**Bote, bote**

| **Resum** | Al principi es xuta una pilota/ampolla, seguidament la persona que para conta va a buscar-la i ha d’anar a trobar la gent. Cada vegada que trobi a algú ha de tornar a l’ampolla per dir el seu nom. Si algú xuta l’ampolla es reinicia el joc. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 x Secció □ Unitat □ Clan □ Consell □ Famílies | | |
| **Durada** | 20 min | | |
| **Participants** | Entre 5 i 40 persones | **Espai** | Gran, amb llocs on amagar-se |
| **Material** | * Una pilota o una ampolla de plàstic amb un xic d’aigua | | |
| **Objectiu del joc** | Qui la para: Pillar a tothom  La resta: Mantenir-se sense ser pillat el màxim de temps possible. | | |
| **Disposició a l’espai** | A l’inici es posa la pilota o ampolla al centre de l’espai de joc, amb tots els infants al voltant. | | |
| **Normativa** | Abans de començar, s’ha de decidir la persona que cercarà. S’inicia la partida amb algú dels que s’amaguen xutant la pilota/ampolla. Llavors, la persona que la para ha d’anar a cercar la pilota/ampolla caminant i tapant-se la vista, de forma que només vegi el terra. Ha de tornar la pilota/ampolla al punt inicial.  Mentre va a buscar la pilota/ampolla, la resta s’han d’amagar.  La persona que la para ha d’aconseguir pillar a tothom. Per pillar algú, ha d’estar tocant la pilota/ampolla i dir “bote, bote” seguit del nom de la persona i el lloc on està amagada. Per exemple, “Bote, bote Geremies darrere de la columna”. Qui la para es pot allunyar de la pilota/ampolla tant com vulgui, però per pillar una persona ha de tornar a on és la pilota/ampolla.  Un cop pillen a una persona aquesta haurà de quedar-se asseguda a un costat i no jugarà. Per poder tornar a jugar, ha d’esperar que un altre dels que s’amaguen xuti la pilota/ampolla sense ser pillat. Si això succeeix, totes les persones pillades tornen a amagar-se i el joc es reinicia. | | |
| **Perspectiva ecosocial** | - | | |
| **Variants** | * - | | |

****