem?

Una pedra.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

4 equips de 2 jugadors i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Els jugadors es disposen darrera d'una línia de sortida. Un d'ells puja a l'esquena del seu company amb una cama doblegada. El genet tapa els ulls del portador, el qual ha de ser guiat per la veu del primer. Un cop donada la sortida, els equips avancen fins arribar a la meta marcada amb una pedra. Guanya l'equip que hi arriba abans i el genet no ha caigut.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

HIPPAS / JOC DEL CAVALLER

Objectiu:

Arribar primer a la meta.

Què necessitem?

Una pedra.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

4 equips de 2 jugadors i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Un dels jugadors puja sobre les espatlles del seu company que fa de cavall i que va lleugerament corbat. El genet tapa els ulls del portador, el qual haurà de ser guiat per la veu del primer. Un cop s'ha traçat la ratlla de la sortida, els equips avancen fins creuar a la meta assenyalada per una pedra. Guanya l'equip que hi arriba abans.





VENATIO FVNE / CAÇA AMB CORDA

Objectiu:

Atrapar un noi amb la corda.



Què necessitem?

Una corda d'uns 4 metre de llarg.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

8 o 10 jugadors.

Com s'hi juga?

Dos jugadors agafen la corda, un per cada extrem, i mentre corren han d'atrapar algun dels altres participants, tot tancant-los amb la corda sense que es puguin escapar. Cada jugador atrapat es queda aturat i fora del joc. Quan ja en tenen dos, intercanvien els papers i passen a ser els caçadors, mentre els altres fan de caça.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

FVCI ROMANI / AFAITS ROMANS



Objectiu:

Apropar-se a l'estètica romana.

Què necessitem?

Maquillatges, estris de maquillatge i il·lustracions de rostres de dones romanes.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

8 alumnes.

Com s'hi juga?

Seguint els models antics, les maquilladores intentaran reproduir els maquillatges que empraven les dones romanes. Utilitzaran el safrà per donar-se color a les galtes i als llavis, amb el carbó o el sutge es faran la ratlla dels ulls i es ressaltaran les celles i amb cendra o terres ocres es pintaran els ulls. Poden utilitzar el talc o la farina de faves per emblanquinar-se la cara i per últim es col·locaran una piga negra prop de la boca.



COMAE PECTITAE / PENTINATS ROMANS

Objectiu:

Apropar-se a l'estètica romana.



Què necessitem?

Pintes, clips, agulles de cabell i il·lustracions de pentinats de dones i d'homes romans.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

8 noies o nois.

Com s'hi juga?

Seguint els models antics, els perruquers intentaran reproduir els pentinats que duïen les dones i els homes romans. Es rentaven el cabell emprant un ou. Us podeu fer un recollit amb trenes, subjectades amb agulles i guarniments de cintes de colors, pols daurada, flors... També s'arrissaven els cabells amb uns molls de ferro calents.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

ASCOLIA / JOC DE L'ODRE INFLAT

Objectiu:

Fer arribar l'odre o la pilota a la meta.



Què necessitem?

Un odre o una pilota, una corda i un pal.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

6 jugadors/es.

Com s'hi juga?

Es traça un cercle de tres metres de diàmetre al terra i es col·loca en el centre l'odre o la pilota. Els jugadors/es es posen en línia fora del cercle i, a peu coix, han d'arribar a aconseguir l'odre o la pilota situats al mig, que xutaran fins a la meta. Aquesta es troba localitzada a un metre del límit del cercle i té l'amplada també d'un metre. Guanya el jugador/a que aconsegueix fer-lo creuar la meta.



MONILIA ROMANA / JOIES ROMANES

Objectiu:

Apropar-se a l'estètica romana.



Què necessitem?

Petxines, boletes de vidre, de metall, de ceràmica, de fang, fils, filferros, cordills, làmines d'estany, coure, colors de tempera i models d'època romana.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

Tots els que vulguem, en funció de la quantitat de material que disposem.

Com s'hi juga:

Seguint els models romans, intentarem construir peces d'orfebreria. Els romans i les romanes eren molt aficionats a guarnir-se amb joies, sobretot els dies de les grans celebritats i per assistir a les festes i sopars. Les dones usaven arracades d'or ornades amb diferents pedres, grans anells auris o combinats amb pedres precioses i semiprecioses. També es podien posar polseres realitzades amb metalls valuosos i enriquides amb pedres, que es distribuïen pels braços i pels turmells. Les perles que venien de l'orient es consideraven unes joies molt valuoses i exòtiques. Les fíbules servien per sostenir-se les robes i les agulles del cabell s'empraven per recollir-se'l, sovint elaborades en ós o ivori. Els homes portaven sobretot anells.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

CONCHAS AVT OCELLATA CONGERERE / RECOLLIR PETXINES O PEDRETES DE COLORS

Objectiu:

Recollir petxines o pedretes de colors.



Què necessitem?

Una bossa o un cistell on posar-les.

On juguem?

A la platja.

Quants hi poden jugar?

Tots els que vulguem.

Com s'hi juga:

Hem de fixar-nos en el terra i recollir tot allò que ens agradi, bé per a col·leccionar-ho, bé perquè ens serveixi com a joguina. Segons la utilitat posterior seran més grans o més petites, de colors, arrodonides o amb un forat. Les petxines ens poden servir per reproduir joies romanes o bé enganxar-les sobre d'una fusteta i fer-ne un mosaic. Les pedres, en canvi, podem usar-les com a fitxes de nombrosos jocs i també com a element decoratiu, fent-nos-en un penjoll.



CVRRVS TRAMERE / ESTIRAR CARRETES

Objectiu:

Arribar abans a la meta.



Què necessitem?

Una carreta per a cada jugador i un mocador blanc.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Depèn del nombre de carretes que disposem, més un àrbitre.

Com s'hi juga:

Els jugadors agafen una carreta pels extrems de les barres laterals, mentre els participants es disposen en línia recta davant la ratlla de sortida. Quan l'àrbitre doni el senyal d'inici de la cursa, els concursants començaran a córrer cap a la meta. No es poden empènyer, ni creuar pel davant, ni tampoc xocar lateralment. Guanya qui arriba abans al destí final.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

ALIENAM PERSONAM INDVERE / DISFRESSAR-SE



Objectiu:

Apropar-se a l'estètica romana i conèixer els vestits i els ornaments que duien.

Què necessitem?

Vestits romans variats, per mostrar les diferències entre grups socials i sexes.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

Els que vulguem, en funció de la quantitat de roba que podem disposar.

Com s'hi juga:

Els nois i les noies es disfressaran d'un personatge en concret i per això, triaran les peces de roba que siguin més adequades. Et donem algunes idees. Si sóc un senador em poso la túnica i damunt la toga de color blanc amb una franja porpra al voltant. En canvi, si sóc un general, portaré la túnica palmata, la toga i el paludamentum (mantell de color vermell amb un ribet de porpra i amb un brodat dorat). Però, si fa fred i vull anar de viatge, em vestiré amb una túnica i amb la paenula, un abric sense mànigues i amb caputxa, que duien habitualment els romans.

Tanmateix, si sóc una patricia faré servir una túnica llarga i damunt portaré una stola de colors variats. Si he de sortir al carrer utilitzo una palla o mantell que em cobreix el cap i l'espatlla. Ara bé, si sóc una núvia em col·locaré una llarga túnica blanca lligada per un cinturó i, sobre el cap, un vel de color ataronjat.



EMERE ET VENDERE / COMPRAR I VENDRE



Objectiu:

Simular compres i vendes.

Què necessitem?

Tramussos (monedes usades pels nens romans en els seus jocs) i objectes, aliments, etc. per vendre i comprar, contextualitzats en l'època romana.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

En grupets de 5 o 6 alumnes.

