

XOGOS TRADICIONAIS.

Venres 16 de Novembro de 2007.



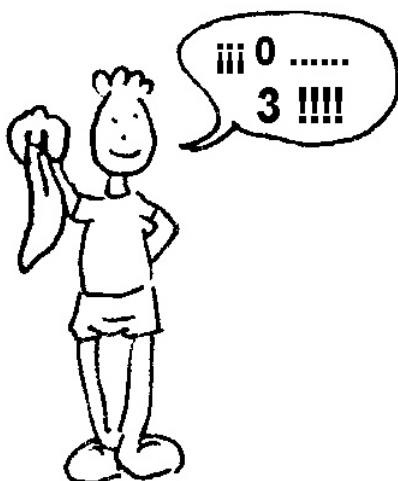
iiii sempre que xogamos....
...gañamos. !!!!

O Pano.



Xogo con dous equipos. Cada neno/nena do equipo ten que numerarse. No caso de que os equipos non teñen o mesmo número de membros, algún recibirá dous números.

O que ten o pano dí un número e os xogadores que teñen ese número terán que saír a coller o pano e regresar con él ao seu campo, evitando que o toque. o neno ou nena que non conseguira o pano.



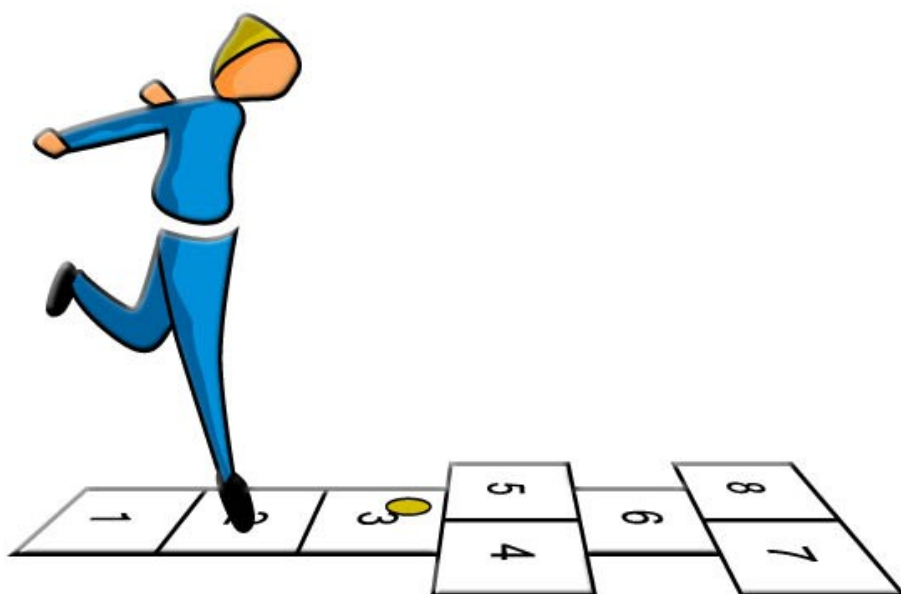
A Cadea.



Os que pandan (dous) persiguen aos demais; cando pillen a un, terán que collelo por unha man. Pouco a pouco irán formando unha cadea cada vez máis grande.

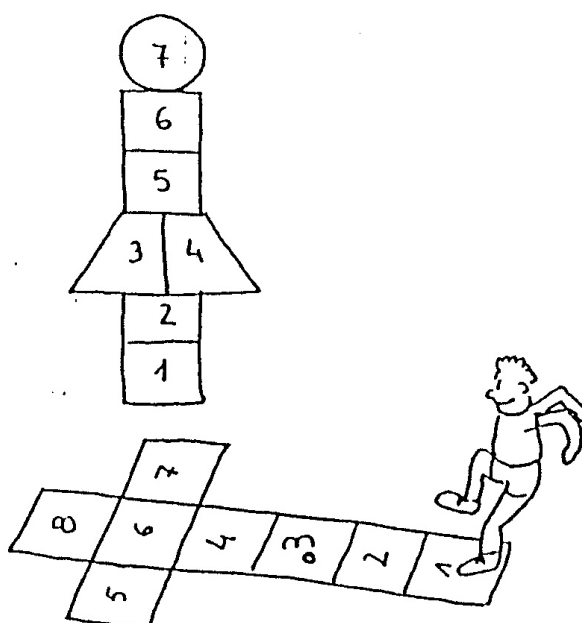
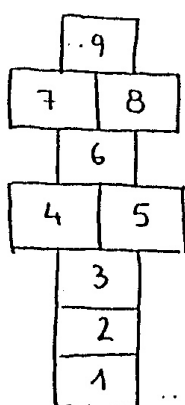
Se “a cadea” rompe tres veces remata o xogo.

