

ÍNDICE DE XOGOS

- A corda
- A mariola
- A porca
- A ra zoadeira
- A zorregada co cinto
- O aro
- A carreira de sacos
- O pano
- Os tres pés
- Pase misí
- O tiro da corda
- O brilé
- As lombas
- As chapas
- As bólas
- As catro esquinas
- A cadea
- A ra
- O gato e o rato
- Os pelouros
- Os zancos
- As carrilanas
- O peón
- A goma
- A billarda
- A chave de Ferrol
- A chave de Ourense
- A chave de Santiago
- Os birlos ao canteiro
- Os bolos celta
- Arrastramortos
- A cacerola
- Sete e media
- Tres en raia
- A malla
- O muíño
- As abelliñas de San Miguel
- A cunchiña
- A xironda

A Corda

Dentro do extenso abano de variantes que ten este xogo, podemos realizar:

“**O reloxo que dá a hora**”: os que dan, van dicindo “Unha vez, unha hora” (todo o mundo terá que saltar unha vez e saír). “Dúas veces, dúas horas” (todo o mundo terá que saltar dúas veces e saír). Así seguirán ata saltaren seis veces seguidas.

“**A barca**”: Para saltar á barca precísanse dúas persoas que dean á corda e, como mínimo outra que salte. O adival que se precisa debe ser algo longo e os que dan estarán afastados polo menos tres metros entre eles. Á barca dáse cun movemento pendular do brazo, á esquerda e á dereita, trasmitíndolle á corda esta oscilación. A corda desprázase lentamente cun vaivén, sen chegar a describir tan sequera medio círculo. A persoa que chouta colócase mirando de cara a un dos que dan; evitará que a corda lle toque nos pés ou nas pernas, dando saltos laterais á esquerda e dereita, alternativamente.



Xogo moi coñecido no que hai que ir desprazando un obxecto plano a través dun determinado percorrido; marcáremos o cadros no chan,



adaptándoos no tamaño ás idades dos participantes. Se alguén lanzáfora do sitio que lle corresponda, deixa o obxecto enriba dunha raia ou ben pisa esta, cederá a súa vez ao xogador seguinte.

Os máis pequenos só lanzarán e recollerán o obxecto, pasando á pata coxa ou parandocos dous pés nos cadros marcados. Os medianiños terán que ir golpeando co pé o obxecto lanzado.

Os maiores terán que ir á pata coxa e golpear o obxecto lanzado, pasando por todos os números marcados encada cadro do chan.

A MARIOLA

A PORCA

Trátase dun xogo moi estendido, con elementos semellantes ao hockey ou ao golf, deportes popularizados moito despois da existencia da Porca (tamén chamada Pino ou Cachona nalgunhas zonas). Foi un xogo de nenos, xogado no inverno, mentres se cuidaba do gando. Os elementos do xogo son un pau da porca (caneira, cacheira, moca), feito tradicionalmente de uz, de catro a seis cuartas de lonxitude, e unha bóla (porca, pino), feita de madeira dura e de seis a doce centímetros de diámetro. O campo de xogo ten que ser aberto, con tantos buratos (nichos) como participantes haxa, repartidos en circo arredor dun grande burato central (cortello).

O xogo consiste en que o porqueiro ten que tentar introducir a porca no cortello, mentres o resto dos xogadores tentarán afastala canto

máis lonxe podan. Se a consegue introducir, ao berro de: "Hai trocos", todos deberán trocar de nicho, momento no que o porqueiro tentará apoderarse dun destes buratos, ben introducindo a súa moca ben un pé, e deixándolle o seu posto á persoa que ficara sen el. Tamén pode roubarlle o nicho a outro xogador se este, por saír a atacar ao porqueiro, deixa abandonado o seu burato.

Variante: No principio da partida, o porqueiro, colocado a carón do cortello, bate coa moca na porca, guindándoa o máis lonxe posible. Os demais xogadores tentarán introducir a porca no cortello. Ao conseguir isto un xogador, substitúe ao porqueiro. Outra variante consiste en facer dous equipos de entre 3 e seis xogadores con sendos cortellos, que deberán defender evitando que o equipo contrario introduza nel a porca. Gaña o equipo que consegue meter a porca no cortello do equipo contrario o maior número de veces.



A ZOADEIRA

(Dálle que dálle)

Utilizando un botón, os pequenos terán que pasar un cordón polos furadiños e atar os dous extremos para que o botón quede preso. Para probar se funciona, deben coller con dous dedos os extremos e darlle unhas voltas ao botón, que comezará a xirar e zoar sen parar, ata que o cativo canse.



ZORREGADA CO CINTO

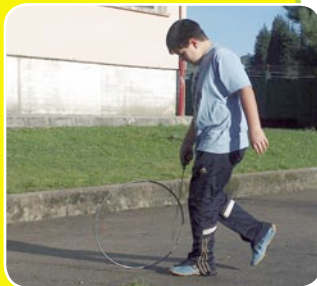
(O lorcho)

Os xogadores están sentados en círculo, agás un que dará voltas arredor do mesmo, levando un “cinto” (periódico dobrado) na súa man. Cando queira deixarao detrás dalguén e correrá para dar tres voltas completas e sentarse no sitio que quedou libre, procurando non levar golpes no cu co “cinto”. Unha vez que se empeza a correr nunha dirección non se pode variar.