Com s'hi juga:

Muntem una o varies paradetes, en les quals es faran les transaccions comercials: uns nens vendran i els altres compraran productes existents a l'època romana. Podem fer una primera parada on col·locarem: fruites seques (avellanes, ametlles, pinyons, nous, panses, etc.), fruites fresques (préssecs, síndria, albercocs, pomes, peres, etc.) i verdures (enciams, cebes, cols, pèsols, etc.). Una altra botiga pot estar dedicada a les carns (com les gallines, galls, conills, béns, etc.), als peixos (les orades, lluç, llenguados, etc.), als crustacis (els crancs, gambes, llagostes, etc.), o els moluscs (musclos, cargols, ostres, petxines, etc.). La tercera pot ser de productes variats: cistells, vidre, robes, cosmètica, etc.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

PECVNIAM CONICERE / LLENÇAR LA MONEDA

Objectiu:

Encertar el màxim número de monedes als forats.



Què necessitem?

Un taulell foradat i 5 monedes per a cada jugador/a.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

4 nois i noies i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Es col·loca el taulell de joc al terra, damunt d'una superfície plana i es marca una línia a 1 metre de distància. Els jugadors es posen al seu darrera i un darrera l'altre llencen les monedes al taulell i les han de col·locar als forats que hi ha. Guanya aquell jugador/a que n'ha encertat més. Poden fer una sola tirada o bé que cada concursant repeteixi fins a tres vegades el llançament. El guanyador serà també el que hagi tingut més encerts en total.



MILITES / TROPA 2

Objectiu:

Encertar en tots els forats.



Què necessitem?

16 nous, o castanyes o ossets per jugador, un taulell de fusta amb la disposició dels forats, sinó s'han de traçar al terra.

On juguem?

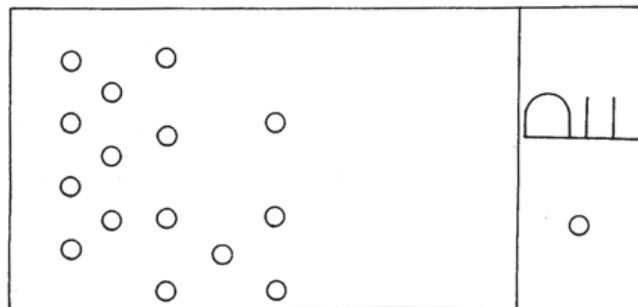
En un indret obert.

Quants hi poden jugar?

4 o 5 alumnes i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Se situa el taulell de joc al terra, damunt d'una superfície plana o es reproduceix el dibuix en un sòl arenós. Els jugadors llencaran les seves 16 peces, intentant introduir-ne una a una en cada forat, fins arribar a la darrera, situada al rectangle que està acompanyada de les lletres P i F, com a símbols de la palma i feliciter que devia aconseguir el guanyador. Tot i que l'objectiu del joc consisteix en encertar els 16 forats i de manera ordenada, podem considerar guanyador al que n'encerta més, degut a la complexitat del procés. Si es produeix un empat, llavors el guanyador serà el que ho hagi fet seguint l'ordre establert.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

SACCORVM CVRSVS / CURSA DE SACS

Objectiu:

Arribar a la meta.



Què necessitem?

Sacs.

On juguem?

En un indret obert.

Quants hi poden jugar?

5 alumnes i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Els participants posen les cames dins dels sacs i el sostenen amb les mans. Després d'haver traçat una ratlla al terra, a partir de la qual se situaran els jugadors i jugadores, aquests hauran de córrer dins dels sacs, fins arribar a la línia de la meta, situada a uns 6 metres, un cop l'àrbitre dóna l'avís de sortida. Guanya aquell concursant que aconseguix arribar el primer i que no hagi sortit del sac.



OMILLA / ENCERTAR DINS DEL CERCLE

Objectiu:

Encertar dins del cercle.

Què necessitem?

3 fitxes (nous, pedres, castanyes, taves) per a cada alumne, un pal, 1 corda.



On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

4 o 5 jugadors i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Ajudats d'una corda i un bastó, tracem al terra el dibuix que tenim a sota. Cada jugador llença una fitxa, procurant que se situï a l'interior del cercle. Quan han llençat tots els jugadors, es repeteix amb una segona fitxa intentant desplaçar la dels contrincants cap un sector de menys puntuació. Després es repeteix una tercera vegada. Com que està dividit en tres parts desiguals, segons caiguin no tenen el mateix valor: el sector gran valdrà 1 punt, el mitjà, 5 i el més petit, 10. Guanya aquell participant que aconseguixi una puntuació més alta.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

TRVNCVLORVM LVDVS / JOC DE LES BITLLES

Objectiu:

Abatre les bitlles.



Què necessitem?

3 boles per a cada jugador, a més del joc de bitlles (9 peces i la porta).

On juguem?

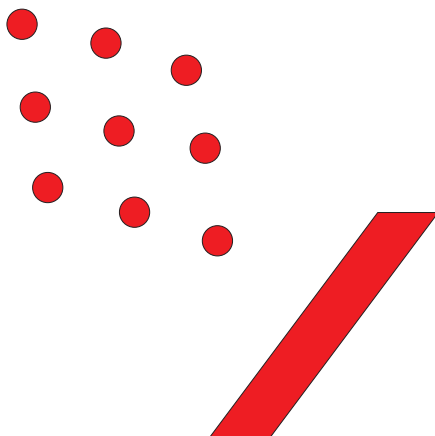
On es vulgui, preferentment a l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

5 jugadors i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Situem prèviament les 9 bitlles, en disposició romboïdal (1, 2, 3, 2, 1). A uns 20 cm de la primera, construïm la porta formada per tres peces (dues rebranques i una llinda). A continuació, cada participant llençarà la bola que ha de passar per sota de la porta i abatre les bitlles. Un cop ha acabat amb les seves boles, es comptarà quantes bitlles ha enderrocat. Guanya aquell noi/a que ha abatut més peces.





SALIRE CLAVDO PEDE SALTAR SOBRE UN PEU

Objectiu:

Fer molts salts.

Què necessitem?

Res.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

10 alumnes i un àrbitre.



Com s'hi juga?

Els jugadors es col·loquen un al costat de l'altre, per tal que estiguin a prou distància per no destorbar-se quan saltin. Tots els participants dobleguen una cama per què no toqui al terra i han de saltar sobre un sol peu, a mesura que es van comptant el número d'elevacions que realitza. Guanya aquell noi/a que fa més salts, sense canviar de cama, ni que la doblegada toqui al terra.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

GRVS / CÓRRER A PEU COIX

Objectiu:

Atrapar els companys/es.

Què necessitem?

Un bastó.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

10 alumnes.

Com s'hi juga?

Els participants s'agafen un peu amb la mà i tots corren saltant a peu coix, sense que puguin canviar de cama ni de mà. Un jugador/a proveït d'un bastó persegueix els seus companys/es. Quan el noi/a que porta el bastó toca un contrincant, aquest passarà a ocupar el seu lloc i esdevé la grua.





AKINETINDA / JUGAR A EMPENTES

Objectiu:

No moure's.

Què necessitem?

Res.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

5 alumnes.

Com s'hi juga?

Quatre dels participants es col·loquen formant un quadrat i el cinquè es posa al centre. Aquest últim resta dret i immòbil suportant les successives empentes dels altres quatre. Ha de resistir sense moure's, si ho fa, perd i un altre ocupa el seu lloc.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

TVRBO FACERE / FER LA BALDUFA

Objectiu:

Girar.

Què necessitem?

Res.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Grups de dos.

Com s'hi juga?

