

TIRO DE CORDA (TURRA SOGA)

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:
TURRAR (TIRAR)
XOGO CON MATERIAL:
SI

DESCRICIÓN

NOME DO XOGO:

TIRO DE CORDA: Turra-soga, soga-tira, tira e afrouxa.

XEITO DE XOGO:

Xogo de oposición entre dúas ou máis persoas, común a outras culturas peninsulares e universais. A práctica ideal é por equipos (de 6 ou 8 persoas cada un) que, cinguidos a unha corda grosa miden as súas forzas tentando atraer o rival para o seu campo. Trázanse 3 liñas no chan; unha central e as dos extremos á mesma distancia desta. Márcase cun pano o centro da corda. Sitúanse os equipos a ambos os lados da corda e por tras da súa liña respectiva, sempre co pano aliñado enriba da raia central. Cando o xuíz ou a xuíza o indique, turrarán da corda ata conseguir que o pano supere a raia situada máis preto do seu equipo.

Variantes:

Como se indicou na descrición, esta actividade pode acomodarse a diferente número de rivais, terase en conta como variable principal o peso, que deberá ser semellante en ambos os equipos. O tiro ao pau asturiano pode considerarse un xogo similar; o Pase Misi pode ser un precursor tamén desta actividade indicado para idades temperás. No caso de realizarse en terreo non uniformes, recoméndase realizar dúas tiradas cambiando de campo para eliminar ese factor. No caso de realizar un campionato, é desexable medir os tempos de tirada para, no caso de empate na clasificación de vitorias, ter o criterio do tempo para decidir esa clasificación.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Corda grosa, desexable que sexa natural (algodón ou cáñamo) para que non dane as mans ao tirar. A súa lonxitude mínima será de 8 metros para modalidades individuais, e 16 para equipos de 6. O seu grosor estará entre 3 e 4 cm de diámetro.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Pódense nomear capitáns/ás, que escollan alternadamente as persoas que conformen o seu equipo. O profesorado observará a composición dos equipos, estimará (ou medirá, se é posible) os pesos de cada equipo e tentará equilibrar o balance se é moi amplo.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: xogo de forza máxima principalmente, alternando a isométrica e a dinámica. Dependendo da duración da tirada, pode ser maioritaria a manifestación de forza-resistencia.

COORDINATIVAS: ademais da coordinación intermuscular do individuo (participa o tren inferior e toda a cadea posterior, de pés a cabeza), esta actividade prodúcese en completo desequilibrio posterior, este tense que acomodar á oposición de forzas rivais.

TÉCNICO-TÁCTICAS: a técnica individual trabállase cos membros superior e inferior en extensión completa e co corpo completamente desequilibrado ás forzas contrarias. Colectivamente, os esforzos deberán combinar para realizar un esforzo de tirada conxunto (pode indicarse ritmicamente pola/pola capitán/á do equipo). A colocación do equipo debería ser a seguinte: a persoa de maior peso atrás de todo, e gradualmente o resto de tiradoras/es ordenadas/os pola súa masa corporal.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Soka-tira (Euscadi), Tug of war (internacional),

Bahe (China)....



OS AROS

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

CORRER E CONDUCIR

XOGO CON MATERIAL:

SI

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

OS AROS

XEITO DE XOGO:

Primeiro débese dominar a habilidade de guiar o aro sen tocalo con ningunha parte do corpo, só coa axuda do guiador (varíña de ferro dobrada na punta). Despois pódense realizar carreiras rodando o aro, ben sexa de xeito lineal ou nun círculo revirado pintado no chan. Pódese xogar de xeito individual, parellas (cada un co seu guiador, pasando un único aro) ou grupos para remudas (cada grupo o seu aro).

VARIANTES:

Pódese xogar de xeito individual, parellas (cada unha/un co seu guiador, pasando un único aro) ou grupos para relevos (cada grupo o seu aro).

MATERIAIS E ESPAZOS:

- Aro metálico (de entre 40 e 60 cm. de diámetro).
- Guiador.

LÉXICO ESPECÍFICO:

Aro; guiador; xirar o aro...

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Individual.

Parellas ou equipos de 3/4 xogadoras/es.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: velocidade.