O ARO

Empezaremos falando dos nomes dos utensilios do xogo (o aro e a guía). Seguiremos explicando como coller a guía para que o aro poida rodar. Despois procuraremos que as persoas que xoguen sexan capaces de manter o aro en equilibrio mentres se desprazan.



Para as persoas que xa consigam que o aro xire, marcamos un percorrido circular con algunha curva polo medio. Por último, para as persoas que dominen o xogo podemos facer unha proba por tempos, na que deben pasar un itinerario establecido previamente e facelo no menor tempo posible.dous extremos para que o botón quede preso. Para probar se funciona, deben coller con dous dedos os extremos e darlle unhas voltas ao botón, que comezará a xirar e zoar sen parar, ata que o cativo cansa.

CARREIRA DE SACOS

Cada participante terá un saco e meterase nel para atravesar unha distancia, despois de escoitar un sinal; o percorrido será de ida e volta. Pódese facer saltando cara a adiante, cara a atrás, en parellas collidos dunha man ou ben facendo relevos en parellas.



O PANO



Podemos xogar a puntos e sen que ninguén quede eliminado; cando todos saen unha vez, os equipos numéranse de novo e o xogo seguirá ata que un equipo chegue a 20 puntos. O xeito de puntuar sería:

- Coller o pano e fuxir co mesmo cara á liña de partida, sen que me pillen (1 pto).
- Deixar que o outro colla o pano e pillalo antes de que chegue á súa raia de saída (2 ptos).
- Coller o pano e fuxir cara á liña do equipo contrario (3 ptos).
- Facer que o contrario invada o meu campo sen pillar o pano (4 ptos).

Os tres pés

Os xogadores agrúpanse en parellas; colócanse un a carón do outro e atan as pernas máis próximas.

Deberán correr para atravesar unha distancia; cando cheguen á meta, soltaranse, intercambiarán as súas posicións na parella, ataranse de novo e volverán ao punto de partida.



PASE MISÍ

Tamén coñecido como “Pasa Pe-ríco, pasa Monteiro”, é un xogo no que dúas persoas se agarran 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 o recitado arriba indicado. Cando o recitado remate, a persoa que estea debaixo dos brazos quedar á atrapada; 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 colocarse detrás daquel que a elixira. O xogo continuará e ao final haberá dous equipos, un fronte ao outro; os dous xogadores que facían de ponte agararanse polas mans e tirarán cara ao seu lado, para facer que os do outro equipo traspasen unha raia.



**“Pase misí,
pase misá,
polas portas
de Bazán,
os de adiante
corren moito,
os de atrás
xa quedarán”.**



TIRO DE CORDA

(Turra-Soga)

A finalidade deste xogo é a de turrar máis que o equipo contrario. Para xogar fanse dous equipos do mesmo número de xogadores. Trázanse 3 liñas no chan; unha central e as outras dúas á mesma distancia. Márcase cun pano o centro da corda. Sitúanse os equipos a ambos lados da corda deixando o pano aliñado coa raia central pintada no chan. Cando o xuíz o indique, turrarán da corda ata que o pano pase a raia situada máis perto do seu equipo.



BRIBE

Xogo xa coñecido, no que podemos empezar tendo unha persoa “brilada” por equipo, para axilizar o desenvolvemento do xogo; unha vez que “brilan” a alguén do equipo dos que estaban “brilados”, estes pasan a ocupar a zona de xogo que lles correspondería nun principio. Como variantes deste xogo podemos vivenciar:

- Xogar con dous balóns.
- Os que son brilados pasan a xogar co outro equipo.

Procuraremos utilizar balóns de goma-espuma para evitar golpes innecesarios.



AS LOMBAS

Unha persoa cómbase, agachando a cabeza e flexionando o tronco; o resto colócase en fila, de fronte a esa persoa. O primeiro, á vez que salta dirá unha frase e fará un determinado tipo de movemento coas partes do seu corpo. As frases e accións serán:

- Á unha, saltar a mula (saltar poucando só as mans).
- Ás dúas, salto e pégoche un couce (saltar dándolle cun pé no cu).
- Ás tres, a Cruz de San Andrés (saltar e caer coas pernas abertas e brazos en cruz).
- Ás catro, cuada que te parto (saltar e dar co cu no lombo do que apanda).
- Ás cinco, maior ou menor brinco (saltar atrás ou diante do que se indique).



- Ás seis, “meis” (saltar, beliscando no lombo).
- Ás sete, cachete (saltar, dando unha palmada no cu ao que apanda).
- Ás oito, pan viño e biscoito (saltar, dar co pé no cu e cuada no lombo).
- Ás nove, abre o paraugas que chove (saltar, facendo que abrimos un paraugas).
- Ás dez, estatuas unha e outra vez (saltar e quedar estáticos, sen tocarse entre eles).

