

XOGOS DE SEMPRE, XOGOS DE AGORA

Recollida de xogos tradicionais

Concello de Dodro

Concellaría de Igualdade e Benestar





Este proxecto foi levado a cabo dende a **Concellaría de Igualdade e Benestar do Concello de Dodro** durante o **ano 2009** (xuño a outubro) co obxectivo de realizar unha proposta de convivencia interxeneracional na comunidade a partir da recollida de xogos e xoguetes tradicionais entre as persoas maiores do lugar.

COORDINACIÓN DO PROXECTO:

CONCELLO DE DODRO

Concelleira de Igualdade e Benestar do Concello de Dodro_ Vitoria Rei Mariño

Equipo de Servizos sociais: Sonia Olveira (Traballadora social), Araceli Vázquez (Educadora familiar), Begoña Lorenzo (Administrativa).

EQUIPO TÉCNICO_Xeneme Intervención Social S.L.L.

Organiza:



Concello de Dodro

Concellaría de Igualdade e Benestar

Financia:



Equipo técnico:



OUTUBRO'09



INDICE

4

Introdución

5

O xogo tradicional

6

Os xogos

62

As informantes

63

Bibliografía e Recursos



INTRODUCCIÓN

“A desaparición dunha lingua conduce inevitablemente á perda de tradicións e expresións orais; ao mesmo tempo, é nas expresións orais e nas súas utilizacións sociais e culturais onde mellor se conserva cada lingua, máis que en dicionarios, gramáticas ou bases de datos. As linguas viven en cancións e relatos, adiviñas e rimas, e polo tanto a salvagarda das linguas e das tradicións e expresións orais son dous aspectos dun mesmo cometido”

Convención para a Salvagarda do Patrimonio Cultural Inmaterial, UNESCO

Os xogos populares forman parte da cultura dos pobos, como creación propia e singular; e debe tamén ser destacada a segunda gran característica do xogo popular, a súa transcendencia educativa. Os xogos populares, por constituíren unha creación cultural orixinal, son transmitidos de xeración en xeración, de pais e nais a fillos/as, de avós e avoas a netos/as, implicando esta transmisión unha interrelación entre adultos e infancia dun gran valor educativo.

Este documento pretende ser algo vivo, algo que nos leve a xogar e a recordar, a compartir coas nosas nais avoas, pais, avós, ...un abano máis de posibilidades de xogo.



Para rematar esta pequena introdución, queremos deixar constancia dun par de cousas máis.

Por un lado; os nomes e as características dos xogos que aquí se presentan son denominados polo nome polo que foron recollidos no Concello de Dodro, a sabendas de que noutras zonas de Galiza poden responder a outros nomes e incluso que a súa forma de xogar tamén pode variar.

Por outra parte, sinalar que ao longo deste material van a aparecer distintos xogos e castigas en castelán, tal e como foron recollidas; entendendo que obedecen a unha aprendizaxe en castelán dende a escola, que viviron as protagonistas da recompilación; ademais da situación de diglosia e inferioridade na que se atopaba a lingua galega nesa época. Moitas das cancións de saltar á corda ou as cantigas son romances que na forma en que as informantes as coñeceron foi só na súa versión en castelán; aínda que sen dúbida existan moitas versións en galego.

Por último, agradecer a creación deste material a toda a xente maior que segue gardando na súa memoria os recordos da infancia; e en especial ás mulleres de Dodro, protagonistas desta publicación.



○ XOGO TRADICIONAL

“Xogo de tradición cultural, xogo tradicional, xogo popular... é aquel xogo nacido no seo dunha determinada comunidade para dar satisfacción ás súas necesidades lúdicas, necesidades inevitablemente marcadas polo seu modo particular de vida. Os xogos tradicionais forman parte da cultura da comunidade en cuestión como creación propia e singular e son transmitidos de xeración en xeración, de pais a fillos, de avós a netos, implicando esta transmisión unha interrelación entre persoas adultas e nenos/as dun grande valor educativo.

O pobo galego foi quen a crear infinidade de maneiras de dar resposta ás súas propias necesidades lúdicas, ao tempo que tamén tivo a capacidade de transmitir esas creacións ás novas xeracións. Algunhas investigacións demostran que Galicia aparece, só despois do País Vasco e Navarra, no segundo grupo de comunidades autónomas españolas polo seu número de xogos e deportes tradicionais, e mesmo polo seu nivel de preservación e vixencia. Os xogos populares galegos están sempre plenamente enraizados no medio, pero unha das súas virtualidades esenciais é que permiten ser recreados e modificados constantemente.

O proceso de recuperación dos xogos tradicionais en Galicia debe pasar pola catalogación dos xogos da contorna e pola análise e divulgación da recolla efectuada, pero tamén polo deseño de actividades de divulgación.

A Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional



OS XOGOS

- | | | | |
|-----------|-------------------|------------|------------------|
| 1. | ARROLOS | 8. | XOGOS DE CORRER |
| 2. | XOGOS DO CORPO | 9. | XOGOS CON PEDRAS |
| 3. | ADIVIÑAS | 10. | XOGOS DAS LOMBAS |
| 4. | AS SORTES | 11. | XOGOS DE CORDA |
| 5. | XOGOS DE GRUPOS | 12. | XOGOS DE BÓLAS |
| 6. | XOGOS DE RODA | 13. | OUTROS XOGOS |
| 7. | XOGOS CON ANIMAIS | | |



1_ARROLOS

NOME: **ARRORÓ**

DESCRICIÓN: a persoa adulta verbaliza o recitado ao tempo que arrola ao neno/a.

“Arroró meu neno, arroró meu sol, arroró pedazo do meu corazón”

**“Cala meu neniño cala, que che ei de dar a teta, teu pai vai no muíño e túa nai
na leña seca”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: trátase de durmir e calmar aos nenos/a, a través dunha canción.

FONTE: GRUPO DE IMO

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



ARROLOS

NOME: **ARRORRA MENIÑO**

DESCRICIÓN: a persoa adulta verbaliza o recitado ao tempo que arrola ao neno/a.

“Arrorra meniño, arrorrame non, arrorra meniño que ven o cocón”

“Arrorra meniño, arrorrame non, arrorra pedazo de mi corazón”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: trátase de durmir e calmar aos nenos/a, a través dunha canción.

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



2_XOGOS DO CORPO

NOME: **ESTE FOI A NOIA**

DESCRICIÓN:

**“Este foi a Noia e non trouxo nada,
Este foi e trouxo xurelos
Este lavounos
Este fritiu nos
e este lambón foi e comeunos”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: A persoa adulta colle a man do neno/a e vai tocando cada dedo ao tempo que di a cantiga segundo corresponde, Empézase polo meñique e remátase polo pulgar.

FONTE GRUPO DE LESTROBE

LUGAR: LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XUÑO 2009



XOGOS DO CORPO

NOME: **ESTE FOI POR LEÑA**

DESCRICIÓN:

**“Este foi por leña,
Este partiuna
Este prendeu o lume
Este fixo o caldo
e este lambón foi e comeuno**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: A persoa adulta colle a man do neno e vai tocando cada dedo ao tempo que di a cantiga segundo corresponde, Empézasase polo meñique e remátase polo pulgar.

FONTE **GRUPO DE IMO**
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)



XOGOS DO CORPO

NOME/TIPO: **OS DEDOS DAS MANS**

DESCRICIÓN: A persoa maior vaille contando ao neno os nomes dos diferentes dedos a través dunha rima.

**“Este é o pequeniño
O que mais grandíño
Este é o maior de todos
Este é o furabolos
E este o matapiollos”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO. Nun primeiro momento é a persoa adulta a que realiza o xogo sinalando os distintos dedos os que lles vai poñendo un nome correspondente. Despois, o xogo levarase a cabo o revés, e mesmo o neno/a pasará a sinalar os diferentes dedos das mans da persoa adulta.

FONTE GRUPO DE IMO

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DO CORPO

NOME/TIPO: **OS DEDOS DAS MANS**

DESCRICIÓN: A persoa maior vai lle contando ao neno os nomes dos diferentes dedos a través dunha rima.

**“Este é o dedo meniño
Este é o seu curmanciño
Este é o maior de todos
Este é o furabolos
Este mata pulgas e piollos”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO. Nun primeiro momento é a persoa adulta a que realiza o xogo sinalando os distintos dedos os que lles vai poñendo un nome correspondente. Despois, o xogo levarase a cabo o revés, e mesmo o neno/a pasará a sinalar os diferentes dedos das mans da persoa adulta.

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR:TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DO CORPO

NOME/TIPO: **ESTE QUEIXO, QUEIXOLÁN**

DESCRICIÓN: A persoa maior vaille contando ao nin/a os nomes das partes da cara a través dunha rima

“Este queixo, queixolán

Esta boca pide pan

Esta nariz, narisete

Este ollo pimpinete

Arráncate cabalete”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO. Nun primeiro momento é a persoa adulta a que realiza o xogo sinalando coas súas mans as distintas partes da cara do neno que a rima vai citando. Despois o neno intentará imitar ao adulto.

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



3_ADIVIÑAS

NOME: **DÚAS NAIS...**

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

“dúas nais e dúas fillas ían á misa con tres mantillas”

(nai, filla, neta)

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe.