Els participants, de dos en dos, s'agafen de les mans i un d'ells puja damunt del peu de l'altre, mentre el primer gira sobre el peu que té lliure. Les parelles han d'anar girant al seu voltant sense deixar-se anar de les mans, ni separar els peus, ni perdre l'equilibri o bé caure.

Guanya l'equip que aconseguix donar més voltes i més ràpides durant més estona.





CONCHAE LVDVS / JOC DE LA PETXINA

Objectiu:

Atrapar els contrincants.



Què necessitem?

Un tros de ceràmica o una petxina.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

10 alumnes dividits en dos equips i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Es traça una ratlla al terra i un equip se situa al costat est (a la sortida del sol, el dia) i l'altre, a l'oest (la nit). L'àrbitre llença a l'aire la petxina mentre pregunta: «Dia o nit?». Si cau del costat més clar guanya el dia i significa que aquest equip haurà de perseguir l'altre. El primer concursant que és agafat esdevé l'«ase», és a dir, haurà de carregar al coll el company que l'ha pres. El joc continua llençant de nou la petxina, fins que un equip està totalment compost d'«ases» i, per tant, perd.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

KVTRINDA / JOC DE L'OLLA (I)



Objectiu:

Identificar els companys.

Què necessitem?

Res.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Fins a 10 alumnes.

Com s'hi juga?

Els participants formen una rotllana d'uns dos metres de diàmetre. Un dels jugadors/es se l'anomena «olla» i s'asseu al mig dels company/es. Aquests van girant al seu voltant i li toquen el cap o l'esquena. L'«olla» s'ha de girar bruscament i identificar el que el toca. En aquest cas es converteix en l'«olla» i ocupa el seu lloc. Guanya el que aconsegueix tocar 5 vegades a l'«olla» sense que l'identifiquin.



KVTRINDA / JOC DE L'OLLA (II)

Objectiu:

Tocar el contrincant.

Què necessitem?

Una olla.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Fins a 10 alumnes.

Com s'hi juga?

Els jugadors se situen en un cercle d'uns dos metres de diàmetre. Un dels participants se l'anomena l'«olla» i se situa dret al mig dels companys/es, però sostenint una olla al cap, que aguanta amb la mà esquerra. Aquests giren al seu voltant i un d'ells pregunta: «Qui té l'olla?». L'«olla» ha d'identificar el company/a que ha parlat i li responia: «Jo, Mides», o bé «Sóc jo qui té l'orella d'ase» i l'ha de tocar. En aquest cas, es converteix en la nova «olla». Aquest joc és una variant de l'anterior.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

MILITIS COLAPHVS / LA BOFETADA DEL SOLDAT

Objectiu:

Endevinar qui ens toca.



Què necessitem?

Res.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

5 alumnes.

Com s'hi juga?

Els components del joc es distribueixen, no massa allunyats uns dels altres, per un terreny pla. Un noi/a se situa en mig dels companys caminant de quatre gates, mentre els altres giren al seu voltant amb les mans a l'esquena i procuren tocar-lo sense que els vegi. El «soldat» ha d'endevinar qui l'ha tocat i amb quina mà. Si l'encerta li canvia el lloc. Guanya aquell participant que aconseguixi tocar 5 vegades al soldat sense que l'identifiqui.



LAPIDES SVpra SVMMAN AQVAM RESILIRE / FER REBOTAR PEDRES SOBRE L'AIGUA

Objectiu:

Rebotar pedres sobre l'aigua.



Què necessitem?

Pedres llises, petits còdols.

On juguem?

Prop d'un riu o del mar.

Quants hi poden jugar?

5 alumnes.

Com s'hi juga?

Hem de buscar un riu, un estany, una bassa o bé un toll molt gran. També podem jugar a la platja quan la mar està molt calmada. Cada jugador/a llençarà la pedra sobre l'aigua, procurant que reboti. Guanya el que aconseguix que la pedra doni més bots seguits damunt de l'aigua. Es pot repetir la jugada tantes vegades com es vulgui i tampoc hi ha límit amb el número de jugadors.



SCAPERDA / ESTIRAR LA CORDA (II)

Objectiu:

Tenir força i equilibri.



Què necessitem?

Una corda curta lligada a dos bastons (un en cada extrem) i una branca.

On juguem?

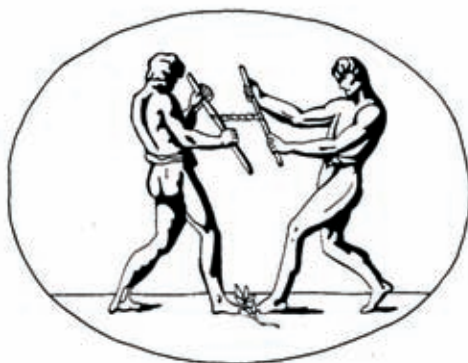
A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Grups de dos alumnes i un àrbitre.

Com s'hi juga?

Posem una branca al terra o tracem una ratlla mentre el dos jugadors estiren un per cada costat, amb l'objectiu de fer perdre l'equilibri al contrincant o fer-li passar la ratlla i portar-lo al seu terreny de joc. També es pot girar la corda per apropar-nos al company/a. Qui sobrepassa o xafa la ratlla del terra perd.





GRALLIS GRADI / CAMINAR SOBRE XANQUES

Objectiu:

Mantenir l'equilibri.

Què necessitem?

Xanques.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Depenent del nombre de xanques que disposem.

Com s'hi juga?

Es distribuiran unes xanques per a cada jugador i aquests pujaran dalt i mantindran l'equilibri. Prèviament, s'hauran marcat dues ratlles al terra a uns 4 metres de distància l'una de l'altra. Els participants es col·locaran darrera de la primera línia i intentaran arribar caminant sobre les xanques, a la segona. Guanyen aquells jugadors que més vegades puguin traspasar les línies.





Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

LVDVS GLADIATORIVS / JUGAR ALS GLADIADORS

Objectiu:

Simular les lluites de gladiadors.

Què necessitem?

Equips de gladiadors.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

Nombre variable de parelles en funció de la quantitat de material que disposem.

Com s'hi juga?

Els jugadors es vestiran de gladiadors en la versió de retiarius i es disposaran a lluitar en equips de dos. Abans d'iniciar el joc s'expliquen les peces que componen la parella i la seva funcionalitat: la manica, el trident, la xarxa, el casc, l'espasa, el plastró, etc. Els grups estableixen unes normes bàsiques del joc, per tal de no fer-se mal ni malmetre l'equip. Els cops no poden ser forts ni estar dirigits al cos, sinó només a fer caure l'armament de l'altre. S'ha de lluitar dins d'un espai determinat i a distància prudencial de les altres parelles.





BACILLA / ELS BASTONETS

Objectiu:

Agafar el màxim de bastonets.



Què necessitem?

Un feix de bastonets.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

4 alumnes.

Com s'hi juga?

Un jugador llença el feix de bastonets, de tal manera que quedin bastant junts. Després s'han d'agafar d'1 en 1 sense que es moguin els altres. Si succeeix això, ha de parar de jugar i continua el següent jugador. Quan s'han acabat els bastons, cada participant compta el número que en té i, lògicament, guanya el que en té més.



MOBILE LIGNVM / MARIONETES

Objectiu:

Fer moure la marioneta amb naturalitat.

Què necessitem?

Marionetes.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

4 alumnes.

Com s'hi juga?

Cada participant fa moure la marioneta amb l'ajut de les mans de tal manera que els seus moviments s'assemblin el màxim possible a la realitat del personatge que representen. Poden inventar una història, trista o alegre, o una aventura i fer-la viure al personatge a través de la manipulació de la titella, del diàleg o de la música. Si disposeu de més d'una marioneta, cal que inventeu un conte, en el qual intervinguin amb certa lògica cadascun dels ninots.