A Chapa ou mariola.

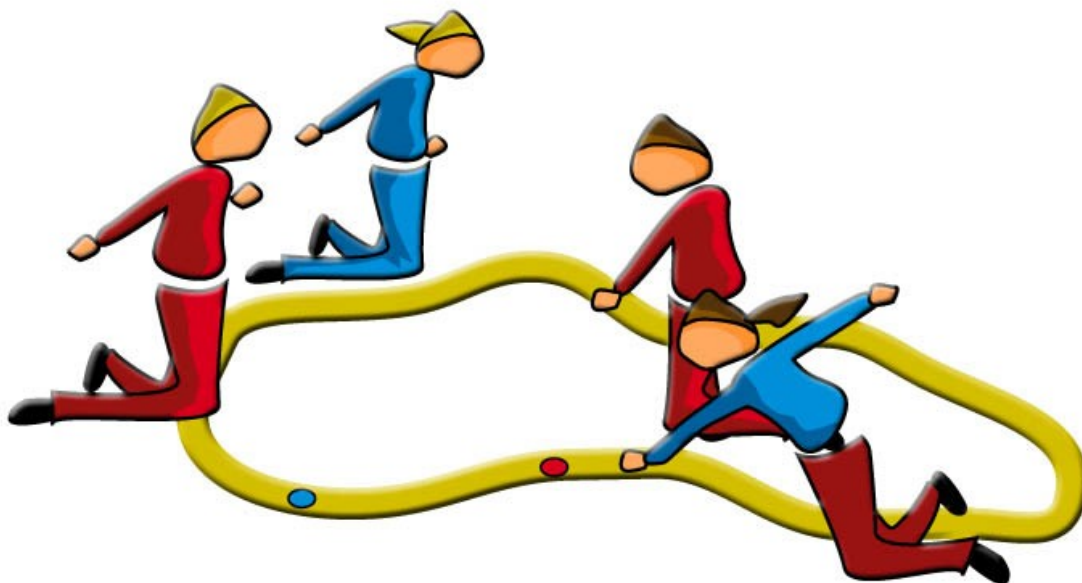


Xogo moi coñecido no que hai que ir desprazando un obxecto plano a través dun determinado percorrido.

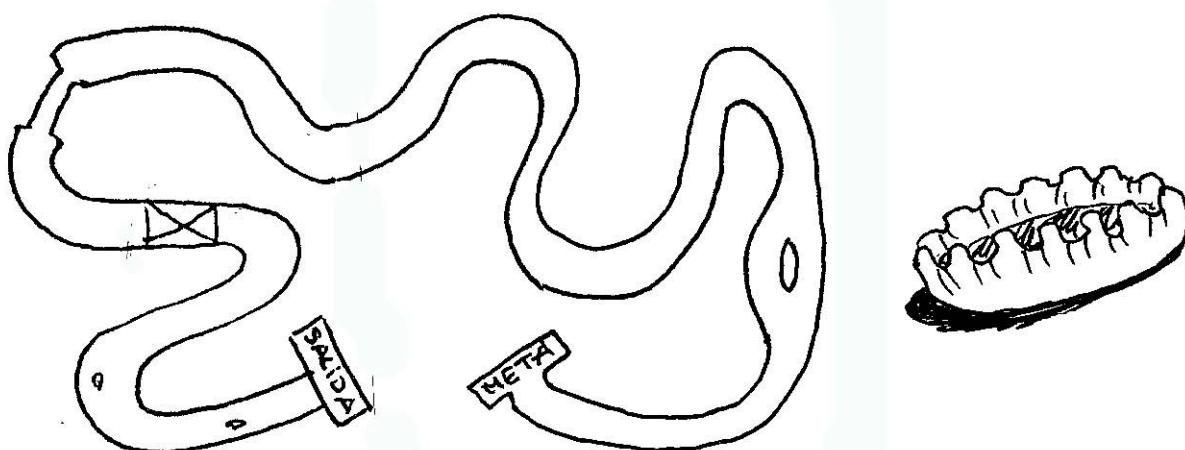
Se alguén lanza fóra do sitio que lle corresponda, deixa o obxecto enriba dunha raia ou ben pisa esta, cederá a súa vez ao xogador seguinte.