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XUÑO 2009



ADIVIÑAS

NOME: **ADIVIÑA, ADIVIÑANZA**

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

**“sementei tablas
naceron cordeles
e son redondiñas
como toneles”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe

FONTE GRUPO DE IMO

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



ADIVIÑAS

NOME: **ADIVIÑA, ADIVIÑANZA**

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

**“Unha señorita
moi ben aseñorada
chea de remendos
e ningunha puntada”
(galiña)**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe

FONTE GRUPO DE IMO

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



ADIVIÑAS

NOME: ADIVIÑA, ADIVIÑANZA

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

**“Tacón sobre tacón
e tacón do mesmo pano
se non o acertas hoxe non o acertas en todo o ano”
(cebola)**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe

FONTE **GRUPO DE IMO**
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)



ADIVIÑAS

NOME: **ADIVIÑA, ADIVIÑANZA**

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

“Unha señorita moi aseñorada, sempre está na casa e sempre está mollada”
(lingua)

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe

FONTE GRUPO DE IMO
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)



ADIVIÑAS

NOME: **ADIVIÑA, ADIVIÑANZA**

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

“Gordo lo tengo, mas lo quisiera, que entre las piernas no me cupiera”

(Cabalo)

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe

FONTE GRUPO DE LESTROBE

LUGAR: LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



ADIVIÑAS

NOME: ADIVIÑA, ADIVIÑANZA

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

“Mar marea e mar non é, ten espiñas e peixe non é”

(Centeo)

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe

FONTE GRUPO DE LESTROBE

LUGAR: LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



ADIVIÑAS

NOME: **ADIVIÑA, ADIVIÑANZA**

DESCRICIÓN: As adiviñas son acertixos que se soen facer en forma de rima, e que as persoas maiores lle contaban aos pequenos para que pensaran.

**“Pingole, píngole, estaba pingando, mengole, méngole estaba mirando si te
cayeras, yo te comiera,”
(gato e chourizo)**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: xogo de desenvolvemento cognitivo no cal unha persoa lle presenta a outra para que adiviñe

FONTE GRUPO DE LESTROBE

LUGAR: LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



4_ AS SORTES

NOME: CAROLINA TEN UN CAN

DESCRICIÓN: As sortes son fórmulas ou procedementos utilizados para establecer as quendas , poden ser para eliminatorias, para escoller equipo, etc.

**“Carolina ten un can, e no forno non ten pan, e na bolsa ten diñeiro, toma
Carolina un peido”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: a través desta forma de botar as sortes establécese quen queda fora, por exemplo van librando o/as rapaces/as ata que queda un que é o que pilla

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



AS SORZOES

NOME: **PEPE REPEPE**

DESCRICIÓN: As sortes son fórmulas ou procedementos utilizados para establecer as quendas , poden ser para eliminatorias, para escoller equipo, etc.

“Pepe repepe, camisa caghada, foi á cociña lamber a pescada, estaba fría, pepe repepe, que ben a lambía”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: a través desta forma de botar as sortes establécese quen queda fora, por exemplo van librando o/as rapaces/as ata que queda un que é o que pilla

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XUÑO 2009



AS SORTES

NOME: AS SORTES

DESCRIPCIÓN: As sortes son fórmulas ou procedementos utilizados para establecer as quendas , poden ser para eliminatorias, para escoller equipo, etc.

“Botón botón de la bota botera, chin pun fuera”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: a través desta forma de botar as sortes establécese quen queda fora, por exemplo van librando os rapaces/as ata que queda un que é o que pilla

FONTE **GRUPO DE IMO**
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO (SAN XOÁN DE LAIÑO)



AS SORTES

NOME: AS SORTES

DESCRICIÓN: As sortes son fórmulas ou procedementos utilizados para establecer as quedas , poden ser para eliminatorias, para escoller equipo, etc.

“Tris tras, aos 3 golpes un rapaz”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: a través desta forma de botar as sortes establécese quen queda fora, por exemplo van librando os rapaces/as ata que queda un que é o que pilla

FONTE **GRUPO DE LESTROBE**

LUGAR: LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



AS SORTES

NOME: AS SORTES

DESCRIPCIÓN: As sortes son fórmulas ou procedementos utilizados para establecer as quedas , poden ser para eliminatorias, para escoller equipo, etc.

“Perico Fandango, Señor Don Andrés, 1, 2, 3”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: a través desta forma de botar as sortes establécese quen queda fora, por exemplo van librando os rapaces/as ata que queda un que é o que pilla

FONTE **GRUPO DE LESTROBE**

LUGAR: LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XUÑO 2009



5_XOGOS DE GRUPOS

NOME: **ANTÓN PIRULERO**

DESCRICIÓN: Xogo de coordinación onde a persoa que o fai vai cantando e tocando diferentes partes do corpo, facendo xestos,...as persoas que a seguen terán que imitala e se fallan pagarán prenda.