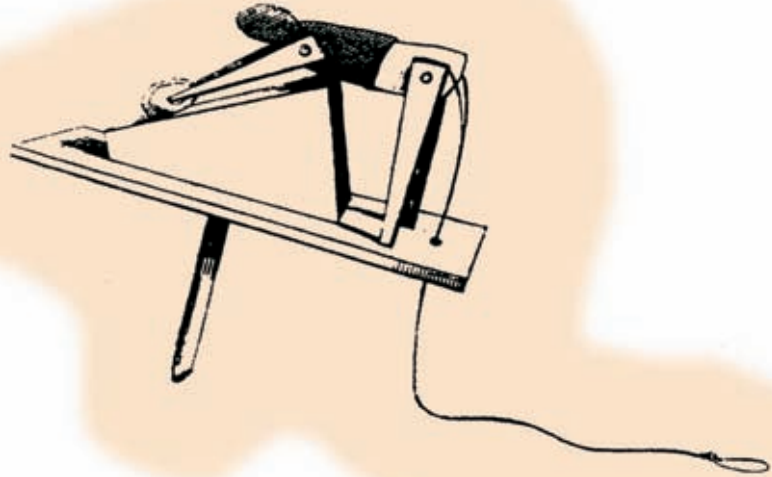




AVTOMATA / AUTÒMATES

Objectiu:

Veure els mecanismes i els moviments.



Què necessitem?

Autòmates.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

4 alumnes.

Com s'hi juga?

Sempre amb compte, es faran moure els autòmates, per fixar-nos en els moviments i en els mecanismes que posseïen. A mesura que els fem moure podem inventar una història que acompanyi els moviments dels autòmates i que expliquin allò que fan i per què es produeix.



TRIS / TRES EN LINIA CIRCULAR(2)

Objectiu:

Alinear tres fitxes



Què necessitem?

1 taulell i 3 fitxes per a cada jugador.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

Dos alumnes per taulell.

Com s'hi juga?

Es disposa d'un taulell circular creuat per quatre diagonals equidistants i es marquen 9 punts de jocs: 8 en les interseccions de les diagonals amb la circumferència i un en el centre del cercle. També es pot fer el dibuix al terra. El joc, igual que el tres en línia convencional, consisteix en alinear les tres fitxes d'un dels jugadors. Guanya qui ho aconsegueix.



ALQVERQVE / «DAMES»

Objectiu:

Anular les fitxes del contrincant.



Què necessitem?

1 taulell i 12 fitxes per a cada jugador.

On juguem?

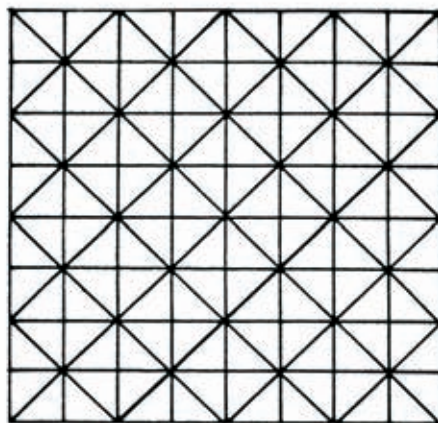
En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

2 alumnes per taulell.

Com s'hi juga?

El taulell consta de 8 per 8 quadrats amb diagonals. Cada jugador col·loca les seves 12 fitxes sobre els punts d'intersecció, en un dels extrems de la fusta. Cada peça es pot moure en 5 direccions, sense retrocedir mai: en lateral, transversalment i endavant. Es pot avançar saltant per damunt de les fitxes dels contrincants, «menjant-se-les», es poden anular diverses fitxes enemigues d'una sola jugada. Guanya qui captura primer les fitxes de l'adversari.





MALVM CAPERE / PESCAR LA POMA

Objectiu:

Pescar la poma



Què necessitem?

Pomes grans i un recipient amb aigua.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

4 nois i noies.

Com s'hi juga?

Submergim una poma dins el barrenyo i cada noi/a intenta agafar-la amb la boca, mantenint les mans darrera l'esquena, durant un temps màxim de tres minuts. Si ho aconsegueix es pot menjar la poma com a premi i se'n posa una altra, si no ho aconsegueix ho intenta el pròxim jugador.



LVDVS DELTAE / JOC DEL DELTA

Objectiu:

Obtenir el màxim nombre de punts.



Què necessitem?

5 pedres, nous o monedes per a cada jugador/a.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

6 nois o noies.

Com s'hi juga?

Es dibuixa un triangle al terra representant la lletra grega Delta. El triangle es divideix en 10 parts, amb ratlles horitzontals. A cada part se li escriu un número romà, essent un X (10) un vèrtex superior. Els jugadors llencen les seves nous o pedres dins del triangle des d'una distància de 2 o 3 metres. Cada jugador té cinc tirades. Es compten els punts. El guanyador serà aquell que n'obté més.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

CHYTRINDA / JOC DEL CLAU



Objectiu:

Endevinar qui ens toca.

Què necessitem?

Una corda, un clau gros, 5 bastons o una vara.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

9 nois o noies.

Com s'hi juga?

Es traça un cercle de 2 metres de diàmetre al terra i 8 jugadors es col·loquen al seu entorn, mentre el novè ocupa l'interior. Es fixa al terra per mitjà d'un clau una corda de 0.5 metres que sosté el jugador que es troba al centre del cercle i que no pot deixar, mentrestant va donant tombs al voltant del clau. Els companys el toquen amb el bastó i ha d'endevinar qui ha estat. Si ho encerta canvia el lloc amb l'al·ludit.



BIGARVM CVRSVS / CURSA DE BIGUES



Objectiu:

Guanyar la cursa.

Què necessitem?

4 carretons.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

12 nois o noies.

Com s'hi juga?

Els nens romans tenien carretons de fusta que podien ser estirats per gossos, ovelles, cabres o nens, amb els quals feien curses. Nosaltres, però usarem nois dos per cada carretó, que l'estiraran amb l'auriga al seu interior. Guanya l'equip que arriba abans a la meta, després de donar 7 voltes a un circuit ovalat de 3 metres de llargada.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

PVPIS LVDERE / JUGAR A NINOS

Objectiu:

Jugar amb els ninos.

Què necessitem?

Ninos que representin personatges romans.

On juguem?

En qualsevol lloc.

Quants hi poden jugar?

6 nois o noies.

Com s'hi juga?

Els jugadors inventen i recreen històries imaginàries sobre els diferents personatges que representen: un guerrer, un gladiador, etc. i els donen vida. Poden canviar el vestit i transformar un gladiador en guerrer, en patrici o en esclau, o bé fer-ho a l'inrevés, segons l'interès de cada participant. Per què el joc sigui més interessant convé poder disposar de diversos ninos, ja que permeten més diversitat.





KONTOPAIKTES / EL BASTÓ

Objectiu:

Sostenir un bastó sobre el dit.



Què necessitem?

1 bastó amb la base plana.

On juguem?

A l'aire lliure.

Quants hi poden jugar?

En grups de 3 nois i noies.

Com s'hi juga?

Hem d'escollir un bastó, no massa gran, que tingui una base plana i perpendicular amb la part recta. Per torns, cada concursant sosté el bastó sobre la punta d'un dit, la resta van comptant el temps que se li manté. Quan li cau, l'agafa el company i repeteix la jugada. Guanya aquell que l'ha suportat més estona.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana

NATATIO / NATACIÓ

Objectiu:

Nedar.



Què necessitem?

Res.

On juguem?

Prop d'un riu o del mar.

