JOCS PER GAUDIR EN FAMÍLIA

SENSE COMPRAR RES

Una bona partida no només serveix per passar una bona estona. Mentre juguem, els infants aprenen a esperar, a perdre, a guanyar amb respecte, a negociar, a pensar, a comunicar-se i a cooperar. I els adults tenim una oportunitat privilegiada per compartir temps de qualitat, riure junts, generar complicitat i crear records que sovint perduren molt més que el mateix joc.

Aquests jocs tenen un valor afegit molt interessant: demostren que no cal comprar res ni preparar grans activitats per gaudir en família. Només cal una estona compartida, ganes de jugar i deixar que la imaginació faci la resta. Sovint són aquests moments espontanis els que es recorden amb més afecte.

També són un bon entreteniment en moments no planificats, quan hem de passar un moment d'espera, per exemple al metge, al cotxe, al transport públic, etc.
A continuació, us proposem un recull de jocs que gairebé tothom coneix, però que val la pena tenir a mà per a aquells moments d'avorriment o, simplement, per gaudir d'una bona estona compartida.



VEIG, VEIG

De què va? Un jugador/a pensa un objecte que veu i dona una pista ("Veig, veig... una coseta que comença per la lletra...". La versió per als més petits és "Veig veig...una coseta de color..."). La resta han d'endevinar de quin objecte es tracta. I ell/a només pot anar responent si o no.

Per què el recomanem? Estimula l'observació, el vocabulari i l'atenció, especialment amb els més petits.

QUI SÓC?

De què va? Cada jugador porta enganxat al front un post-it amb el nom d'un personatge, un animal o un objecte que una altra persona li ha enganxat. El jugador ha d'endevinar qui o què és, fent preguntes que només es poden respondre amb "sí" o "no".

Per què el recomanem? Afavoreix el raonament deductiu, la formulació de preguntes i l'humor compartit.

CADENA D'HISTÒRIES

De què va? Una persona comença una història amb una frase i cada participant n'afegeix una de nova fins a crear un relat ben original.

Per què el recomanem? Desenvolupa la creativitat, l'expressió oral i l'escolta activa.

MÍMICA

De què va? Sense parlar, cal representar una paraula, un animal, una professió, una pel·lícula o qualsevol altra categoria perquè els altres l'endevinin. Es pot jugar individualment o per equips.

Per què el recomanem? Fomenta l'expressió corporal, la desinhibició i les rialles.

ESCAPE ROOM CASOLÀ

De què va? Amb enigmes, pistes i petits reptes, els participants han de resoldre un misteri o trobar un objecte abans que s'acabi el temps.

Per què el recomanem? Desenvolupa el pensament lògic, la cooperació i la capacitat de planificar.

FUROR

De què va? Inspirat en el conegut concurs de televisió, es formen dos equips que s'enfronten en diferents proves musicals: continuar la lletra d'una cançó, identificar-la amb només uns segons de melodia, cantar cançons que continguin un terme determinat (per exemple la paraula amor, sol, mar, amistat,...) o interpretar una cançó perquè l'altre equip l'endevini.

Per què el recomanem? És un joc molt dinàmic que genera rialles, complicitat i participació de totes les edats. A més de treballar la memòria i l'atenció, crea un espai ideal per compartir gustos musicals, descobrir cançons d'altres generacions i gaudir plegats sense importar qui canta millor.

ENFONSAR LA FLOTA

De què va? Cada jugador dibuixa en un paper dues quadrícules de 10 × 10. En una hi col·loca, de manera secreta, la seva flota (vaixells de diferents mides) en posició horitzontal o vertical, sense que es toquin. Per torns, els jugadors diuen una coordenada (per exemple, B-6) per intentar trobar els vaixells de l'altre. L'adversari respon "aigua", "tocat" o "enfonsat", i cada jugador va anotant els encerts i errors a la seva segona quadrícula. Guanya qui aconsegueix enfonsar tota la flota rival.