“Antón, Antón, Antón piruleiro cada cual, cada cual , que atienda a su juego, y el que no lo atienda, pagará una prenda”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: mentres canta o guía do xogo(que é o que leva o xogo), as demais persoas prestarán atención ao que está facendo, para repetir os seus movementos; no momento que unha persoa falle terá que pagar cunha prenda.

FONTE GRUPO TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE GRUPOS

NOME: **MI AMOR**

DESCRICIÓN: Cóllese unha flor con moitos pétalos(margarida, dente de león...)para descubrir se o amor nos quere ou non.

“Mi amor me quiere mucho, poco y nada”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Vanse arrincando pétalos mentres se vai dicindo a frase, se cando se chega ao final sae nada é que “o amor”non nos quere.

FONTE GRUPO TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



6_XOGOS DE RODA

NOME: **A LA RUEDA RUEDA**

DESCRCIÓN: Xogo de roda no que se vai cantando e realizando os movementos que indica a canción

**“A la rueda rueda de pan y canela, a la dicha, dicha vamos a la escuela si no
quieres ir échate a dormir, maripé, maripé sentadita me quedé”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: todas as persoas que van a xogar colócanse en roda. Comézase a cantar e vaise virando a un mesmo sentido; cando a canción do “sentadita me quedé” todas as persoas se agachan ou sentan no chan.

FONTE GRUPO TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE RODA

NOME: **EL PATIO DE MI CASA**

DESCRIPCIÓN: Xogo de roda no que se vai cantando e realizando os movementos que indica a canción

**“El patio de mi casa es particular cuando llueve y se moja como los demás,
agáchate, y vúelvete a agachar que los agachaderos son malos de encontrar”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: todas as persoas que van a xogar colócanse en roda. Comézase a cantar e vaise virando a un mesmo sentido

FONTE GRUPO TALLÓS

LUGAR: TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



7_XOGOS CON ANIMAIS

NOME: **XOANIÑA**

DESCRICIÓN: Trátase antes que dun xogo propiamente dito, dun recitado empregado cando o neno/a ou o adulto/a atopan unha xoaniña, a collen, a observan antes de soltala de novo. O respecto á natureza e aos animais debe ser moi coidado neste tipo de xogos.

“Voa xoaniña voa, que che ei de dar pan e cebola”

“Xoaniña voa, voa que che ei de dar pan de broa”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: cando se ve unha xoaniña, cóllese e recitase o repertorio ata que saia voando.

FONTE GRUPO DE IMO, GRUPO DE TALLÓS

LUGAR: IMO E TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS CON ANIMAIS

NOME: **CUCO REI**

DESCRICIÓN: O refraneiro popular di que “Si non viches o cuco a finais de abril, ou morreu o cuco ou ven a fin”.

“Cuco rei, cantos anos vivirei? vintecinco? Non o sei , un, dous, tres....

“Cuco rei, a que anos casarei? vintecinco? Non o sei , un, dous, tres....

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: cando se escoita o cuco, dise Cuco rei, cantos anos vivirei, ou a que anos casarei? e vanse contando os sons do cuco (cu, cu) 1, 2, 3...

FONTE GRUPO DE IMO
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

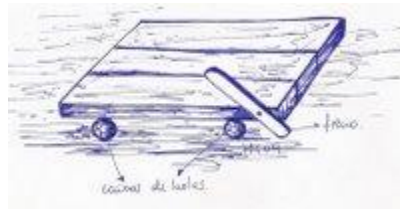
LUGAR: IMO



8_XOGOS DE CORRER

NOME: **CARRILANA**

DESCRIPCIÓN: Este enredo é en realidade un coche autoconstruído. Normalmente era elaborado por nenos. A Carrilana coa que xogaban os rapaces máis vellos. Ás veces estaba feita por eles mesmos. Era construída normalmente toda en madeira



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: creación dunha carrilana, para logo facer carreiras e viaxar a bordo dela. Sentábanse nela un ou dous nenos e deixaban que co seu propio peso a carrilana rodara costa abaixo.

FONTE GRUPO DE IMO E LESTROBE

LUGAR: IMO, LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE CORRER

NOME: **CARREIRA DE SACOS**

DESCRICIÓN: Este xogo realizábase tradicionalmente nos sacos nos que se gardaban ou recollían as colleitas, como as patacas, o material soia ser de esparto ou tela.



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: cada participante métese dentro dun saco, aguantando do borde: cando se indique o comezo iníciase a carreira ata a liña marcada

FONTE GRUPO DE IMO E LESTROBE, TALLÓS, BEXO **LUGAR:** IMO, LESTROBE, TALLÓS, BEXO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE CORRER

NOME: **CHENA, CUCADAS, COLONDRA ou ESCONDITE**

DESCRICIÓN: trátase de xogos nos cales unha persoa apanda mentres o resto se esconde para non ser visto, hai que ser rápido e áxil para que non te vexan.