Quants hi poden jugar?

Tots els que vulguem.

Com s'hi juga?

Es dona la sortida a tots els competidors alhora, els quals han de fer un recorregut preestablert que no sigui massa llarg. Podem establir una modalitat de natació com ara la braça o l'espatlla o senzillament deixar-ho a la lliure elecció dels participants. Guanya el que hi arriba abans. També es poden fer diferents curses establint un tipus de natació per a cadascuna. Llavors guanya el que ha arribat primer més cops.



JOCS

- 1 PLOSTELLVM / ARROSSEGAR
- 2 ANIMALIS / BESTIARI
- 3 PLAVSTRVM / LA CARRETA
- 4 NAVIS / VAIXELL
- 5 FISTVLA / XIULET
- 6 TRACTARE ET DEVENIRE / TOCAR I PARAR
- 7 MORMOLYCION / DONAR ENSURTS
- 8 PETAVRVM / LA BALANÇA
- 9 OSCILLVM / GRONXADOR
- 10 FVNEM TRAERE / ESTIRAR LA CORDA
- 11 COMETA /ESTEL
- 11 MVSCA AENEA / LA MOSCA DE BRONZE
- 12 ORBIS O TROCHVS / CÈRCOL
- 13 OCELLATIS / BALES
- 14 RECESSVM FACERE / FET I AMAGAR
- 15 FVNEM SALTARE / SALTAR A CORDA
- 16 PVGNAE / BATALLA
- 17 DIGITIS MICARE / MORRA
- 18 PAR IMPAR / PARELLS O SENARS
- 19 CAPVT VT NAVIS / CARA O CREU
- 20 ALEA / DAUS
- 21 NVMMVM IACTARE / TIRAR MONEDES
- 22 DECLIVITATES / LES PENDENTS
- 23 TRIANGVLVS NVCIS / EL TRIANGLE DE NOUS
- 24 SERIAE / LES GERRES
- 25 NVCES RELINQVERE / CASTELLS DE NOUS
- 26 TVRBO / BALDUFA
- 27 TVRBO / BALLARUGA
- 28 IO-IO
- 29 ANDABATE / A QUI HE TOCAT?
- 30 MVINDA / A ULLS CLUCS
- 31 PILA TRIGONICA / EL TRIGON
- 32 HARPASTVM / RUGBI



- 33 EFEBOS / A MATAR
- 34 PILAM RESILERE / BOTAR LA PILOTA
- 35 PILA LVDI / PILOTA ROMANA
- 36 DATATIM PILA LVDERE / PASSAR LA PILOTA
- 37 EXPVLSIM LVDERE / FRONTÓ
- 38 PILARII / MALABARS
- 39 MARMITA / MARMITA
- 40 EPHEDRISMVS / MUNTAR A CAVALL
- 41 EQVITARE IN ARVNDINE / CAVALCAR SOBRE D'UNA CANYA
- 42 TABVLA LVSORIA / TRES EN LÍNIA
- 43 CALCVLI / CINC EN LÍNIA
- 44 DVPLVM MOLENDINVM (PRIMER MOLENDINUM)
- 45 DVPLVM MOLENDINVM (SEGON MOLENDINUM)
- 46 DVODECIMA SCRIPTA / DOTZE LÍNIES (A)
- 47 DVODECIMA SCRIPTA / DOTZE LÍNIES (B)
- 48 TALVS / OSSETS O GINQUES
- 49 PENTHE LITHA / CINC OSSETS
- 50 TROPA / TABES
- 51 LOCVLVS ARCHIMEDIVS / PUZZLE D'ARQUÍMEDES
- 52 CONSTRVCTIO LVDI / JOC DE CONSTRUCCIÓ
- 53 LVTVM /FANG
- 54 CLAVIS CAESARIS / CLAU DE CÈSAR
- 55 TESSELLAE / MOSAIC
- 56 PVPAS LVDERE / JUGAR A NINES
- 57 JUGAR A NINES DE PAPER
- 58 VESTES ET FAMILIA / ELS VESTITS I LA FAMILIA
- 59 MAGISTER / EL MESTRE
- 60 MEDICVS / EL METGE
- 61 BVLLA / LA BUTLLA
- 62 DOMVS / CASETES
- 63 CVLINAE / CUINETES
- 64 FICTILIA / FIRETA
- 65 ARCVS ICTVS / TIR A L'ARC
- 66 HASTAE ICTVS / LLANÇAMENT DE JAVELINA



- 67 DISCI ICTVS / LLANÇAMENT DE DISC
68 CAVSVS / LOTERIA
69 MALVM TRAIKERE / PASSAR-SE LA POMA
70 QVATTVOR ANGVLI / ELS 4 CANTONS
71 AMVLETA FACERE / FER AMULETS
72 CREPITACULA FACERE / FER SONALLS
73 TINTINNABULA FACERE / FER CAMPANETES
74 PUPAS FACERE / FER NINES
75 LITTERAS FACERE / FER LLETRES
76 FVNE ARREPERE / PUJAR PER UNA CORDA
77 LVDVS ORBIS / JOC DEL CÈRCOL
78 COTTABE / LLENÇAR AIGUA
79 EPHEDRISMOS / JOC DEL PORTADOR
80 HIPPAS / JOC DEL CAVALLER
81 VENATIO FVNE / CAÇA AMB CORDA
82 FVCI ROMANI / AFAITS ROMANS
83 COMAE PECTITAE / PENTINATS ROMANS
84 ASCOLIA / JOC DE L'ODRE INFLAT
85 MONOLIA ROMANA / JOIES ROMANES
86 CONCHAS AVT OCELLATA CONGERERE /
RECOLLIR PETXINES O PEDRETES DE COLORS
87 CVRRVS TRAMERE / ESTIRAR CARRETES
88 ALIENAM PERSONAM INDVERE / DISFFRESSAR-SE
89 EMERE ET VENDERE / COMPRAR I VENDRE
90 PECVNIAM CONICERE / LLENÇAR LA MONEDA
91 MILITES / TROPA 2
92 SACCORVM CVRSVS / CURSA DE SACS
93 OMILIA / ENCERTAR DINS DEL CERCLE
94 TRVNCVLORVM LVDVS / JOC DE LES BITLLES
95 SALIRE CLAVDO PEDE / SALTAR SOBRE UN PEU
96 GRVS / CÓRRER A PEU COIX
97 AKINETINDA / JUGAR A EMPENTES
98 TVRBO FACERE / FER LA BALDUFA
99 CONCHAE LVDVS / JOC DE LA PETXINA



- 100 KVTRINDA / JOC DE L'OLLA (I)
- 101 KVTRINDA / JOC DE L'OLLA (II)
- 102 MILITES COLAPHVS / LA BOFETADA DEL SOLDAT
- 103 LAPIDES SVpra SVMMAN AQVAM RESILIRE / FER REBOTAR
PEDRES SOBRE L'AIGUA
- 104 SCAPERDA / ESTIRAR LA CORDA (II)
- 105 GRALLIS GRADI / CAMINAR SOBRE XANQUES
- 106 LVDVS GLADIATORIVS / JUGAR ALS GLADIATORS
- 107 BACILLA / ELS BASTONETS
- 108 MOBILE LIGNVM / MARIONETES
- 109 AVTOMATA / AUTÒMATES
- 110 TRIS / TRES EN LINIA CIRCULAR (2)
- 111 ALQVERQVE / "DAMES"
- 112 MALVM CAPERE / PESCAR LA POMA
- 113 LVDVS DELTAE / JOC DEL DELTA
- 114 CHYTRINDA / JOC DEL CLAU
- 115 BIGARVM CVRSVS / CURSA DE BIGUES
- 116 PVPIS LVDERE / JUGAR A NINOS
- 117 KONTOPAIKTES / EL BASTÓ
- 118 NATATIO / NATACIÓ