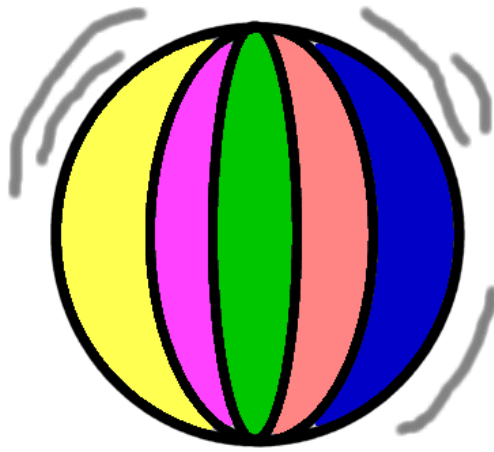
Carreiras de chapas.



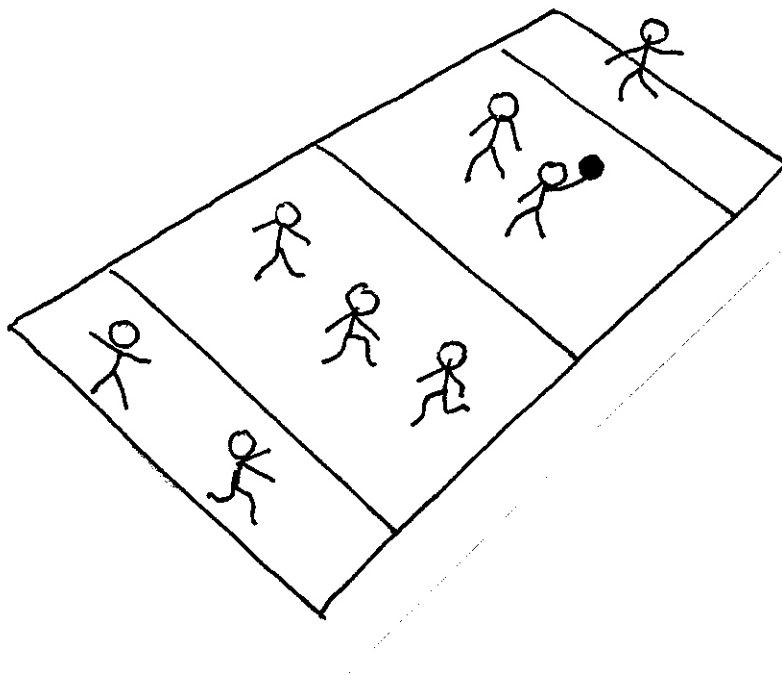
Hai que pasar cunha peza de madeira, un camiño marcado no chan en forma de circuito de carreiras. Cada xogador pode golpear o seu coche dúas veces, pero non pode repetir a tirada se sae fora.



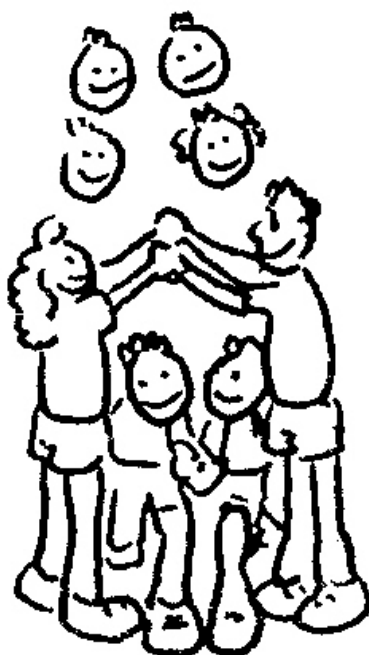
Brilé.