**Na variante denominada colondra, para botar a sortes dicíase:
“colondra, colondra, quien se queda y quien se esconda”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: botábase ás sortes para saber quen agachaba. A persoa que está na “madre”, conta ata 10 e comeza a correr buscando aos demais. Outra variante son as cucadas no cal as persoas que estaban escondidas facían “cu, cu” para despistar ao que pandaba.

FONTE **GRUPO DE IMO**
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO,



XOGOS DE CORRER

NOME: CADEAS

DESCRICIÓN: trátase de xogos nos cales unha persoa apanda mentres o resto se esconde para non ser visto, hai que ser rápido e áxil para que non te vexan.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: despois de botar a sortes para escoller a persoa que panda, este conta ata 3 para indicar que comeza o xogo. Cando todos/as os xogadores/as botan a correr a persoa que ten que apanda en canto consegue coller a alguén deben ir collidos da man buscando unha nova persoa, e así sucesivamente ata formar unha gran cadea

FONTE GRUPO DE IMO
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO,



9_XOGOS CON PEDRAS

NOME: **AS CHINITAS**

DESCRICIÓN: Xogo parecido aos pelouros, fabricado con pedazos de pratos ou tazas rotas. Podíase facer debuxo ás chinitas para distinguir entre rei e raíña.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Había 5 chinitas: chinita 1, chinita 2, chinita 3, chinita 4 e outra para o meu gato. As chinas valían u 1 punto, o rei 5 e a raíña 10 puntos. Cando estaba disposto todo xogábase: as chinitas lanzábanse ao aire cunha man e ca outra man (ca palma para abaixo) collíanse o maior número de chinitas.

FONTE : GRUPO BEXO

LUGAR: BEXO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009





XOGOS CON PEDRAS

NOME: **OS PELOUROS**

DESCRICIÓN: Para este xogo son precisos 5 pelouros (pedras redondas) que serán manipuladas con destreza polas mans. Normalmente tratábase dun xogo que realizaban as nenas

**“Peto, peto, xa petei
Veu o maio, xa acabei
Pato, pato, vai ao burato
Coidar os teus fillos
Que chos comen os ratos
Barre a casa, barre ben
Barre a cociña frégaa ben”**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: - Bótanse as pedras no chan. Cóllese un pelouro e tírase cara arriba mentres se intenta coller outro que está no chan antes de que este caia , sempre coa mesma man. Logo faise o mesmo co resto dos pelouros. Este xogo pode ir acompañado dunha cantiga.

FONTE GRUPO IMO, BEXO, TALLÓS, LESTROBE

LUGAR: IMO, BEXO, TALLÓS, LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA XULLO 2009



XOGOS CON PEDRAS

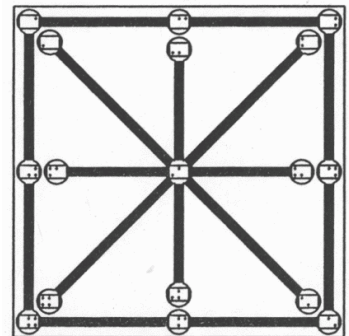
NOME: **AS DAMAS(3 en RAIA)**

DESCRICIÓN: Xogo de taboleiro, que aínda que non se tivera debuxábase no chan facendo unhas liñas. É un xogo de dúas persoas no que se compite por poñer 3 fichas en liña; normalmente usábanse lentellas e grans de millo.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Comeza un xogador poñendo a súa ficha nun dos puntos do taboleiro. A continuación pon a outra persoa. Gañará a que consigue poñer tres fichas aliñadas.

FONTE GRUPO BEXO
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: BEXO





XOGOS CON PEDRAS

NOME: **A MARIOLA**

DESCRICIÓN: Para comezar a xogar só se necesita debuxar o campo de xogo e coller unha pedra para poder lanzala e xogar. Dependendo das zonas, o campo débúxase de diferentes formas. Para comezar a xogar sortéase cal das xogadoras comeza a partida. Ao principio tírase a pedra, na casiña dunha. Realízase o percorrido como de costume, pero si se tocan as liñas limítrofes perderase a quenda e pasara a xogadora contraria. Se a pedra non cae na casiña correspondente, tamén se perderá a vez. Cada xogadora poderá tirar tantas veces poida, mentres a pedra non pise a liña ou saia desta. Cando se perde a quenda e posteriormente volvese a xogar, pois xa pasou toda unha rolda de xogadoras, empezárase a xogar onde se quedara anteriormente.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Para comezar, tírase a pedra na casiña un e sáltase á pata coxa, sen pisar na casiña que ten a pedra. Ao chegar ás casiñas divididas con dous números (as casiñas 4 e 5, e as casiñas 7 e 8), porase un pé en cada unha simultaneamente. Ó chegar á derradeira casiña, tamén dependendo das zonas, nunhas remátase o xogo e noutras séguese.