COORDINATIVAS: coordinación ollo-man.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: As/os máis pequetchas/os: rodar o aro coa man, ou co guiador por derriba (con impulso previo coa man). As/os maiores tentarán iniciar o movemento sen tocar o aro coa man, só co guiador.

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: inercia, movemento circular.
- Lingua: vocabulario específico.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Na India existía unha crenza de que quen conseguía facer xirar un aro, acadaba a felicidade.



A GOMA

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

SALTAR

XOGO CON MATERIAL:

SI

DESCRICIÓN

NOME DO XOGO:

A GOMA

XEITO DE XOGO:

O material de xogo é ben simple, pois abonda cunha goma elástica. Dúas persoas manterán a goma tensa enrolada nas súas pernas mentres un terceiro pega brinco. Unhas veces débese saltar a goma (entrando e saíndo do espazo comprendido entre as dúas cordas), outras veces haberá que pisar a goma, estírala, cruzala cos pés, coas mans ou coa cabeza (dependendo das múltiples variantes de xogo).

VARIANTES:

"Sangue callado": xógase desde primeiras ate quintas. Os pasos son sinxelos: só hai que ir choutando alternativamente sobre un lado da goma, despois para dentro do espazo, sobre o outro lado, para fóra e así sucesivamente mentres se vai recitando o texto co ritmo de cada salto.

"Sangue callado | de primeira división, | vou ao cemiterio | pra facer a dixestión.

Eu vivo nun castelo | e durmo nun sarteiro | rodeado de esqueletos, | de monstros e morcegos."

"Chicle mais chicle": só se xoga ate cuartas.

"Chicle mais chicle | mais chicle americano"

(saltando alternadamente dun lado para o outro da goma 4 veces, os pés teñen que quedar sempre separados pola goma).

"que se abre"

(salto quedando cada pé a un lado e outro do exterior da goma),

"que se fecha"

(salto quedando os pés no espazo interior da goma),

"que se pisa"

(salto pisando con cada pé sobre un lado da goma),

"e que se sae"

(salto para o espazo exterior da goma, podendo elixir saltar cara á dereita ou cara á esquerda).

"Os días da semana": xógase só nas sétimas.

Neste caso a/o nena/o colocárase no espazo interior da goma e irá dicindo os días da semana; cada vez que nomee un día dará unha palmada collendo entre as dúas mans un lado da goma. Ao chegar ao día correspondente ao que se está a xogar, no canto de dar a palmada terá que saír por baixo tentando que non a/o atrapen coa goma.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Unha goma de catro ou 5 metros de longo atada polos extremos

LÉXICO ESPECÍFICO:

As primeiras: coa goma nos nocellos; as segundas: coa goma nos xemelgos; as terceiras: coa goma nas cachas; as cuartas: na cintura; as quintas: debaixo dos brazos; as sextas: no pescozo; as sétimas: na cabeza; as oitavas: suxeitando a goma cos brazos estirados por enriba da cabeza.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: salto.

COORDINATIVAS: coordinación dos segmentos corporais nun movemento relacionado, á súa vez, cunha estrutura rítmica.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: para as/os máis cativos: elixir xogos con menor dificultade, de recitados máis sinxelos (calquera copla da tradición oral pode valer), que os saltos sexan repetitivos (dun lado a outro da goma). Para alumnado de maior idade/destreza, variar as condicións anteriores e incluso combinar varios xogos: xogamos ata as cuartas a un xogo, desde as quintas ata as sextas a outro e finalmente outro para as sétimas.

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: dependendo das limitacións físicas de cadaquén poderemos elixir xogos de facer cos brazos (para alumnado en cadeiras de rodas, por exemplo), permitir "axudarse" baixando a goma coa man cando hai que pisala (para alumnado con dificultades motorices nas extremidades inferiores etc).

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: o corpo humano, vocabulario específico dependendo do texto elixido.
- Língua: estruturas literarias da literatura oral, expresión oral.
- Ciencias Sociais: vocabulario e localizacións xeográficas dependendo dos textos elixidos.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Jouer à l'élastique (Franza), *Elástico* (Costa Rica), *Resorte* (México),

Saltar elástico (Arxentina)

French skipping (Gran Bretaña)...



XUNTA
DE GALICIA

A MARIOLA

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

SALTAR / LANZAR

XOGO CON MATERIAL:

SI

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

MARIOLA; peletre; truco; pedra; a chapa... (dependendo das variantes que se practiquen e das zonas onde se xogue).