Xogo con dous equipos no que hai que tocar coa pelota a un xogador do equipo contrario.
O neno ou nena que é golpeado coa pelota pasará á zona chamada “cemiterio” , de donde pode saír se alcanza coa pelota a un xogador ou xogadora do equipo contrario.
Remata o xogo cando toódolos integrantes dun equipo están no cemiterio.



Pase misí.



Dúas persoas agárranse polas mans e forman unha especie de ponte; por debaixo da mesma deben pasar o resto dos xogadores, que estarán colocados en fila. Á vez que pasan todos cantarán.

Cando o recitado remate, a persoa que estea debaixo dos brazos quedará atrapado; aqueles que facían de ponte daránlle a escoller entre dúas palabras que previamente xa se tiñan adxudicado. Quen quede atrapado escollerá unha desas palabras e colocaráse detrás daquel que a ellexira. O xogo continuará e ao final haberá dous equipos, un fronte o outro; os dous que facían de ponte agarraránse polas mans e tirarán hacia o seu lado, para facer que os do outro equipo traspasen unha raia.

Bolos.



O obxectivo deste xogo é derrubar o maior número de bolos, pero tamén hai que golpealos con forza para que superen as liñas de 10 ou 20 puntos.

As puntuacións vanse sumando e gaña o xogo o que máis punto acada ou o primeiro/a que chega a 50 puntos.

Liña de lanzamento

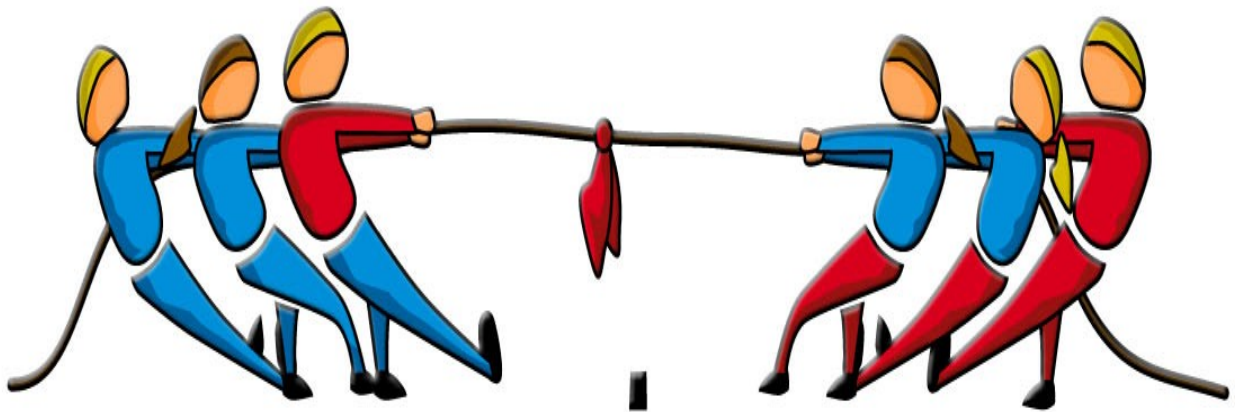


1 punto

10 puntos

20 puntos

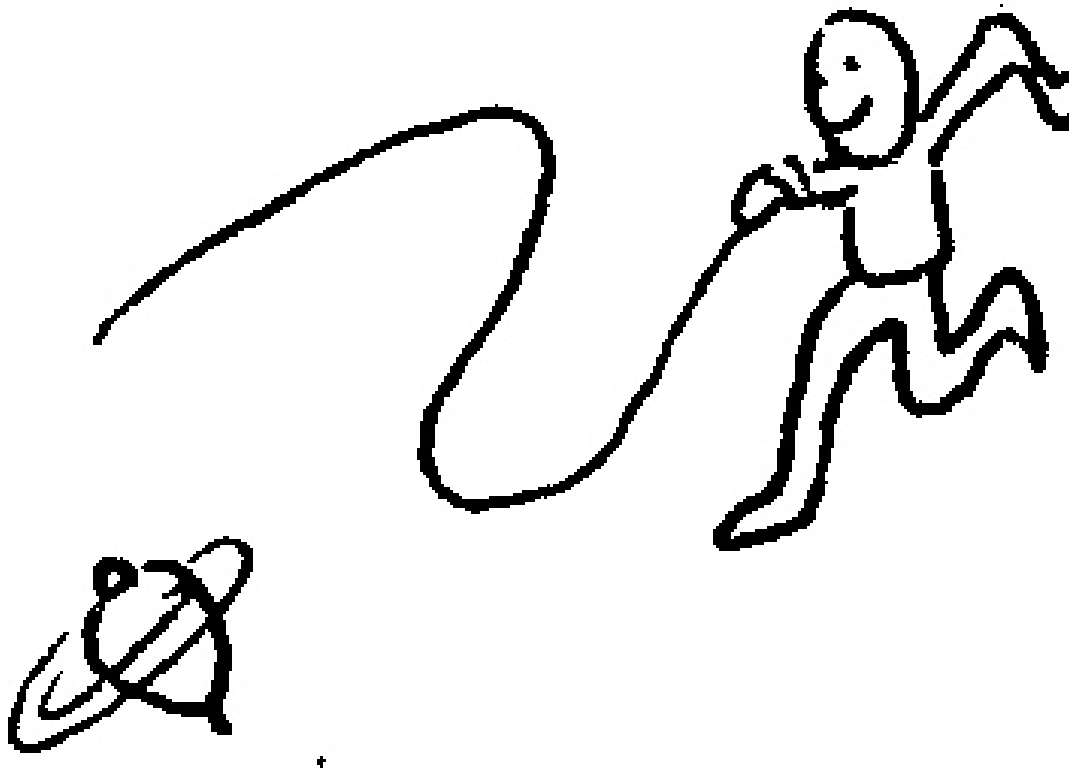
Soga-Tira. Tirar da corda.



Xogo con dous equipos.

O obxectivo é arrastrar ao outro equipo ata que o sinal pase unha liña marcada no chan.

Buxainas



Practicamos coas buxainas, trompos ou peóns, para tentar de que den voltas.

Tamén podemos probar diferentes formas de lanzar a buxaina.



Buxainas do mundo.



Probamos diversas formas e tipos de trompos: as perinolas que se fan xirar cos dedos, as que teñen lanzador, as sonoras, etc.

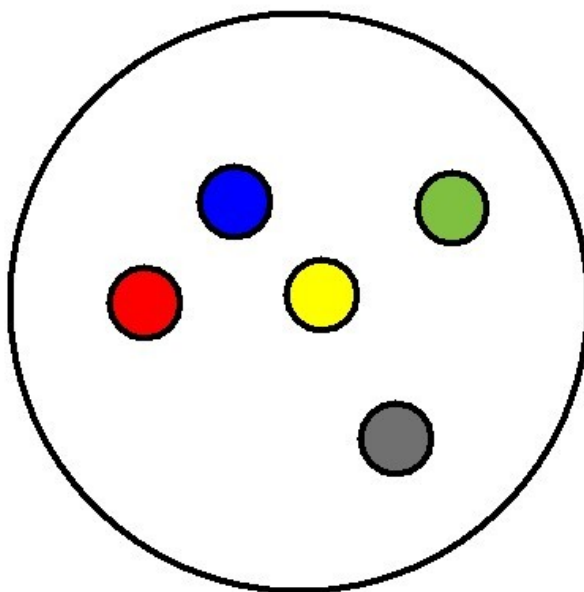


As bolas ou canicas.

