**El Xiulet**

| **Resum** | És com el Pi però amb un xiulet. Una persona s’amaga i la resta la cerquen. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Característiques** | x Competitiu □ Cooperatiu □ Fer equips □ Confiança □ Coneixença  □ Orientació □ Estàtic □ Tocar i parar □ Foc de camp □ De més d’un dia | | |
| **Branca** | x Colònia x Estol □ Secció □ Unitat □ Clan □ Consell □ Famílies | | |
| **Durada** | 15 min | | |
| **Participants** | 5-30 persones | **Espai** | Exterior, amb llocs per amagar-se |
| **Material** | * Un xiulet | | |
| **Objectiu del joc** | Qui cerca: Trobar totes les persones que s’han amagat.  Qui s’amaga: Ser l’última persona en ser trobada. | | |
| **Disposició a l’espai** | S’inicia amb totes les persones tocant la persona que la para. Després s’hauran d’amagar individualment per tot l’espai. | | |
| **Normativa** | La persona que xiula haurà de tancar els ulls i xiular 20 cops seguits. Mentre ho fa, tothom ha de dir el seu nom i córrer a amagar-se. Un cop acabi de xiular, podrà obrir els ulls i mirar de trobar la resta de jugadores, sense moure els peus del lloc. Si veu algú, ha de dir el nom de la persona i indicar on està amagada. Si és correcte, la persona haurà de sortir de l’amagatall i haurà perdut. També pot, entre xiulet i xiulet, fer tres passes.  Si continua sense veure res, la persona que cerca ha de tornar a xiular, aquest cop un cop menys, 19 cops seguits amb els ulls tancats. Tothom qui s’amaga ha de sortir de l’amagatall, tocar la persona que la para, dir el seu nom i tornar-se a amagar. El procés es torna a repetir.  Així es repetirà fins que hagin trobat a tothom, descomptant un cop de xiulet a cada ronda. En cas que la persona que la pari s’equivoca, aquesta haurà perdut i tornarem a començar. | | |
| **Perspectiva ecosocial** |  | | |
| **Variants** | * En comptes de descomptar un cop de xiulet, se’n poden descomptar dos o tres, per fer més dinàmica la partida. | | |

****