Per què el recomanem? És un joc senzill que només necessita paper i llapis, però que posa en pràctica habilitats com la planificació, l'orientació espacial, el raonament lògic i la memòria. A més, convida a pensar estratègies, anticipar els moviments de l'altre i aprendre que, de vegades, la paciència és la millor aliada.

LA FRASE MALEÏDA

De què va? El primer jugador diu una paraula. El següent l'ha de repetir i afegir-ne una altra. Cada participant ha de recordar tota la frase en l'ordre correcte i incorporar-hi una paraula nova. El repte és veure fins on arriba la memòria... i acabar construint frases tan absurdes com divertides.

Per què el recomanem? Exercita la memòria, l'atenció sostinguda, el llenguatge i la concentració, alhora que desperta moltes rialles.

PARAULES ENCADENADES

De què va? Cada paraula ha de començar per la darrera síl·laba o lletra de la paraula anterior (per exemple: casa → sabata → taronja...).

Per què el recomanem? Enriqueix el vocabulari, afavoreix l'agilitat mental i és fàcil d'adaptar a qualsevol edat.

LES 20 PREGUNTES

De què va? Un jugador pensa un objecte, una persona o un animal, i la resta disposen de fins a vint preguntes de resposta "sí" o "no" per descobrir què és.

Per què el recomanem? Desenvolupa la capacitat de formular bones preguntes, deduir informació i raonar.

EL TELÈFON

De què va? Els participants seuen en rotllana o en fila. El primer jugador pensa una frase i la xiuxiueja, ben fluix, a l'orella del següent. Aquest l'ha de repetir exactament al següent participant, i així successivament fins a arribar a l'última persona. Al final, aquesta diu en veu alta el missatge que ha rebut i es compara amb la frase original. Les diferències solen ser tan inesperades com divertides.

Per què el recomanem? Ajuda a prendre consciència de la importància d'escoltar amb atenció i de comunicar-se amb claredat. És una manera lúdica de descobrir com els missatges es poden transformar quan passen de persona en persona, alhora que es treballen la memòria auditiva, la concentració i l'escolta activa.

EL JOC DELS DISBARATS

De què va? Fem una rotllana i d'un en un, consecutivament, li faig a la persona de la meva dreta una pregunta random (Per ex: per a què serveix un bolígraf?, per a què serveix menjar verdura?, etc.) i espero que em digui una resposta. Tothom fa una pregunta a la persona de la seva dreta i espera la resposta. En acabar, el primer que ha començat diu: "Per aquí m'han preguntat...(dient la pregunta que li havien fet) i per aquí m'han respost... (dient la resposta que li han donat per l'altra banda a la seva pregunta).

Per què el recomanem? Perquè es passa una estona molt divertida, el plaer de deixar que els infants diguin tonteries i despertar la seva imaginació per pensar preguntes cada vegada més divertides.

CATEGORIES

De què va? Abans de començar, s'escullen diverses categories (animals, fruites, països, esports, personatges de contes, pel·lícules, menjars...). Cadascú en el seu paper ha de fer tantes columnes com categories. Es tria a l'atzar una lletra i durant un temps determinat (1 minut, 2 minuts...) els participants han de pensar un element de cada categoria que comenci per la lletra escollida. El torn finalitza quan s'acaba el temps. Les paraules es puntuen de la següent manera: 5 punts si està repetida amb algun altre jugador, 10 punts si no es repeteix, i 20 punt si ets l'únic que ha dit paraula en aquella categoria.

Per què el recomanem? Estimula la memòria, el vocabulari i la rapidesa de pensament.

PEDRA, PAPER O TISORA

De què va? El joc clàssic, però s'hi poden afegir noves variants com convertir-lo en un torneig familiar per equips.

Per què el recomanem? És senzill, ràpid i ideal per començar una estona de joc amb bon humor.

Amb aquest llistat de jocs desitgem que passeu molt bones estones amb els vostres fills i filles. Una recomanació: no cal jugar durant hores. Amb vint o trenta minuts, un parell de tardes a la setmana, n'hi ha prou perquè el joc es converteixi en un hàbit familiar que reforça els vincles i ompli la casa de converses i complicitats.