FONTE GRUPO DE BEXO

LUGAR:BEXO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009





XOGOS CON PEDRAS

NOME: **CABEZOTE ou PERILLA**

DESCRICIÓN: Trátase dun xogo de similar estrutura que a mariola, pero cambiando as casiñas debuxadas no chan.

CABEZOTE
MAR
PERILLA
DESCANSO
ORELLA
CABEZA

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Para comezar, tírase a pedra na casiña un (CABEZA) e sáltase á pata coxa, pero arrastrando a tella por todo sen pisar as raias, na parte de descanso podíase parar; despois botábase a tella á casilla da orella, e así sucesivamente ata chegar ao cabezote.

FONTE GRUPO DE IMO

LUGAR:IMO

DATA DA RECOLLIDA: SETEMBRO 2009



10_XOGOS DAS LOMBAS

NOME: **CHURRA**

DESCRICIÓN: trátase dun xogo que consiste en saltar encima de outras persoas que se poñen agachadas co lombo recto, e van saltando unhas encima de outras

“Churra.....monta na burra”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: varias persoas púñanse agachadas co lombo recto e arrimadas a unha parede (estas eran as chamadas burras), e despois outro grupo saltaba encima delas. o Xogo consiste en aguantar e non caer.

FONTE **GRUPO DE IMO**
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO,



XOGOS DAS LOMBAS

NOME: OS PEIDOS

DESCRICIÓN: trátase dun xogo que consiste en saltar encima de outras persoas que se poñen agachadas co lombo recto, e van saltando unhas encima de outras.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Este xogo consiste en saltar por encima dos compañeiros/as. Para xogar os xogadores/as debían dobrar a cintura e esconder a cabeza entre as mans, mentres o resto facían unha fila para saltar por encima sen tocarlle, se caían cambiábase a persoa

FONTE GRUPO DE IMO
DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO



XOGOS DAS LOMBAS

NOME: **PRIMERA**

DESCRICIÓN: trátase dun xogo que consiste en saltar encima de outras persoas que se poñen agachadas co lombo recto, e van saltando unhas encima de outras, do seguinte xeito:

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. Sin chiscar nella (sen tocar) | 7. te la planto |
| 2. patada que te confunda (darlle unha patada) | 8. te la arranco |
| 3. rodillera (coas rodilla) | 9. ao través (sáltase ao contrario) |
| 4. la gran sentada (dáselle unha cuada) | 10. le pica el conde |
| 5. orellinta (tirarlle polas orellas) | 11. se la responde |
| 6. chupa testa (golpe na cabeza) | 12. non hai cañas nin arañas |

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: consiste en saltar encima de outras persoas, pero dun xeito particular, como di a canción.

FONTE GRUPO DE IMO

LUGAR: IMO,

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



11_XOGOS DE CORDA

NOME: **TURRA-MEU**

DESCRICIÓN: trátase dun xogo no que dous equipos, utilizando as súas forzas tratarán de arrastrar ao outro equipo ata que sobrepase unha zoa marcada



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: precisase unha corda longa, e dos equipos de persoas que se agarrarán á corda polos seus extremos co obxecto de tirar cara o seu lado tratando de conseguir que o outro equipo sobrepase a liña central marcada

FONTE GRUPO DE IMO

LUGAR:IMO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE CORDA

NOME: **A LA BARCA, BARCA**

DESCRICIÓN: trátase dun xogo que consiste en saltar á corda pero mentres pasa de maneira rasa polo chan, balanceándonos.

“a la barca, barca, me dijo el barquero, las niñas bonitas no gastan sombrero, yo no soy bonita ni lo quiero ser, a la barca, barca, una, dos y tres”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: empezas saltando dun lado ao outro da corda e cando remata a canción saes para que entre outra persoa.

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR:TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE CORDA

NOME: **AL COCHERITO LERÉ**

DESCRICIÓN: trátase dun xogo que consiste en saltar á corda pero mentres pasa de maneira rasa polo chan, balanceándonos.

**“Al cocherito leré, me dijo anoche leré, si yo quería leré, pasear en coche leré;
y yo le dije leré con gran cariño leré, no quiero coche leré, que ,me mareo leré**

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: empezas saltando a corda; cando esta pasa por encima e a canción di “leré” as persoas encargadas de manexar a corda levantarana durante un segundo, polo que a persoa que salta terase que agachar para que non lle de na cabeza. Así ata que remata a canción e entre outra persoa.

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR:TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE CORDA

NOME: **AO MONTÓN**

DESCRICIÓN: trátase dun xogo que consiste en saltar á corda coas amigas e amigos á vez.