Dependendo das idades dos rapaces, podemos realizar diferentes actividades coas chapas. Os máis pequenos terán que pasar un camiño marcado no chan en forma de serpe (se alguén se sae do camiño nonterá que volver ao principio). Para os medianiños, estreitaremos o camiño (se alguén se sae do camiño terá que volver ao principio). Para os máis grandes, colocaremos obstáculos no camiño (cárcere, pozo, areas movedizas, morte...); aqueles que caian nalgún destes obstáculos pasarán unha, dúas, tres veces sen tirar ou mesmo volverán escomezar o xogo (secaen na morte, que será o peor dos atrancos).

as chapas



AS BÓLAS



Adaptaremos as variedades existentes deste xogo ás idades dos participantes. Os máis pequenos poden xogar a ver quen deixa a bóla máis cerca dunha raia (o xogo irá a dez puntos, conseguindo un punto o que quede máis cerca e dous se quedan enriba da raia). Os medianiños xogarán a ver quen dá tres veces na bóla dalgún compañeiro (cando a alguén lle ocorre iso quedará eliminado). Os maiores poden xogar a botar fóra dun círculo grande as bólas dos outros nenos (quen vai fóra ou a quen boten fóra quedará eliminado ata que remate o xogo).

A CATRO ESQUINAS

Xogo xa coñecido no que marcaremos catro, oito ou máis esquinas e no que apandarán un, dous ou tres rapaces; cando escoiten un sinal, todo o mundo deberá de cambiar de esquina e ir ocupar outra antes de que llela pillen os que apandan. Para os maiores, podemos ofrecer a variante de que ninguén pode ocupar as esquinas que ten a cada lado de onde es tean situados . Outra variante: xogar en parellas, colli-dos das mans.



A CADEA

O pandote persegueaos demais; cando pille a un, pandarán os dous collidos por unha man. Pouco a pouco irán formando unha cadea cada vez máis grande. Se se soltan das mans no medio da persecución deberán correr ata un lugar seguro (refuxio), pois os que están libres tentarán darlles golpiños nas súas cabezas. Estes “refuxios” non poden ser pisados polos participantes libres en ningún momento do xogo. Se “a cadea” rompe tres veces remata o xogo.



a Ra

Hai que lanzar os “pellos” (discos pequenos de ferro), dende unha distancia aproximada de tres metros, para introducilos nalgúns dos furados, no muiño ou na ra. Cada xogador lanzará 5 pellos e sumará os puntos obtidos; estes aparecen marcados nos compartimentos onde caen os pellos. Antes de empezar acórdanse os puntos aos que vai a partida. Achegaremos ou afastaremos o punto de lanzamento en función das idades dos nenos e nenas.



O GATO E O RATO

Colocados en círculo, todos collidos das mans, agás dúas persoas, unha que persegue (“o gato”) e outra que foxe (“o rato”); este, debe entrar e saír do círculo, pasando entre os compañeiros, sen que o pille “o gato”. Se o pilla, xogarán outros dous nenos despois. Cando todos rematen, as mesmas parellas cambiarán de “papel”.



OS PELOURS

Precisamos cinco pelouros (pedras lisas e redondeadas). Primeiro, o que empeza lanza os cinco pelouros ao aire e tenta coller un, que será “a coutadeira”. Despois lanza esta ao aire e tenta coller un pelouro do chan; sucesivamente fará o mesmo cos outros tres. En terceiro lugar lanzará a coutadeira ao aire e collerá dous pelouros do chan; fará o mesmo cos outros dous que quedaban. De seguido fará o mesmo collendo tres e despois o último. Para rematar, tentará coller os catro pelouros á vez. Cando se falla, pásase a vez ao seguinte.



Tamén coñecido cos nomes de “andas” ou “trécolas”, son dous paus feitos en madeira non moi branda e que teñen uns topes onde se pousan os pés.

A altura dos zancos debe sobrepasar os ombros dos xogadores, unha vez subidos enriba deles. É un xogo que axuda a ir adquirindo o sentido do equilibrio.

Na súa orixe empregábanse para pasar os regatos ou as zonas enchoupaadas. Normalmente xógase en terreos amplos, nos que haberá que atravesar un percorrido previamente indicado.

Móvense coas mans, acompañando a acción dos brazos e a das pernas, sen perder o equilibrio.

Pódense realizar carreiras individuais, en relevos, desprazándose cara atrás ou atravesando unha serie de obstáculos que se colocan no percorrido.



OS ZANCOS

CARRILANAS

Son uns vehículos de madeira, construídos polos propios xogadores, que normalmente teñen rodamentos que fan de rodas, un guiador, un ou dous eixos e tres ou catro rodas.

A actividade a realizar é a de desprazarse enriba delas e realizar un percorrido que se establece de antemán.

Para os máis pequenos pódense facer carreiras en parellas en terreos lisos, nos que un empurra e o outro guía, intercambiando as posicións ao rematar o percorrido.

Para os máis grandes fanse descensos por camiños costaneiros, dun xeito individual, procurando facelo no menor tempo posible.