Bibliografia:

- ALUJA, J., MORAGUES, R., VIRGILI, M. J. Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco I. Ed. CdA de la ciutat de Tarragona. Tarragona, 1998.
- ALZIARY, Arlette. Rome. Paris, 1998.
- BAJO ÀLVAREZ, F. L'Espanya romana. Ed. Bruño. Sant Adrià del Besòs, 1990.
- BARBERAN, Maria. La antigua Roma. Ed. Altea. Madrid, 1991.
- BÉJAOUÏ, Fethi et aliter: I mosaici romani di Tunisia, Ed. Jaca Book, Milano, 1995.
- CARBALLUDE, P. La vida diaria de los romanos. Ed. SM. Madrid, 1989.
- CATULLO; Luciano. L'antica villa romana del casale di Piazza Armerina nel passato en el presente. Ed. Apollo Liceo. Messina, 2000.
- CAZES, Daniel. Le Musée saint-Raymon. Ed. D'Art. Paris, 1999.
- CONNOLLY, Peter. Pompeia. Ed. Barcanova. Barcelona, 1989.
- CONNOLLY, Peter. (Traduït per Pablo Ripollés i Rosa Cifuentes) La ciudad antigua. La vida en la Atenas y Roma clásicas. Ed. Acento. Madrid, 1999.
- CONNOLLY, Peter: La ciudad antigua, Ed. Acento, Madrid, 1998.
- CORBISHLEY, Mike: Illustrated Encyclopaedia of Ancient Rome, The British Museum. London, 2000.
- COULON, Gèrard. L'enfant en Gaule Romaine. Editions Errance. Paris, 1994.
- D.a. : Ludi romani. Espectáculos en Hispania Romana. Museo Nacional de Arte Romano, Mérida, 2002.



- DENTI, Mario. Atene e Roma. Ed. De Agostini. Novara, 2001.
- DRINKWATER, J.F. i DRUMMOND, A. El mundo de los romanos. Ed. Blume. Barcelona, 1994.
- DUBY, G. ARIÉS, P. Historia de la vida privada I. Del Imperio romano al año mil. Ed. Taurus. Madrid, 1987.
- FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992.
- FORMAN, Joan. Romanos, pueblos del pasado. Ed. Molino. Barcelona, 1977.
- FRADIER, Georges. Mosaiques romaines de Tunisie. Ed. Cerès. Tunisia, 1976.
- FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997.
- GRIMAL, Pierre. La vida en la roma antigua. Ed. Paidós. Barcelona, 1993.
- GUILLÉN, José. Urbs Roma. Vida y costumbres de los romanos. Ediciones Sígueme. Salamanca, 1980.
- IBÁÑEZ, M. A., TORTOSA, J. i VIRGILI, M. J. Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco II. Ed. CdA de la ciutat de Tarragona. Tarragona, 2000.
- IBÁÑEZ, M. A., MORAGUES, R., TORTOSA, J. i VIRGILI, M. J. Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco III. Ed. CdA de la ciutat de Tarragona. Tarragona, 2001.
- IBÁÑEZ, M. A., MONTARDIT, N., TORTOSA, J., VIRGILI, M. J. Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tàrraco IV. Ed. CdA de la ciutat de Tarragona. Tarragona, 2002.
- JAMES, Simon. La antigua Roma. Ed. Altea. Madrid, 1991.
- JAMES, Simon. (Traduït per Étienne Léthel) Les romains. Librairie Gründ. Paris, 1992.



- LANGLEY, A. i DE SOUZA, P. El periódico de Roma. Ed. Bruño. Barcelona, 1997.
- LEON DELCLÓS, Anna M. Duplum Molendinum. Ludus duodecim scriptorum. Ed. Fanguetti. Tarragona, 2000.
- LIBERATI, A. M. i BOURBON, F. Roma antigua. Historia de una civilización que conquistó el mundo. Ed. Optima. Barcelona, 2001.
- MIQUEL, Pierre i GALL, Yvone. La vida de los hombres en tiempos de los romanos. Ed. Molino. Barcelona, 1979.
- MIQUEL, Pierre: En tiempos de los romanos, Ed. Molino, Barcelona, 1979.
- NÉRAUDAU, Jean Pierre. Être enfant à Rome. Societé d'Édition Les Belles Lettres. Paris, 1984.
- RANIERI PANETTA, MARISA: Pompeya. Historia, vida y arte de la ciudad sepultada, Círculo de Lectores, Barcelona, 1978.
- SALARIYA, David. Saprestivivere comeun antico romano? Ed. De Agostino. Novara, 1999.
- SALZA PRINA, E. Giochi e giocattoli. Museo della Civiltà Romana. Roma, 1998.
- SUTTON, Harry i GREEN, John. Museum Puzzle-Picture book of life in Roman Times. Heritage Books i Longman. Londres, 1982.
- TRIMBACH, E. i DERRIEN, L. Viaje por la Roma de los Césares. Ed. Plaza Joven. Madrid, 1989.
- Roma a Catalunya. Catàleg exposició. Ed. Generalitat de Catalunya, Institut Català d'Estudis Mediterranis. Barcelona, 1992.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana



Referències de les imatges:

Arrossegar:

COULON, Gérard. L'enfant en Gaule Romaine. Editions Errance. Paris, 1994. pàg. 106.

Bestiari:

JAMES, Simon. La antigua Roma. Ed. Altea. Madrid, 1991. pàg. 21 i 32.

La carreta:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 75.

Vaixell:

DRINKWATER, J.F. i DRUMMOND, A. El mundo de los romanos. Ed. Blume. Barcelona, 1994. pàg. 29.

Xiulet:

DRINKWATER, J.F. i DRUMMOND, A. El mundo de los romanos. Ed. Blume. Barcelona, 1994. pàg. 82.

Tocar i parar:

FRADIER, Georges. Mosaiques romaines de Tunisie. Ed. Cerès. Tunisia, 1976. pàg. 66.

Donar ensurts:

DENTI, Mario. Atene e Roma. Ed. De Agostini. Novara, 2001. pàg. 72.

La balança:

CARBALLUDE, P. La vida diaria de los romanos. Ed. SM. Madrid, 1989. pàg. 39.

Gronxador:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 121.

Estirar la corda:

SALARIYA, David. Saprestivivere come un antico romano? Ed. De Agostino. Novara, 1999. pàg. 27.



Estel:

BAJO ÀLVAREZ, F. L'Espanya romana. Ed. Bruño. Sant Adrià del Besòs, 1990. pàg. 27.

Cèrcol:

MIQUEL, Pierre i GALL, Yvone. La vida de los hombres en tiempos de los romanos. Ed. Molino. Barcelona, 1979. pàg. 35.

Fet i amagar:

SALZA PRINA, E. Giochi e giocattoli. Museo della Civiltà Romana. Roma, 1998. pàg. 39.

Saltar a corda:

CAZES, Daniel. Le Musée saint-Raymond. Ed. D'Art. Paris, 1999.- pàg. 46.

Lluites:

DRINKWATER, J.F. i DRUMMOND, A. El mundo de los romanos. Ed. Blume. Barcelona, 1994. pàg. 9.

Morra:

TRIMBACH, E. i DERRIEN, L. Viaje por la Roma de los Césares. Ed. Plaza Joven. Madrid, 1989. pàg. 51.

Cara o creu:

CAZES, Daniel. Le Musée saint-Raymond. Ed. D'Art. Paris, 1999.- pàg. 148

Les pendants:

SALZA PRINA, E. Giochi e giocattoli. Museo della Civiltà Romana. Roma, 1998. pàg. 29.

Castells de nous:

JAMES, Simon. La antigua Roma. Ed. Altea. Madrid, 1991. pàg. 102.

Baldufa:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 79.

Ballaruga:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 79.



Io – Io:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 77.

A qui he tocat?:

CATULLO; Luciano. L'antica villa romana del casale di Piazza Armerina nel passato en el presente. Ed. Apollo Liceo. Messina, 2000. pàg. 63.

A ulls clucs:

LANGLEY, A. i DE SOUZA, P. El periódico de Roma. Ed. Bruño. Barcelona, 1997. pàg. 22.

Botar la pilota:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 97.

Pilota romana:

CATULLO; Luciano. L'antica villa romana del casale di Piazza Armerina nel passato en el presente. Ed. Apollo Liceo. Messina, 2000. pàg. 63.

Pasar la pilota:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 97.

Frontó:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 99.

Malabars:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 93.

Marmita:

BAJO ÀLVAREZ, F. L'Espanya romana. Ed. Bruño. Sant Adrià del Besòs, 1990. pàg. 6.

Muntar a cavall:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 118.



Cavalcar sobre una canya:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 74.

Tres en línia:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 18.

Primer Molendinum:

CONNOLLY, Peter. (Traduït per Pablo Ripollés i Rosa Cifuentes) La ciudad antigua. La vida en la Atenas y Roma clásicas. Ed. Acento. Madrid, 1999. pàg. 151.

Dotze línies (A):

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 181.

Dotze línies (B):

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 182.

Ossets o ginques:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 101.

Tabes:

DENTI, Mario. Atene e Roma. Ed. De Agostini. Novara, 2001. pàg. 9.

Puzzle d'Arquímedes:

COULON, Gérard. L'enfant en Gaule Romaine. Editions Errance. Paris, 1994. pàg. 86.

Construcció:

LIBERATI, A. M. i BOURBON, F. Roma antigua. Historia de una civilización que conquistó el mundo. Ed. Optima. Barcelona, 2001. pàg. 92.

Fang:

SALARIYA, David. Saprestivivere comeun antico romano? Ed. De Agostino. Novara, 1999. pàg. 29.



Mosaic:

JAMES, Simon. (Traduït per Étienne Léthel) Les romains. Librairie Gründ. Paris, 1992. pàg. 20.

Nina:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 61.

Els vestits i la família:

ALZIARY, Arlette. Rome. Paris, 1998.- pàg. 17.

El mestre:

JAMES, Simon. (Traduït per Étienne Léthel) Les romains. Librairie Gründ. Paris, 1992. pàg. 14.

El metge:

BARBERAN, Maria. La antigua Roma. Ed. Altea. Madrid, 1991. pàg. 55.

La butlla:

ALZIARY, Arlette. Rome. Paris, 1998.- pàg. 15.

Casetes:

LIBERATI, A. M. i BOURBON, F. Roma antigua. Historia de una civilización que conquistó el mundo. Ed. Optima. Barcelona, 2001. pàg. 176.

Cuinetes:

JAMES, Simon. (Traduït per Étienne Léthel) Les romains. Librairie Gründ. Paris, 1992. pàg. 27.

Fireta:

FATON, A. i BIOUL, B. Jouer dans l'Antiquité. Musée d'Archéologie Méditerranéenne. Marseille, 1992. pàg. 66.

Tir a l'arc

BÉJAOUÏ, Fethi et aliter: I mosaici romani di Tunisia, Ed. Jaca Book, Milano, 1995, pàg. 145.

Llançament de la Javelina

—: Gran Enciclopèdia Catalana, Ed. Enciclopèdia catalana, S.A., Barcelona, 1987, vol. 13, pàg. 228.



Llançament de disc

—: Gran Enciclopèdia Catalana, Ed. Enciclopèdia catalana, S.A., Barcelona, 1987, vol. 9, pàg. 195

Fer sonalls

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 48-49.

Fer campanetes

D.a.: Ludi romani. Espectáculos en Hispania Romana. Museo Nacional de Arte Romano, Mérida, 2002, pàg. 177.

Fer nines

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 53.

Fer lletres

MIQUEL, Pierre: En tiempos de los romanos, Ed. Molino, Barcelona, 1979, pàg. 35.

Llençar aigua

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 92.

Joc del portador

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 20.

Joc del cavaller

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 21.

Caça amb corda

BÉJAOU, Fethi et al.: I mosaici romani di Tunisia, Ed. Jaca Book, Milano, 1995, pàg. 167.

Afaits Romans

LIBERATI, Anna M. I BOURBON, Fabio: Roma Antigua, Ed. Optima, Barcelona, pàg. 151.



Pentinats Romans

LIBERATI, Anna M. I BOURBON, Fabio: Roma Antigua, Ed. Optima, Barcelona, pàg, 84 i 85.

Joc de l'ordre inflat

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 97.

Joieria Romana

LIBERATI, Anna M. I BOURBON, Fabio: Roma Antigua, Ed. Optima, Barcelona, pàg, 89.

Estirar carretes

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 44.

Disfressar-se

CORBISHLEY, Mike: Illustrated Encyclopaedia of Ancient Rome, The British Museum, London, pàg. 106.

Comprar i vendre

CONNOLLY, Peter: La ciudad antigua, Ed. Acento, Madrid, 1998, pàg. 166.

Tropa II

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 12.

Encertar dins del cercle

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 22.

Joc de les bitlles

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 23.

Saltar sobre un peu

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 100.

Córrer a peu coix

RANIERI PANETTA, MARISA: Pompeya. Historia, vida y arte de la ciudad sepultada, Círculo de Lectores, Barcelona, pàg. 70.



Jugar a empentes

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 25.

Fer la baldufa

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 26.

Joc del cercol

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 40.

Loteria

MIQUEL, Pierre: En tiempos de los romanos, Ed. Molino, Barcelona, 1979, pàg. 45.

Joc de la petxina

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 22.

Joc de l'olla

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 38.

Joc de l'olla II

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 85.

Estirar la corda II

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 34.

Caminar sobre xanques

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 38.

Jugar als gladiadors

FITTA, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 42.

RANIERI PANETTA, MARISA: Pompeya. Historia, vida y arte de la ciudad sepultada, Círculo de Lectores, Barcelona, pàg. 82.



Fer Butlles

RANIERI PANETTA, MARISA: Pompeya. Historia, vida y arte de la ciudad sepultada, Círculo de Lectores, Barcelona, pàg. 196.

Autòmates

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 86.

Tres en línia circular II

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 165.

Dames

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 177.

Joc del clau

FITTÀ, Marco: Giochi e giocattoli nell'Antichità, Leonardo Arte, Milà, 1997, pàg. 27.

Cursa de bigues

RANIERI PANETTA, MARISA: Pompeya. Historia, vida y arte de la ciudad sepultada, Círculo de Lectores, Barcelona, pàg. 324.

Bofetada del soldat

RANIERI PANETTA, MARISA: Pompeya. Historia, vida y arte de la ciudad sepultada, Círculo de Lectores, Barcelona, pàg. 328.



Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana



ÍNDEX

PRÒLEG.....	III
INTRODUCCIÓ.....	V
JOCS ROMANS.....	XV
PLOSTELLVM / ARROSSEGAR	XVI
ANIMALIS / BESTIARI	XVII
PLAVSTRVM / LA CARRETA	XVIII
NAVIS / VAIXELL	XIX
FISTVLA / XIULET.....	XX
TACTERE ET DEVENIRE / TOCAR I PARAR.....	XXI
MORMOLYCION / DONAR ENSURTS.....	XXII
PETAVRVM / LA BALANÇA.....	XXIII
OSCILLVM / GRONXADOR	XXIV
FVNEM TRAERE / ESTIRAR LA CORDA.....	XXV
COMETA / ESTEL.....	XXVI
MVSCA AENEA / LA MOSCA DE BRONZE	XXVII
ORBIS O TROCHVS / CÈRCOL.....	XXVIII
OCELLATIS / BALES.....	XXIX
RECESSVM FACERE / FET I AMAGAR	XXX
FVNEM SALTARE / SALTAR A CORDA.....	XXXI
PVGNAE / BATALLA	XXXII
DIGITIS MICARE / MORRA.....	XXXIII
PAR IMPAR / PARELLS O SENARS.....	XXXIV
CAPVT VT NAVIS / CARA O CREU	XXXV
ALEA / DAUS.....	XXXVI
NVMMVM IACTARE / TIRAR MONEDES	XXXVII
DECLIVITATES / LES PENDENTS	XXXVIII
TRIANGVLVS NVCIS / EL TRIANGLE DE NOUS	XXXIX
SERIAE / LES GERRES.....	XL
NVCES RELINQVERE / CASTELLS DE NOUS	XLI
TVRBO / BALDUFA	XLII
TVRBO / BALLARUGA.....	XLIII
IO-IO.....	XLIV
ANDABATE / A QUI HE TOCAT?	XLV
MVINDA / A ULLS CLUCS.....	XLVI
PILA TRIGONICA / EL TRÍGON	XLVII



HARPASTVM / RUGBI.....	XLVIII
EFEBOS / A MATAR.....	XLIX
PILAM RESILIRE / BOTAR LA PILOTA.....	L
PILA LVDI / PILOTA ROMANA.....	LI
DATATIM PILA LVDERE / PASSAR LA PILOTA	LII
EXPVLSIM LVDERE / FRONTÓ.....	LIII
PILARII / MALABARS.....	LIV
MARMITA / MARMITA.....	LV
EPHEDRISMVS / MUNTAR A CAVALL.....	LVI
EQVITARE IN ARVNDINE / CAVALCAR SOBRE D'UNA CANYA	LVII
TABVLA LVSORIA / TRES EN LÍNIA.....	LVIII
CALCVLI / CINC EN LÍNIA.....	LIX
DVPLVM MOLENDINVM / (PRIMER MOLENDINUM).....	LX
DVPLVM MOLENDINVM / (SEGON MOLENDINUM).....	LXI
DVODECIMA SCRIPTA / DOTZE LÍNIES (A).....	LXII
DVODECIMA SCRIPTA / DOTZE LÍNIES (B)	LXIII
TALVS / OSSETS O GINQUES.....	LXIV
PENTHE LITHA / CINC OSSETS	LXV
TROPA / TABES	LXVI
LOCVLVS ARCHIMEDIVS / PUZZLE D'ARQUIMEDES	LXVII
CONSTRVCTIO LVDI / JOC DE CONSTRUCCIÓ	LXVIII
LVTVM / FANG.....	LXIX
CLAVIS CAESARIS / CLAU DE CÈSAR.....	LXX
TESSELLAE / MOSAIC	LXXI
PVPAS LVDERE / JUGAR A NINES.....	LXXII
JUGAR A NINES DE PAPER.....	LXXIII
VESTES ET FAMILIA / ELS VESTITS I LA FAMILIA	LXXIV
MAGISTER / EL MESTRE.....	LXXV
MEDICVS / EL METGE	LXXVI
BVLLA / LA BUTLLA.....	LXXVII
DOMVS / CASETES.....	LXXVIII
CVLINAE / CUINETES.....	LXXIX
FICTILIA / FIRETA.....	LXXX
ARCVS ICTVS / TIR A L'ARC	LXXXI



HASTAE ICTVS / LLANÇAMENT DE JAVELINA	LXXXII
DISCI ICTVS / LLANÇAMENT DE DISC	LXXXIII
CAVSVS / LOTERIA	LXXXIV
MALVM TRAIKERE / PASSAR-SE LA POMA	LXXXV
QVATTVOR ANGLI / ELS 4 CANTONS	LXXXVI
AMVLETA FACERE / FER AMULETS	LXXXVII
CREPITACULA FACERE / FER SONALLS	LXXXVIII
TINTINNABULA FACERE / FER CAMPANETES	LXXXIX
PUPAS FACERE / FER NINES	XC
LITTERAS FACERES / FER LLETRES	XCI
FNNE ARREPERE / PUJAR PER UNA CORDA	XCII
LVDV ORBIS / JOC DEL CÈRCOL	XCIII
COTTABE / LLENÇAR AIGUA	XCIV
EPHEDRISMOS / JOC DEL PORTADOR	XCV
HIPPAS / JOC DEL CAVALLER	XCVI
VENATIO FNNE / CAÇA AMB CORDA	XCVII
FVCI ROMANI / AFAITS ROMANS	XCVIII
COMAE PECTITAE / PENTINATS ROMANS	XCIX
ASCOLIA / JOC DE L'ORDRE INFLAT	C
MONOLIA ROMANA / JOIES ROMANES	CI
CONCHAS AUT OCELLATA CONGERERE / RECOLLIR PETXINES O PEDRETES DE COLORS	CII
CVRRVS TRAMERE / ESTIRAR CARRETES	CIII
ALIENAM PERSONAM INDUERE / DISFRESSAR-SE	CIV
EMERE ET VENDERE / COMPRAR I VENDRE	CV
PECUNIAM CONICERE / LLENÇAR LA MONEDA	CVI
MILITES / TROPA 2	CVII
SACCORVM CVRSVS / CURSA DE SACS	CVIII
OMILIA / ENCERTAR DINS DEL CERCLE	CIX
TRVNCVLORVM LVDVS / JOC DE LES BITLLES	CX
SALIRE CLAUDO PEDE / SALTAR SOBRE UN PEU	CXI
GRVS / CÒRRER A PEU COIX	CXII
AKINETINDA / JUGAR A EMPENTES	CXIII
TVRBO FACERE / FER LA BALDUFA	CXIV



CONCHAE LVDVS / JOC DE LA PETXINA	CXV
KVTRINDA / JOC DE L'OLLA (I)	CXVI
KVTRINDA / JOC DE L'OLLA (II)	CXVII
MILITIS COLAPHVS / LA BOFETADA DEL SOLDAT	CXVIII
LAPIDES SVpra SUMMAN AQVAM RESILIRE / FER REBOTAR PEDRES SOBRE L'AIGUA	CXIX
SCAPERDA / ESTIRAR LA CORDA (II)	CXX
GRALLIS GRADI / CAMINAR SOBRE XANQUES	CXXI
LVDVS GLADIATORIUS / JUGAR ALS GLADIATORS	CXXII
BACILIA / ELS BASTONETS	CXXIII
MOBILE LIGNVM / MARIONETES	CXXIV
AVTOMATA / AUTÒMATES	CXXV
TRIS / TRES EN LINIA CIRCULAR (2)	CXXVI
ALQVERQVE / «DAMES»	CXXVII
MALVM CAPERE / PESCAR LA POMA	CXXVIII
LVDVS DELTAE / JOC DEL DELTA	CXXIX
CHYTRINDA / JOC DEL CLAU	CXXX
BIGARVM CVRSVS / CURSA DE BIGUES	CXXXI
PVPIS LVDERE / JUGAR A NINOS	CXXXII
KONTOPAIKTES / EL BASTÓ	CXXXIII
NATATIO / NATACIÓ	CXXXIV
JOCS.....	CXXXV
BIBLIOGRAFIA:	CXXXIX
REFERÈNCIES DE LES IMATGES:	CXLIII

Juguem com jugaven les nenes i els nens de l'època romana