“Ao montón, que poucas son e a que perda ao rincón”



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Comeza unha persoa sola saltando. Cada vez que se canta a estrofa entra outra persoa; cando son moitas dentro da corda é moi complicado non fallar, e compenetrarse ben polo que se acaba fallando. A persoa que falla non salta máis.

FONTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR:TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



XOGOS DE CORDA

NOME: **SOY LA REINA DE LOS MARES**

DESCRIPCIÓN: trátase dun xogo que consiste en saltar á corda.

“Soy la reina de los mares, ustedes lo van a ver, echo mi pañuelo al suelo y lo vuelvo a recoger; pañuelito, pañuelito, quien te pudiera tener, en el bolsillo ghuardado, como pieza de papel”

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Comeza unha persoa sola saltando, cando chega á parte de “echo mi pañuelo al suelo”ten que tirar o pano, e cando di “y o vuelvo a recoger”tera que recollelo.

FORTE GRUPO DE TALLÓS

LUGAR:TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



12_XOGOS DE BOLAS

NOME: **GUÁ**

DESCRICIÓN: O Guá é un buraco que se fai no chan co tacón do zapato. Xogase con bolas de barro ou cristal; ás veces coas cocas dos carballos.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: A unha distancia de uns 2 metros de distancia, debuxábase unha liña no chan, dende onde terían que lanzar as bolas as persoas participantes. A persoa que a lanzaba máis lonxe sería a que comezaría a xogar.

A partir deste momento xógase dende o guá, dende onde se ía a lanzar a bola, a bola da persoa contrincante, da seguinte maneira:

1º tiro: “primera” (lanzábase lento a bola)

2º tiro: “truque” (lanzábase lento a bola)

3º tiro: ”máis truque” (un pouquiño máis rápido)

4º tiro: “pié” (lanzábase o punto exacto para que quedara a unha distancia dun pé)

5º tiro: “paso de bola” (lanzábase moi forte).



FONTE GRUPO DE BEXO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR:BEXO



13_ OUSROS XOGOS

NOME: ZANCOS

DESCRICIÓN: Na súa orixe os zancos eran necesarios para superar regos ou zonas con moita lama. Constrúense de madeira e podían ser elaborados ou so simplemente dúas polas de árbores que se adecuaran



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: gardar o equilibrio e andar enriba dos zancos.

FONTE GRUPO DE IMO E LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009

LUGAR: IMO, LESTROBE



OUZROS XOGOS

NOME: **AROS**

DESCRICIÓN: normalmente este aro era metálico ou de madeira, podíanse empregar bicicletas vellas, vimbio. Despois construíase o guiador ou “caseta” cun arame en forma de gancho



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: O xogo consiste en facer rodar, en equilibrio un aro termado coa guía ou “caseta” un arame con forma de gancho na punta. Podíanse facer competicións a través de carreiras

FONTE GRUPO DE IMO E LESTROBE

LUGAR: IMO, LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



OUTROS XOGOS

NOME: **BONECAS de trapo ou millo**

DESCRICIÓN: describimos aquí distintas posibilidades de creación de bonecas. Normalmente, as nenas nena, fabricaban bonecas de trapos, ou cando os plantíos de millo comezaban a madurecer, coas mazarocas facía bonecas peiteándolle o penacho, pintándolles un rostro co que conversar e poñéndolles por roupa algún farrapo vello que tiña a man.



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: o xogo pode ser individual ou tamén en grupo.

FONTE GRUPO DE IMO E LESTROBE

LUGAR: IMO, LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



OUTROS XOGOS

NOME: **AS CASIÑAS, as TENDAS**

DESCRICIÓN: Trátase dun xogo de representación de roles sociais no que os nenos/as desempeñan o papel de membros dunha ou varias familias.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: para xogar ás casiñas era preciso contar con elementos propios dunha casa ou tendas, mobiliarios, etc..para o cal se empregaban distintos materiais da natureza, bonecas, madeira, flores, herbas....

FONTE GRUPO DE IMO E LESTROBE

LUGAR: IMO, LESTROBE

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



OUZROS XOGOS

NOME: REDUCIO

DESCRICIÓN: Xogo de fabricación caseira, habitualmente de nenos. Elaborábase coas cocas dos carballos introducíndolle pauciños curtos cruzando a coca, e outro máis longo para suxeitar o muíño.



DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Ponse o reducio(muíño de auga)nunha fonte, río ou corrente de auga e suxeitase polo lado máis longo; a auga fará que o reducio xire sobre si mesmo, dando aspecto de muíño de auga.

FONTE GRUPO BEXO

LUGAR: BEXO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



OUTROS XOGOS

NOME: **ESTORNELA**

DESCRICIÓN: A estornela consistía en dúas pezas, unha delas era un pedazo de madeira de 2 cms de diámetro coas dúas puntas aguzadas e en cilindro, de 25 cms de longo (o que se lle chamaba coito). A outra peza era un cilindro, tamén de madeira, de uns 40 cms de longo (o que se coñecía como palanca).