Son sonados os descensos de carrilanas que cada ano se disputan en Esteiro (Muros) ou en Valdoviño.



O PEÓN

O peón, tamén chamado trompo, buxaina, baillarete, sevillana... e un xoguete de madeira que leva na súa punta un cravo de ferro (o ferrón) que fai que vire con xeito. Precísase tamén dunha piola, unha corda que se amarra arredor do enredo que fará posible o baile do peón. A parte de arriba chámase “pirucho” e a máis ancha é a “barriga”. Para ver quen empeza pódese botar a sorte da “raia”, que consiste en que todos os xogadores lanzarán o seu peón cara unha raia. A orde de colocación para empezar dependerá da distancia á que quede cada peón desa raia, sendo o primeiro o que estea máis próximo. Existen moitas posibilidades que se acostuman facer cos peóns; entre elas temos:



“**O canciño**”: báilase o peón e condúcese colocando a piola arredor do ferrón e xuntando os dous cabos nas mans para facilitar o desprazamento do xoguete.

“**O ascensor**”: báilase o peón e fáiselle un lazo coa piola arredor do ferrón. Sen que deixe de bailar cóllese a piola polos dous cabos e afínase dela cara arriba levantando o peón no aire e recolléndoo bailando na cunca da man, sen que chegue a caer ao chan.

“**Bailar na man**”: báilase o peón e tómase na palma da man, introducíndoo entre os dedos furabolos e o máis grandíño, tentando que baile na cunca da man o maior tempo posible.

“**A serra**”: báilase o peón e colócase a piola arredor del, collida cunha man polos dous cabos e pola dobrez coa outra. Axústase o máis posible ao ferrón e levántase no aire, facendo que o peón vaia dun extremo ao outro da piola.



A GOMA

Para o xogo da goma precísase unha goma elástica de polo menos tres metros de lonxitude. Átanse os dous cabos e xa temos a goma preparada para xogar. É un xogo que consiste en dar brincos entre as dúas partes da goma que dous compañeiros manteñen tensa. Por veces débese saltar a goma, outras veces débemola prender cos pés, estírala e cruzala, outras veces debemos pisala. Para comezar, dous xogadores colócanse un fronte ao outro, mantendo a goma tensa. Suxeitarán a goma con diferentes partes do corpo, a diferentes alturas do chan, tendo as dúas partes da goma paralelas entre si e paralelas ao chan. O terreo de xogo a ser posible será liso. Cando un xogador erra en calquera fase do xogo debe ceder o seu posto ao seguinte; cando volva xogar, farao na fase na que errara anteriormente.

Podemos empezar xogando con diferentes alturas, do seguinte xeito:

Primeiras: tendo a goma asegurada polos nocellos.

Segundas: coa goma detrás dos xeonllos.

Terceiras: coa goma na cintura.

Cuartas: coa goma nos sobacos.

Quintas: coa goma na caluga.

Sextas: coa goma agarrada polas mans en alto por encima da cabeza.

Para complicar o xogo podemos seguir indicando o xeito como debemos saltar: Libremente, saltar e deixar os pés quietos ao caer, saltar e caer cos pés xuntos, saltar e caer á pata coxa, saltar cun ollo tapado ou cos dous, saltar a goma que os dous compañeiros fan que trema. Saltar sen rir, aguantando as bromas dos compañeiros.

O REMUÍÑO. Comézase tendo a goma na cintura, que sempre se debe agarrar coas mans ao tempo que se salta cos pés. Éntrase por un lado da goma, dicindo “re” (quedando cun pé dentro e outro fóra). Continúase dicindo “mu” (caendo cos dous pés dentro). De seguido dirase “i” (quedando cun pé dentro e o outro fóra polo outro lado ao que se entrou). Remátase dicindo “ño” (deixando os dous pés fóra da goma, polo lado contrario ao que se comezara).

CHOCOLATE. Sáltase á vez que se din as catro sílabas da palabra e colocando os pés do seguinte xeito: “cho” (un pé dentro e outro fóra), “co” (os dous pés dentro), “la” (un pé dentro e outro fóra polo lado contrario ao do comezo) e “te” (os dous pés fóra polo lado que non se comezara). Vanse variando as alturas.



A Billarda

Coñecido tamén como Estornela, para xogar precísanse dous paus redondos, de 2 cm. de grosor: o palán (de 30 a 40 cm. de longo) e unha billarda ou billa (de 15 cm., aguzado nos extremos). O espazo no que se desenvolve normalmente debe ser un terreo extenso, chan, sen obstáculos. As principais normas para o desenvolvemento deste xogo son: Pódese xogar individualmente ou por equipos. O obxectivo é acadar un número de puntos previamente pactado. Para conseguilo lanzarase a billarda o máis lonxe posible. Márcase o lugar de saída, con dúas pedras -as cepas- separadas entre elas algo menos cá lonxitude do palán.

Os xogadores lanzan a billa cara ás cepas, dende 6 m. A persoa que deixe a billarda máis cerca das cepas empezará o xogo.

O atacante ponse onde as cepas, co palán nunha man e a billa na outra; lanzará esta ao aire e golpearaa antes de que caia.

Nese momento berrará "Palán de billarda" e pousará o palán enriba das cepas.

Os contrarios tentarán chapar (pillar) a billa o antes posible, mesmo no aire.

Desde o lugar en que a pillen, lanzarana para aproximala ás cepas.

Oatacanteterá tres oportunidades para afastar a billarda, baténdolle co palán nun extremo e rematándoa no aire. Despois da segunda tentativa, a billa



sempre será golpeada desde o chan. Esgotados os tres intentos pediranse puntos. Un punto é a medida do palán.

O atacante calculará os paláns de distancia que hai entre a billarda e as cepas e pedirá eses tantos.

O contrario pode dicir "douchas" (se está de acordo, neste caso os puntos son para o lanzador) ou "mídeas" (se non o está). Pode ocorrer entón que pedira de menos (levará o atacante a diferenza de puntos), que pedira exacto (levará o dobre de puntos) ou que pedira de máis (quedará o atacante fóra do xogo).

Sempre lanzará o mesmo xogador ata perder a vez. Pérdese a quenda:

- Se o contrario pilla a billarda no aire.
- Se ao devolver a billa, esta bate no palán, nas cepas, pasa por debaixo do palán ou queda a menos dun metro de distancia das cepas.
- Se o atacante falla tres veces sen lle dar ao palán.
- Se a billarda, logo dos tres avances, queda a menos dun palán das cepas.

A Chave de Ferrol

Na zona de Ferrol a Chave ten unha soa pa (ou aspa), con forma de dobre lingüeta vertical, que vira sobre dun eixo horizontal apoiado nunca forquita. A Chave mide 52 cm de alto (23 cm de forquita e 29 do espeto que vai ao chan). A forquita tén un vao (de 20 cm) entre gallas (de 4 por 2 cm de ancho) no que vira a pa (de 36 cm de longo por 8 cm de ancho).

Xógase con cinco pellos de 8 cm de diámetro por 2 cm de espesor, cun peso de 750 gr.

A liña de lanzamento está situada a 10'5 m da Chave, en paralelo a esta.

As normas polas que se rexe este deporte tradicional na comarca de Ferrolterra son:

Xógase en equipos de tres xogadores.

Cada xogador pode ter os seus pellos, que deberán ser iguais.

Mentres un xogador lanza, outro do seu equipo estará situado a carón da Chave, para colocar esta na posición que máis lle conveña ao seu compañeiro; tamén para recoller os pellos cando lle toque lanzar.

Cada xogo consta de dúas partidas e cada partida vai a seis mans, lanzando cada xogador cinco pellos en cada man.



Establécese unha orde para os lanzamentos.

Os equipos lanzarán alternativamente (cinco pellos un xogador dun equipo e despois outros cinco o do outro equipo). Non se pode mudar a orde de lanzamento. Non se pode pisar a liña de lanzamento. Para que unha chave sexa válida, a pa terá que dar unha volta completa.

Se o pello rebota no chan, non será válida a chave; pero será válida se o pello bate en calquera parte do armazón e despois fai virar a aspa.

Cada chave lograda vale un punto. Se houbese empate, seguirían lanzando mans iguais ata desempatar.



A Chave de Ourense

En Ourense xógase coa Chave de pas horizontais. É un obxecto de ferro cun eixo grosso duns 75 cm de lonxitude. Na parte superior leva unha, dúas ou tres aspas (ou asas), que viran en sentido horizontal; son de diferente lonxitude, situándose a máis pequena arriba e a máis grande abaixo. O eixo, polo extremo contrario está afiado, para poder espetalo no chan. Os pesos (ou pellos) miden 6 cm de diámetro e 18 mm de grosor.

O terreo de xogo é unha explanada de 20 m de lonxitude. A liña de lanzamento está situada entre 20 e 30 pasos da Chave. As normas básicas polas que se rexe o xogo en Ourense son:



Normalmente xogan dúas ou tres paellas, aínda que pode xogar só unha. Cada xogador lanza catro pesos en cada man do xogo.

As partidas xóganse a un número de xogos acordado de antemán, tendo 60 tantos cada xogo (30 de malas e 30 de boas).

Os tantos conséguense por bater nas aspas ou por proximidade ao eixo.

Cada vez que se bate nas aspas súmanse 8 tantos e súmase un punto polo peso máis próximo ao eixo.

En cada quenda de lanzamentos, os tantos iguais dun e outro xogador anuláanse; tan só se anotan os tantos excedentes, se é que os houberse. En cada quenda pódense anotar 8 ou 16 puntos de Chave (por bater nas aspas) e 1 por achegamento ao eixo. Se un xogador bate cos dous pesos fai unha "xemelga".

Se o contrario bate só unha vez, contabilizará 8 puntos o primeiro e 1 punto o que deixara o peso máis próximo ao eixo,

Cando ningún xogador bate nas aspas poden anotar dous puntos (se os dous pesos dun mesmo lanzador quedan máis próximos ao eixo) ou ningún (cando un peso de cada xogador está máis próximo ao eixo).

A Chave de Santiago

En Santiago, a distancia entre a base da Chave e a liña de lanzamento será de 14,20 metros, debéndose situar o xogador que lanza os Pellos (ou pesos), por tras da liña.

A Chave será unha peza de ferro en forma de punta de lanza rústica ou lingua, que remata estreitándose na súa base.

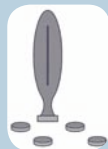
Os pellos serán redondos e planos, alisados polas dúas caras, debendo ter de 500 a 550 gramos de peso.

En cada partida han participar obrigatoriamente catro xogadores, emparellados dous a dous.

Cada xogador lanzará dous pellos por tirada.

Os pellos que non atinen na Chave hanse contabilizar por tantos (cada peso un tanto) por proximidade coa chave.

A puntuación oficial de cada partida é de 100 tantos.



Cada pello que golpee na Chave terá gañado un valor de 8 tantos, tendo que ser o lanzamento directo, sen rebotes nin ter petado antes no chan ou no cepo.

Non é preciso derrubar a Chave para contabilizar unha diana; abonda con rozala. Só se contabilizará cando o pello golpee directamente sobre a chave e esta sexa derrubada cara atrás.

O sistema de anotación consiste en descontar os tantos conseguidos dos acadados polo xogador do equipo contrario.

No caso de empate atirarán novamente, comezando a parella que tivese máis tantos.

Os xogadores observarán unha conducta correcta de deportividade e respecto cara os contrarios, nomeadamente no momento de lanzar os pellos, debéndose separar como mínimo 2 metros e manténdose fóra da liña de lanzamento en silencio.

Do mesmo xeito, os que estean colocando a Chave gardarán unha distancia semellante e non farán xestos nin movementos que poidan distraer ou molestar ao lanzador.

Birlos do Canteiro

Precisamos dúas ou máis bólas, construídas de madeira dura e de un a tres quilos de peso; son esféricas, duns 15 cm de diámetro. Tamén -cando menos- 7 birlos; estes terán entre 7 e 10 cm de altura, torneados con unha soa cara de apoio e coa outra en forma de lámpada eléctrica.

O xogo practícase nun terreo chan e libre, no que se marca a zona de lanzamento (Fite), a liña de 10 m e a liña de 15 m (medidos desde a Lastra). Interverñen cando menos dous xogadores enfrontados, aínda que poden participar catro ou máis, por parellas ou equipos. Colócanse os sete birlos enriba dunha laxe dura (Lastra), que está situada a ras do chan.

O lanzador ponse no Fite, que está colocado a 3-5 metros da Lastra e arrebola a bóla contra os birlos, tratando de derrubar o maior número posible. A puntuación, a modo sintético, obtense do seguinte xeito:



- Aqueles birlos que non cheguen á liña de dez obtéñen tres puntos cada un.
- Os que pasen da liña de dez, dez puntos cada un.
- Os que pasen da liña de quince, quince puntos cada un.
- Porén, se a bóla non pasa da liña de dez, o xogador en cuestión nin suma nin resta puntos.

A segunda parte consiste no chamado “desquite” que non é outra cousa que unha tirada desde a liña de 10 cara a lastra onde foron de novo colocados os birlos. Os birlos derrubados nesta tirada realizada do revés valen 3 puntos cada un, mais este lanzamento non se poderá realizar tampouco se a bóla non tivese ultrapasado a liña de 10 m no lanzamento inicial. As partidas acórdanse a sesenta puntos normalmente, e gaña o xogador, a parella ou o equipo que antes os acadou. Pódese acordar a calquera outro número de puntos ou a un certo número de tiradas.

Actualmente, na Órrea –Riotorto– Lugo son frecuentes as partidas dominicais, semana tras semana. Birlos e bólas, por outra parte, adoitan se gardar en sacos enterrados na lama, de domingo a domingo, para que non perdan peso.

Bolos Celta



Este tipo de bolos xógase fundamentalmente nos concellos de Nigrán e Gondomar (na comarca do Val Miñor). Tamén se practica en países de América do Sur, como o Uruguai e a Arxentina.

O terreo de xogo debe ser chan e de terra batida. Tén unha zona de lanzamento, nunha pedra de 2 m por 40 cm, que estará elevada 35 cm sobre do chan. A uns 6 m dela estará a pedra boleira (1'20 m por 70 cm), colocada en pendente do 15 %, con lixeira caída cara a liña de 10 e á mesma altura que a zona de lanzamento.

Os bolos son 18 e colócanse xuntos, enriba da pedra boleira. Están feitos en madeira, teñen unha altura de 15 cm, rematan en pico e posúen unha base circular de 7 cm de diámetro que estará cortada cun desnivel do 15 % (igual ao da pedra boleira). As bólas son de madeira dura (quebracho, normalmente), cun diámetro de 10 cm e un peso arredor dos 900 gr. A liña de tanteo (raia de 10) sitúase a un radio de 25 m do centro da pedra

boleira. A uns 30 m da pedra boleira haberá unha valla de 4-5 m de altura, que servirá para deter os bolos, evitando o seu deterioro. Pódese xogar individualmente, en parellas ou por equipos (estes de 4 xogadores).

O obxectivo do xogo é lanzar a bóla contra os bolos para derrubalos e ao mesmo tempo facer que a bóla e o maior número posible de bolos sobrepasen a liña de tanteo. Para puntuar, a bóla sempre deberá sobrepasar a liña de 10. Lánzase a pé parado desde a zona de lanzamento, caendo diante desta unha vez soltado a bóla. Cada bolo que pase a liña de tanteo valerá 10 tantos e o resto dos bolos caídos valerán un tanto cada un.

Os xogos son a 50 tantos e unha partida consta de catro xogos. Cada xogador deberá lanzar tres bólas consecutivas, "plantando" de novo os bolos que se derruban despois de cada lanzamento. Cando un xogador fai os tres lanzamentos, entón efectuará o birle (lanzar rodando tres bólas desde un curruncho da liña de tanteo). Neste caso non se plantan os bolos derrubados, a non ser que se derruben todos. Cada bolo do birle vale 1 punto.



ARRASTRAMORTOS



Este é un xogo que coñecemos en Portugal (Grupo de Jogos Tradicionais Alfageme – Santarém), pero que aló se realizaba arrastrando botellas de plástico que tiñan auga no seu interior; era

coñecido como “Corrida de garrafas”.

Desde Brinquedia facemos unha adaptación, utilizando outro tipo de material para arrastrar: os “mortos”, que son as balizas suxeitas ao fondo do mar, que se empregan para amarrar as embarcacións mariñas.

O xogo consiste en ir enrolando unha corda que está amarrada a un pau por un lado e polo outro a ese “morto”. Haberá varias persoas xogando e cada unha terá un “morto”, a unha distancia aproximada de 8-10 m. Cando se dea o sinal de partida, irán enrolando a corda que suxeita ese “morto” ata conseguir tela toda amarrada ao pau.

CACEROLA

Tamén coñecido co nome de “Stop”. É unha actividade de correr, na que hai unha persoa que panda, perseguindo ao resto, dentro dun espazo de xogo delimitado.

As persoas que fuxen poden librarse de seren

pillados afastándose dela ou ben se antes de que as pillen paran e din a palabra “Cacerola”. Quedarán entón de pé, coas pernas separadas, agardando que outro xogador ou xogadora libre pase polo medio das pernas.

Cando o pandote pilla a alguén, intercambian os papeis. Para ser máis activo este xogo, convén ter varias persoas que pandan; estas levarán algunha prenda que as identifique e que irán cedendo aos sucesivos pandotes.

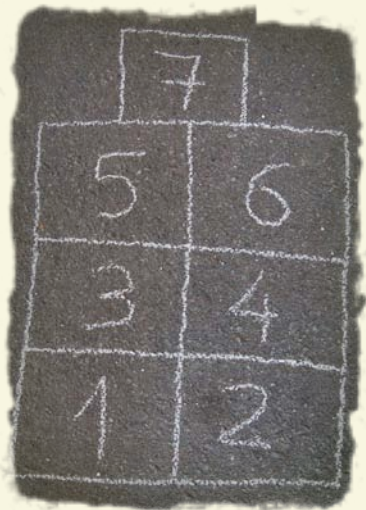


SETE E MEDIA

Márcase no chan un rectángulo dividido en oito casiñas, tal como aparece na primeira das imaxes. As persoas que van xogar colócanse aproximadamente a 3 m de distancia das casiñas numeradas cos números 1 e 2.

Cada unha delas lanzará dous obxectos (pellos de ra, moedas ...), tentando conseguir de puntuación como máximo sete e media ou o máis aproximado posible, sen pasar da puntuación indicada anteriormente. A casiña co asterisco puntúa media.

Unha variante é co segundo deseño. Neste caso cada xogador ou xogadora lanzará tres obxectos, tentando conseguir as sete e media. Cando o obxecto cae na raia puntúa media.



TRES EN RAIA



Tamén é coñecido co nome de “Leiriñas”. Márcase un cadrado no chan, dividido en nove espazos iguais. Xógase en parellas e cada persoa que participa

terá tres obxectos diferentes (sementes, pedras ...).

Bótase a sortes para ver quen comeza. O primeiro dos movementos consiste en colocar un obxecto no espazo central. Despois, alternativamente irán colocando os outros obxectos onde se desexe, tratando de conseguir situar tres obxectos en liña recta ou diagonal.

Como variante, os xogadores ou xogadoras poderán colocar o primeiro obxecto en calquera dos espazos marcados.

MALLA



Normalmente xógase en parellas. Colócanse no chan e de pé dous paus pequenos (8-10 cm), afastados uns 6 m. Cada persoa que xoga sitúase detrás de cada pau, tendo tres pequenos obxectos (pedras, discos de madeira, pellos) duns 5 cm de diámetro. Despois de determinar quen comeza, lanza eses obxectos, tentando derrubar o pau contrario, acadando 1 punto cada vez que se consiga derrubar un.

Antes de comezar acórdase a cantos puntos vai a partida.

MUIÑO

Tamén é coñecido co nome de “Alquerque”. Márcase no chan unha

figura coma a da imaxe. Xógase normalmente de xeito individual, se ben tamén pode ser en parellas. Cada xogador ou xogadora dispón de nove obxectos pequenos (botóns, moedas, sementes ...). Bótase a sortes para ver quen comeza.



O xogo arrinca colocando alternativamente cada persoa que xoga unha ficha, deixándoa enriba do cruce de dúas liñas. A estratexia vai encamiñada a aliñar tres obxectos en liña, ben horizontal, vertical ou diagonalmente. Aquela persoa que os coloque fai un muíño, retirando do xogo unha das fichas da outra persoa. Os movementos dos obxectos, unha vez colocados os nove, son en sentido de avance lateral, vertical ou diagonal, dun punto a outro contiguo.

Unha vez feito un muíño non se poderá formar o mesmo, senón que haberá que crear outro. Remata o xogo cando un xogador/a queda con dúas pezas.

Xogos Musicais

As abelliñas de San Miguel

Un xogador fai de nai e será quen dirixa o xogo. Todos agarrados polas mans forman unha roda que vira ao ritmo da canción:

As abelliñas de san Miguel
andán todas arredor do mel,
e de mel e de melacha
que se vire (nome) de cachas.

A nai é quen di o nome de alguén da roda. A persoa aludida dá a volta, seguindo na roda, mais mirando cara a fóra, e nesta posición segue xogando ata o final.

Repétese a canción, e a nai alude a outra persoa, que tamén se virará. Séguese deste modo ata que todos están virados.

En mirando todos cara a fóra, a nai fai unhas preguntas que todos os demais responderen:

- ¿Que hai naquela arresa?
- Unha vella tesa.
- ¿Que hai naquel furado?
- Un gato pelado (ou esfoldado).
- ¿Que hai naquela ventaiña?
- Unha campaiña.
- ¿E como fai?
- Tilín, tilín...!

Chegados a isto danse cuadas uns a outros, desfáise a roda e remata o xogo.

Para os
máis
pequenos e
pequenas

Voz:

As a - be - li - ñas de San Mi - guel an - dan to - das da - re - dar do
mel e de mel e de me - la - cha que se vi - re Ma - ri - a de
vi - re Pe - dro
ca - - - chas As a be ca - - - chas

1ª vez 2ª vez

Detailed description: The image shows a musical score for the song 'As abelliñas de San Miguel'. It consists of three staves of music in a 2/4 time signature. The first staff is labeled 'Voz:' and contains the first line of lyrics. The second staff continues the lyrics and includes a first ending bracket labeled '1ª vez' and a second ending bracket labeled '2ª vez'. The third staff contains the final line of lyrics. The melody is simple and consists of quarter and eighth notes.

Xogos Musicais

A Cunchiña

(xogo de corro sentados, con pedriñas sonoras).

Sentados en corro, cada neno/a ten unha cuncha na man e outra no chan, á beiriña.

Empezamos a canción pasando a cuncha na 1ª parte da canción. Na segunda parte collemos a cuncha que nos chega máis a que temos preto e facemos o que indica a canción.

Para os
medianiños e
medianiñas

2 cunchas por
neno/a

Vice

Ó pa - sar es - ta cun - cha - fa - es - tren ga - nas de to -

car por - que non pro - ba - mos to - dos co - mo so - an ó com - pát, ó pa -

pát Co - lle_a cun - cha do re - vér - ri - ca un - ba, di - ar, tres Co - lle_a

14 cun - cha do - de - ri - to cho - ca - ca - to, cin - co, seis co - lle_a seis o pa -

D.S. al Fine

Xogos Musicais

A Xironda. Baile popular.

Colocados en dúas rodas, unha interior e outra por fóra, empeza o baile na Introducción, en parella.

Coa canción bailamos cun paso básico de 1-2-3-arriba, arredor do círculo (na primeira parte da canción). Na 2ª parte da canción xiramos e finalmente un da parella móvese cara adiante provocando un cambio de parella. Na última parte, camiñamos collidos das mans en alto. Volvemos empezar (ver pasos).

Para os máis
grandiños e
grandiñas

Vozes

Axi son da_s xi son di fa va mo soe a xi son da se. A xi son da s'xi son di fa va mo soe a xi son da se va nos dar a se dia vol ta se dia vol ta va nos dar Va nos dar a ou te se da s'xi pa co_a dia b_e to co_o par'

Xogos Musicais

Pasos de baile

(quedados)

Intro: A xironda...

(paso básico: 1-2-3-Ariba)

Canción: baile

(camiñando levantando a man do compañeiro ou
compañeira)

(1ª vez)

“Este par non é o meu
Este par está trocado (bis)
Aquel ten o xirón verde
i este teno encarnado” (bis)

(2ª vez)

“Este par si é o meu
Este par non está trocado (bis)
Aquel ten o xirón verde
i este teno encarnado (bis)
la ra lá la rá la la la la” (Da Capo)