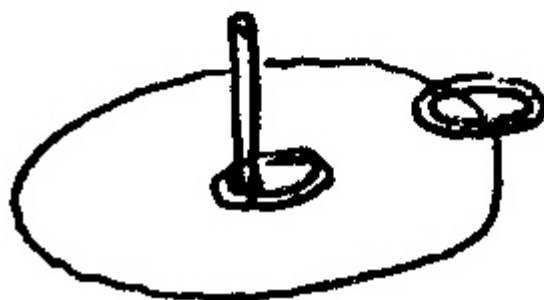
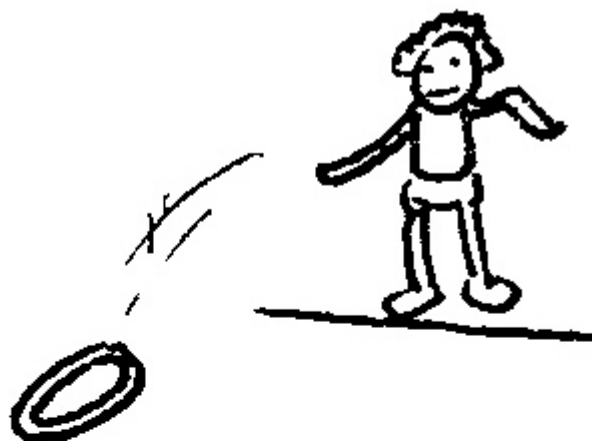


Xogos que se practican con bolas pequenas, hai moitas formas de xogar:

- Lanzar a ver quen queda máis preto dunha liña.
- Golpear á bola coa intención de sacar dun círculo as dos outros participantes.
- Tentar de meter á bola nun burato no chan , guá.



Lanzamento.



Xogo que consiste en ensartar dous aros dentro dun pao chantado na terra.

A corda ou comba.



Xogo que se practica con cordas. Pode ser individual ou en grupo, neste caso dúas persoas moven a corda (dan) e o resto salta, ben xuntos ou por turnos.

Chave.



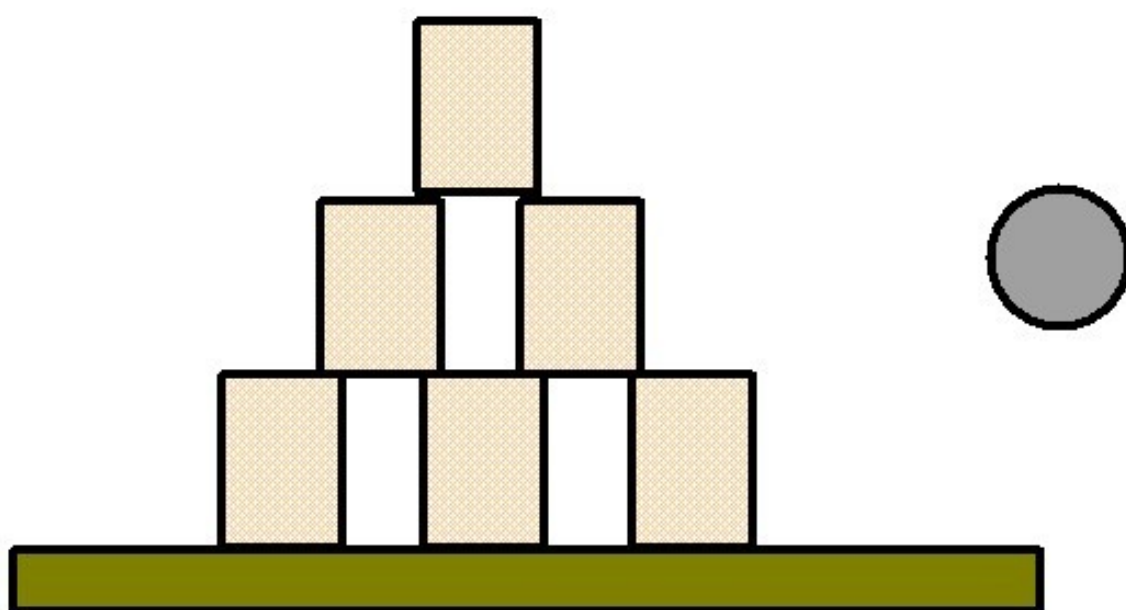
Xogo de lanzamento que consiste en golpear un obxecto cunhas pezas de ferro (pellos) .

Para acadar un punto hai que facer que a chave de alomenos unha volta.

Tiro aos botes.



O obxectivo deste xogo é derrubar tódolos botes dunha soa tirada.



Pillar.



Este xogo admite moitas variantes, pero o obxectivo sempre ó mesmo; tocar ou coller aos compañeiros.

Escóllese a un que panda e os outros fuxen para evitar que os toquen.