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: O xogo consistía no seguinte: colocábase o coito no chan e golpeábase nunha das puntas coa palanca, co que daba un salto, e cando estaba no aire volvíase a golpear para ver que o lanzaba mais lonxe

FONTE: GRUPOS LESTROBE, IMO, TALLÓS E BEXO

LUGAR: LESTROBE, IMO, TALLÓS E BEXO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009





OUZROS XOGOS

NOME: CHAVE DE SANTIAGO

DESCRICIÓN: A chave xa era un xogo de homes, que se reunían no que se chamaba o tiro.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: O xogo consistía en colocar a chave e a uns 15 metros de distancia lanzar os pesos para intentar tocar a chave. Cada persoa lanzaba os dous pesos. Íase anotando as veces que se lle daba. Se dúas persoas seguidas facían o par (tocaban a chave cos dous pesos) tiñan que repetir o tiro.



FONTE: GRUPO DE IMO

LUGAR: IMO

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009



OUTROS XOGOS

NOME: **TROMPOS**

DESCRICIÓN: Xogo tradicional que se podía empregar de diferentes maneiras: facelo bailar, intentar collelo coa man ou lanzalo a un círculo e intentar que non saíra fora.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Ademais, había un xogo concreto que se coñecía co nome de “os bechos ao círculo”, que consistía en debuxar un círculo grande no chan e lanzar os trompos a bailar para o centro do círculo, para que logo fora saíndo para fora bailando. Si o trompo remataba de bailar dentro do círculo, o resto das persoas participantes no xogo terían que lanzar os seus trompos sobre o mesmo.

FONTE: GRUPOS DE IMO, LESTROBE, BEXO, TALLÓS

LUGAR: IMO, LESTROBE, BEXO, TALLÓS

DATA DE RECOLLIDA: XULLO 2009





OUZROS XOGOS

NOME/TIPO: **TIRAPEDRAS**

DESCRICIÓN: Trátase dun xogo tradicional elaborado a partir dun pao en forma de Y.

DESENVOLVEMENTO DO XOGO: Xogábase cunha pedra facendo puntería.

FONTE:. GRUPOS DE IMO, LESTROBE, BEXO, TALLÓS

LUGAR: IMO, LESTROBE, BEXO, TALLÓS

DATA DA RECOLLIDA: XULLO 2009





OUZOS XOGOS

NOME/TIPO: **ESTALOS**

DESCRICIÓN: Os estalos son unhas flores denominadas cientificamente, *Digitalis purpurea*, utilizados comunmente polos nenos e nenas para estoupalos.

DESENVOLVEMENTO DO XOGOS Coller os estalos e estoupalos

FONTE:. GRUPOS DE IMO, LESTROBE, BEXO, TALLÓS

LUGAR: IMO, LESTROBE, BEXO, TALLÓS

DATA: XULLO 2009





AS INFORMANZES

Informantes de BEXO

- Carmen Blanco Rial
- Carmen Vidal Abuín
- Divina Rey Lorenzo
- Esther Rial Reboiras
- Juana Franco Castelo
- Lola Franco Buela
- M^adigna Mariño González
- M^aselva Pérez Sóñora

Informantes LESTROBE

- Anuncia Sar Tobío
- Carmen Romero Carou
- Dolores Tourís Boga
- Hortensia Janeiro Gil
- M^a Carmen Abelleira Gil

Informantes IMO

- Concha Ares Gonzalez
- Elena Iglesias Castaño
- Esther Abuín
- Estrella Ares Deza
- Fina González
- Imelda Abuín Gonzalez
- Inés Rial Veiga
- Jenara Torrado Vecente
- M^a Josefa Rial Veiga
- M^a Luz Romero
- Maria Mercedes Calvo Pérez
- Maria Rodriguez Abuín

Informantes de TALLÓS

- Isaura Rodríguez Ferreirós
- Ramona Mariño González



BIBLIOGRAFIA E RECURSOS WEB

- Cortizas, Antón (2001) **ChirlosMirlos. Enciclopedia dos xogos populares.** Ed. Xerais; Vigo
- Veiga, Paco (2001). **Olibro dos xogos populares galegos.** Ed. Sotelo Blanco, Santiago de Compostela

<http://www.agxpt.org/> (Asociación Galega do xogo popular e tradicional)

<http://www.xogospopulares.com/brinquedia.php> (rede galega do xogo tradicional)

<http://www.edu.xunta.es/mupega> (Museo Pedagóxico de Galicia)

XOGOS DE SEMPRE, XOGOS DE AGORA

Recollida de xogos tradicionais
Concello de Dodro

Organiza:



Financia:



Equipo técnico:

