

EL HINQUE

L'hinque el jugàvem a La Rioja, cap a la primavera, en terrenys tous com al riu o les arbredes properes al riu, també al pati de l'escola quan el mestre no ens veia, ja que consideraven que era perillós pel tipus de material que s'utilitzava. De totes maneres eren temps en que les places i els carrers encara no estaven tots asfaltats i era fàcil trobar algun lloc per poder jugar, tot i que als veïns no els feia molta gràcia. He trobat que es jugava també a Sòria amb el mateix nom, i aquí, a Catalunya, l'he trobat al llibre "Jocs per a l'estiu" de J.M. Allué, editorial Parramón, com a "Roba terreny".

Al poble feien una variant molt divertida que es deia els vaixells, i que també l'explicaré a continuació.

Normes del joc

Guanyar terreny.- Es marca un rectangle o quadrat a terra i es divideix en dos parts iguals (si juguen més jugadors es divideix en tantes parts iguals com jugadors hi hagi).

Es determina per sorteig o de qualsevol altre manera qui llança primer. Aquest, des del propi territori, llença un clau, pal amb punta o tornavís vell cap al terreny del contrari agafant-ho pel mànec i fent-ho girar. (Té més dificultat si es juga a llançar agafant l'objecte de la punta)

Si l'aconsegueix clavar es traça una línia recta que passi pel punt on hem clavat l'hinque i que vagi fins els costats del rectangle o quadrat, i esborrem la línia divisòria que hi havia abans. Ens hem apropiat d'aquest territori i l'hem fet nostre.

Si no clavem l'objecte passa el torn a l'altre, que pot llançar i recuperar terreny.

A mesura que un guanya terreny, l'altre el va perdent fins que arriba a la mesura que hem quedat a l'inici del joc : un pam, tres dits, el tacó, les puntetes del peu, etc. Quan s'arriba aquí el joc s'acaba i guanya qui té tot el terreny.

Els vaixells.- Es fan dues illes a terra (cercles marcats amb l'hinque) d'uns 30 cm de diàmetre, i a una distància de aproximadament 10-12 metres. (Si juguen més jugadors es fan tantes illes com jugadors hi hagi)

Es determina per sorteig o de qualsevol altre manera qui llança primer. Aquest, amb un peu dins de la seva illa, llança l'hinque en direcció cap a l'illa del contrari. Si l'aconsegueix clavar fa un vaixell (marca a terra amb la forma ogival d'un vaixell) d'una mesura suficient perquè pugui ficar la punta d'un dels seus peus, i continua llançant fins que arriba a l'illa del contrari, on l'ha de clavar tres vegades per guanyar la partida.

Si no el clava, passa el torn al contrari que des de la seva illa fa el mateix.

Una situació especial es dona quan durant la partida els vaixells dels dos jugadors estan a prop. Llavors es poden guanyar aquest vaixells clavant el nostre hinque a dins d'aquests i els fem nostres (es diuen submarins i per tornar a recuperar-los el contrari haurà de llançar dues vegades). Per poder arribar a l'illa del contrari abans s'ha hagut de guanyar tots els seus vaixells. No es pot passar cap a l'illa si el contrari té algun vaixell.

Material

L'hinque pot ser un pal amb punta, un tornavís vell, un clau llarg i pesat, o qualsevol altre objecte similar que es pugui llançar i clavar a una superfície tova.

Aplicació dins del currículum

Joc de llançaments. S'ha de tenir una certa habilitat per clavar l'objecte al terreny tou. És una activitat original de llançaments i diferent a les que normal es treballen a l'escola, per aquest motiu agrada molt als nens.

Adequada pel cicle superior.

Continguts

1. Continguts conceptuals

Jocs tradicionals d'altres zones del país. Regles bàsiques.

Habilitats motrius bàsiques : llançaments.

2. Continguts procedimentals

Identificació del joc com a objecte de recreació.

Creació, organització i/o modificació de jocs de diversos tipus.

Recopilació d'informació i pràctica de jocs populars i tradicionals.

Us d'habilitats motrius específiques : llançaments.

Utilització del segment dominant.

Apreciació de distàncies.

Desenvolupament de la coordinació òculo-manual.

3. Continguts actitudinals

Gust i satisfacció en la realització de jocs.

Respecte per les normes

Acceptació de les pròpies possibilitats motrius i respecte per les dels companys/es.

Participació activa.

Objectius didàctics

- Comparar algunes característiques de jocs d'altres llocs i jocs del propi territori.
- Aprendre nous jocs populars, tradicionals i típics de diferents territoris.
- Identificar el joc com a objecte de plaer i recreació.
- Organitzar jocs modificant i establint noves normes.
- Recopilar informació i practicar jocs populars i tradicionals.
- Executar habilitats motrius bàsiques : llançaments.
- Participar amb entusiasme en la realització de jocs.
- Acceptar i respectar els diferents nivells de destresa personals i dels altres.
- Fruir de l'activitat física a través de la pràctica de jocs tradicionals.
- Progressar en la coordinació òculo-manual
- Millorar en el domini del segment dominant.

Avaluació

No farem cap prova sistemàtica d'aquest joc. Ens basarem únicament en l'observació dels jugadors.

Nom del joc: EL HINQUE (GUANYAR TERRENY)	
Nº Participants: de 2 a 4	
Agrupament: individual	
Temps: indeterminat	Espai: espai exterior amb terreny tou
Material: Pal amb punta o clau llarg i pesat o tornavís vell	
Descripció del joc: Es marca un rectangle o quadrat a terra i es divideix en dos parts iguals (si juguen més jugadors es divideix en tantes parts iguals com jugadors hi hagi). Es determina per sorteig o de qualsevol altre manera qui llança primer. Aquest, des del propi territori, llença un clau, pal amb punta o tornavís vell cap al terreny del contrari agafant-ho pel mànec i fent-ho girar. (Té més dificultat si es juga a llançar agafant l'objecte de la punta) Si l'aconsegueix clavar es traça una línia recta que passi pel punt on hem clavat l'hinque i que vagi fins als costats del rectangle o quadrat, i esborrem la línia divisòria que hi havia abans. Ens hem apropiat d'aquest territori i l'hem fet nostre. Si no clavem l'objecte passa el torn a l'altre, que pot llançar i recuperar terreny. A mesura que un guanya terreny, l'altre el va perdent fins que arriba a la mesura que hem quedat a l'inici del joc : un pam, tres dits, el tacó, les puntetes del peu, etc. Quan s'arriba aquí el joc s'acaba i guanya qui té tot el terreny.	Representació gràfica: 
Variants: • S'explica en una altra fitxa amb el nom de "Els vaixells"	Observacions: S'ha d'anar amb compte amb l'objecte de llançament, ja que pot ser perillós si no es juga amb consciència del que s'està fent.

Nom del joc: EL HINQUE (ELS VAIXELLS)	
Nº Participants: de 2 a 4	
Agrupament: individual	
Temps: indeterminat	Espai: espai exterior amb terreny tou
Material: Pal amb punta o clau llarg i pesat o tornavís vell	
Descripció del joc: Es fan dues illes a terra (cercles marcats amb l'hinque) d'uns 30 cm de diàmetre, i a una distància de aproximadament 10-12 metres. (Si juguen més jugadors es fan tantes illes com jugadors hi hagi) Es determina per sorteig o de qualsevol altre manera qui llança primer. Aquest, amb un peu dins de la seva illa, llança l'hinque en direcció cap a l'illa del contrari. Si l'aconsegueix clavar fa un vaixell (marca a terra amb la forma ogival d'un vaixell) d'una mesura suficient perquè pugui ficar la punta d'un dels seus peus, i continua llançant fins que arriba a l'illa del contrari, on l'ha de clavar tres vegades per guanyar la partida. Si no el clava, passa el torn al contrari que des de la seva illa fa el mateix. Una situació especial es dona quan durant la partida els vaixells dels dos jugadors estan a prop. Llavors es poden guanyar aquest vaixells clavant el nostre hinque a dins d'aquests i els fem nostres (es diuen submarins i per tornar a recuperar-los el contrari haurà de llançar dues vegades). Per poder arribar a l'illa del contrari abans s'ha hagut de guanyar tots els seus vaixells. No es pot passar cap a l'illa si el contrari té algun vaixell.	Representació gràfica: 
Variants:	Observacions: S'ha d'anar amb conte amb l'objecte de llançament, ja que pot ser perillós si no es juga amb consciència del que s'està fent.