XEITO DE XOGO:

Existen varias modalidades deste xogo, que, en esencia, consisten en ir desprazando unha pedra plana ou unha pequena lousa a través dun determinado percorrido debuxado no chan (distinto deseño para cada tipo de xogo). Normas comúns: establécense a vez de participación, por petición esporádica das/dos xogadoras/es ou botando as sortes guindando cadansúa chapa a unha raia dende unha distancia determinada e collendo a quenda conforme á proximidade de cada chapa á raia. Trátase dun xogo de precisión, equilibrio e rapidez, pois os saltos que se van dando son normalmente moi rápidos. A/o gañador/a é quen antes conclúa todos os percorridos de que consta o xogo.

A mariola (un exemplo de xogo):

O debuxo consta de 9 casas numeradas. As casas 4-5 e 7-8 son dobres e pódense pisar cos dous pés (un de cada lado). A n.º 9 é a do final (acaba en semicirculo) e pódese descansar pisando cos dous pés. A/o xogador/a comeza tirando a pedra á casa n.º 1; se a chapa cae dentro (sen pisar as liñas), saltará á pata coxa por riba ata a n.º 2 e continuará ata o final (poderase descansar nas dobres e na n.º 9). Á volta deberá recoller a chapa sen apoiar a man, momento no que xa poderá pisar a casa n.º 1 porque está "libre". A continuación fará o mesmo coas casas número 2 e sucesivas ate cometer un erro, momento no que deixará a quenda para a/o seguinte xogador/a (cando volva a súa quenda de xogo continuará no punto onde rematou).

VARIANTES:

"O mundo", "O caracol", "Países - países", "Da terra ao ceo".

MATERIAIS E ESPAZOS:

Unha superficie lisa, un xiz e unha pedra ou chapa.

LÉXICO ESPECÍFICO:

A pedra; a chapa, peletre...

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: salto - equilibrio

COORDINATIVAS: coordinación óculo - man e óculo - pé

ADAPTACIÓNES:

POR IDADE/CICLO: as casas pintaranse dun tamaño adaptado aos pés do alumnado que vai xogar. As/os máis pequenas/os poderán pasar cos dous pés polas casas. Os medianos desprazaranse á pata coxa. Para as/os maiores pódese seleccionar unha modalidade na que teñen que desprazarse á pata coxa arrastrando a chapa polas casas ("o mundo"), ou saltar e dicir nomes ("países-países")...

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: valorar posibilidades dependendo da limitación: axuda para pasar camiñando polas casas, só lanzar, lanzar e dar unha volta ao redor da figura completa, dando unha palmada nas casas simples e dúas nas casas dobres, antes de recoller (cando están nunha cadeira de rodas) etc. Para discapacidade visual facer o percorrido cun compañeiro/a guía.

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: dependendo dos xogos elixidos: animais, plantas, etc.
- Lingua: vocabulario específico
- Ciencias Sociais: dependendo dos xogos elixidos: países, ceo, a terra.
- Matemáticas: xeometría.

OUTROS XOGOS SEMELLANTS NO MUNDO

Rayuela ou Tejo (España e Sudamérica), Joz Bazi (Afganistán), Mariole (Franza), Amarela (Brasil), Shagui (Ucraina), Al Hagla (Exipto), Caracol (Portugal), Edfar Azrod (Marrocos), Sotronul (Rumania)...

Un dos diagramas máis vellos que se coñecen atópase no chan do Foro de Roma.



TROMPOS E BAILARETES

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

LANZAR

XOGO CON MATERIAL:

SI

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

TROMPO, PEÓN, BUXAINA, TROMPA, SEVILLANA | BAILARETE, BAILARICO...

XEITO DE XOGO:

Primeiro débese aprender a bailar a buxaina: enrolar a baraza ou piola con forza, facer unha gaza sobre o caparucho; coller o sobranche da corda cos dedos furabolos e medio, tomar o peón co ferrón cara abaixo (pódese lanzar ao revés, aínda que habería que ter enrolado a piola do outro xeito) e lanzalo desenvolvendo toda a corda cun lixeiro tirón da man cara atrás. Para facer xirar o bailarete collerase polo caparucho entre os dedos furabolos e medio e aplicárase un movemento rápido de fretamento co que se lle fará bailar con velocidade.

VARIANTES:

Unha vez controlado o lanzamento, pódense realizar prácticas máis complexas de xeito individual: bailalo na man (colléndoo do chan ou directamente no aire, no intre de ser lanzado), na unlla do polgar, no pé... Tamén usando a piola: enrolalo mentres baila, elevalo e collelo no aire, e facerlle percorrer a baraza etc. Colectivamente pódese xogar ao corro (acertarlle a outro peón, a unha moeda ou outro elemento situado dentro dun cerco pintado no chan e tentar quitalo fóra), a duración (lanzar ao mesmo tempo, e ver quen dura máis), a remudas (co peón xirando na man) etc.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Peón ou buxaina e piola ou baraza. Tamén bailaretes.

LÉXICO ESPECÍFICO:

- Partes do trompo ou peón: *cota; pirucho; culitaina; capa ou capilla; barriga ou panza; cravo ou ferrón.*
- Outros nomes: *buxaina; nosella; sevillana; bailarete (bailarique, ballareque, bailaroca, coca).*
- Xeitos de bailar: *á pataca; á virulusa (ou culitaina)...* [ver Chirlosmirlos, Ed. Xerais de Galicia, de Antón Cortizas]

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Inicialmente individual; logo pode competirse en parellas ou pequenos grupos (3-6 xogadoras/es).

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: non relevantes.

COORDINATIVAS: coordinación ollo-man, espacialidade, temporalidade...

ADAPTACIÓNS:

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: cando hai limitacións motoras de membro superior pódese bailar co pé, dunha patada (previamente alguén ten que enrolar a piola).

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: inercia, movemento de rotación, peonza de cores (luz branca)
- Língua: vocabulario específico
- Ciencias Sociais: materiais de construción
- Matemáticas: xeometría

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Baldufa e Trompitol (Cataluña), Ziba (Euskadi)

Dreidel ou Rolera (Israel), Volchok (Rusia),

Spinning Top (Gran Bretaña e EE UU),

Topac (Turquía), Pião (Portugal), Sbouira (Grecia),

Trottola (Italia), Bhamaido (India), Tuoluo (China),

Toupie (Franza)...



PASE MISÍ

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

CANTAR

XOGO CON MATERIAL:
NON

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

PASE MISÍ | PASA PERICO, PASA MONTEIRO.

XEITO DE XOGO:

Dúas persoas, despois de botadas as sortes correspondentes fan de portas, colocándose unha fronte a outra, agarradas das dúas mans e facendo algo semellante a unha ponte. Escollen en segredo un tema e cadansúa palabra relacionada con ese tema, sen que as/os demais as coñezan. O resto do grupo forma unha ringleira e van pasando por debaixo dos brazos das persoas que fan de "portas"; ao tempo que todo o mundo canta o seguinte recitado: "*Pase Misí, Pase Misí, polas portas de Alcalá, os de diante corren moito, os de atrás aí quedarán*". No momento que a cantiga remata, a persoa que estea debaixo da ponte queda atrapada; afástase e, nun currucho, aquelas dúas persoas que fan de portas preguntanlle en voz baixa cal dos dous nomes segredos escolle. Segundo a elección, colocárase por tras de quen escollera previamente ese nome segredo. Así seguirán ata rematar, momento no que estarán formadas dúas ringleiras de nenas e nenos collidos pola cintura e as dúas "portas" agarradas polas mans. Afincan con forza tratando de arrastrar a ringleira contraria ate un punto marcado previamente.

VARIANTES:

As dúas persoas que quedan de últimas substituirán a aquelas dúas que facían de portas ao comezo do xogo.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Non se precisa material.

O espazo no que se xoga pode ser exterior ou interior, aínda que preferiblemente debe xogarse en espazos exteriores abertos, co chan mol (campo ou terra, por exemplo).

LÉXICO ESPECÍFICO:

Outros nomes: "*Pasa Perico*" (zona de Ferrolterra); a mesma dinámica e regras, cambiando o recitado: "*Pasa Perico, pasa Monteiro, polas portas dos carabineiros, o de diante corre moito, o de atrás aí quedará*".

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Dúas persoas que dirixen o xogo (as "portas") e unha ringleira de participantes que remata convertida en dous equipos. O número de participantes é indeterminado.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: forza.

COORDINATIVAS: desprazamento máis ou menos rápido, coordinado co recitado que se interpreta.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: a partires dos 6 anos.

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Língua: Coñecemento do significado de "carabineiro". Vocabulario relacionado cos temas escollidos polas dúas persoas que fan de portas.
- Ciencias Sociais: Investigar sobre a Porta de Alcalá.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Cielo y tierra (Aragón); Paso del puente (Castela León), Mak-Yex (Tailandia), Bro Bro Seja (Suecia), Bro Bro Brille (Dinamarca), Sept fois passera (Franza), Comboio, Senhor barqueiro e Passarão (Portugal)...



XUNTA
DE GALICIA

O GATO E O RATO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:
CORRER
XOGO CON MATERIAL:
NON



DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

Gato e rato.

XEITO DE XOGO:

Poden xogar moitas persoas. Faise un círculo no que se dispoñen todo/as os xogadores/as agarrados/as polas mans, agás dúas delas: unha será o gato (perseguidor) e outra o rato (perseguido). O rato debe entrar e saír do círculo, pasando por debaixo das mans das/os compañeiras/os e intentará evitar que o pille o gato. Se o pilla (ou se chega antes á súa casa), xogarán outras dúas persoas. Tamén se pode axilizar o xogo, repartindo o grupo en dúas metades, adxudicándolles números. Por exemplo: se son 24 xogadoras/es, poñeremos do 1 ao 12 para os gatos e os mesmos números para os ratos. Despois só teremos que dicir un número e saíran a xogar os nomeados, deberá cruzar o gato en liña recta ate a casa da que saíu o rato e despois ir facendo o mesmo percorrido de entrada e saída ás distintas "casas" ate que o pille ou o rato chegue á súa e se salve.

VARIANTES:

O gato fóra do círculo e o rato dentro: as/os xogadoras/es do círculo abren e pechan "as portas" para dificultar a tarefa ao gato ou facilitarlle a fuxida ao rato cara ao exterior.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Espazo pequeno - sen material.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Tamén se pode axilizar o xogo, repartindo o grupo en dúas metades, e adxudicándolles números. Por exemplo: se son 24 xogadoras/es, poñeremos do 1 ao 12 para os gatos e os mesmos números para os ratos; colocámoslos en orde (os gatos e a continuación os ratos). Despois só teremos que dicir un número e saíran a xogar as/os nomeadas/os, deberán cruzar o gato en liña recta ate o casa da que saíu o rato e despois ir facendo o mesmo percorrido de entrada e saída ás distintas "casas" (ate que o pille ou o rato chegue á súa e se salve).

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: velocidade.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: a maior idade pódese facer a 2.ª versión ou incluír na 1.ª dúas parellas que fan a persecución simultaneamente o cal dificulta moito a actividade.

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: dependendo das limitacións motorices pódese facer: a gatas, sen correr cando hai que competir cun compañeiro en cadeira de rodas (ten dificultade para o xiro), os dous con ollos pechados e o rato leva un axóuxere etc.

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: animais, gato e rato. características.
- Língua: contos con estes animais como protagonistas.
- Matemáticas: liñas curvas e onduladas.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Ratoncito (Bolivia), *Pisica si Soricelu* (Rumania),
Kameshi ne Mpuku (Congo)...



XUNTA
DE GALICIA

AS LOMBAS

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

SALTAR

XOGO CON MATERIAL:

NON

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

AS LOMBAS; montar a mula; apandas; xogo das burras.

XEITO DE XOGO:

Bótanse sortes para escoller un pandote, que se colocará anicada/o, apoiando as mans nos xeonllos; o resto colócase en fila de fronte á persoa que panda e irán saltando por orde, por riba, escarranchando as pernas e pousando as mans no lombo, verbalizando as frases que indica a persoa que leva o xogo, á vez que executan a acción que se sinala entre paréntese:

"Á unha, saltar a mula" (saltar pousando só as mans).

"Ás dúas, salto e pégoche un couce" (saltar e darlle cun pé no cu).

"Ás tres, a cruz de San Andrés" (saltar e caer coas pernas abertas e os brazos en cruz).

"Ás catro, cuada que te parto" (saltar e dar co cu no lombo do pandote).

"Ás cinco, maior ou menor brinco" (saltar adiante ou atrás do lugar onde caera a persoa que manda no xogo).

"Ás seis, Meis" (saltar e beliscarlle no lombo).

"Ás sete, cachete" (saltar e darlle unha palmada no cu).

"Ás oito, pan, viño e biscoito" (saltar, darlle co pé no cu e unha cuada no lombo ao pandote).

"Ás nove, abre o paraugas que chove" (saltar, facendo que abren o paraugas namentras van polo aire).

"Ás dez, estatuas unha e outra vez" (saltar quedando estáticos ao caer e sen se tocar entre eles).

A persoa que falla pasa a pandar e cando volve xogar faíno repetindo a frase e a acción na que fallara

VARIANTES:

Practicar o mesmo xogo, dicindo outras frases e realizando outras accións.

("Chirlosmirlos, Enciclopedia dos xogos populares", de Antón Cortizas - Ed. Xerais, nas páxinas 187/188).

MATERIAIS E ESPAZOS:

Non se precisa material, a non ser que se realice en cemento ou algún chan moi duro; neste caso unha colchoneta ou ben outro obxecto para evitar golpes en posibles caídas. Preferiblemente é un xogo de espazos exteriores, abertos e chan de terra ou de herba; pero tamén se pode desenvolver en interiores con chan duro (cemento, madeira ...)

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Pódese nomear capitáns, que escollen alternativamente ás/aos membros do equipo. O profesorado observará a composición dos equipos, estimando (ou medindo, se é posible) os pesos de cada equipo e tentando equilibrar o balance se é moi amplo.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: forza.

COORDINATIVAS: coordinación carreira con salto.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: a partir dos 9 anos.

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS:

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Lingua: Vocabulario empregado nas frases que se verbalizan ao longo do xogo.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

A mula de Burriana (Valencia), Pidola (Castela), Andaba la Mula (A Ríoxa), Nache (Andalucía), Lapte Gros (Rumanía), Bokspring (Holanda), Springe Buk (Dinamarca), Pukkihiypy (Finlandia), Saute-Mouton (Franza), Cobra cega (Brasil)...



O PANO

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:
CORRER
XOGO CON MATERIAL:
SI

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

O PANO

XEITO DE XOGO:

Fórmanse dous equipos numerándose correlativamente as/os membros de cada un.

As/os xogadoras/es colócanse detrás das liñas de fondo do terreo de xogo. Unha persoa dirixe o xogo e terma do pano, nun lateral da liña media entre as liñas de fondo. O xuíz ou a xuíza, que presenta o pano co brazo estendido, dirá un número. As/os xogadoras/es de cada equipo que teñan ese número correrán ate a liña central procurando coller o pano e escapar cara á súa liña de saída sen seren pillados pola/o contraria/o. Pero tamén se pode pillar ou tocar a/o contraria/o mentres este escapa co pano. Ademais pódese provocar que o contrario invada o teu campo antes de que teña pillado o pano. A persoa que non consegue levar o pano ao seu terreo, ben por ser pillada ou ben por invadir o campo contrario, queda eliminada. Inmediatamente, outra do seu mesmo equipo acumula o seu número. Perde o equipo que queda sen xogadoras/es.

VARIANTES:

Xogar a puntos, sen eliminar a ningunha persoa das que xoga. Neste caso, a puntuación podería ser a seguinte:

1 punto se colle o pano e escapa sen ser pillada.

2 puntos para quen pille a quen agarrou o pano.

3 puntos se colle o pano e atravesa o campo contrario sen ser pillada.

4 puntos se fai acenos de pillar o pano, provocando que a persoa que non o ten invada o campo contrario.

A partida pode ir a vinte puntos.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Un pano ou cinta relativamente longos e consistentes.

O campo de xogo será un rectángulo de máis ou menos quince metros de longo, dividido por unha liña a 7,5 m de cada liña de fondo; estas terán ancho dabondo para estaren cómodos os membros de cada equipo.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

O número de participantes é indeterminado, se ben deben caber comodamente nas liñas de fondo que lles corresponden a cada equipo.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: velocidade.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: a partir dos 8 anos.

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Matemáticas: cálculo mental.

OUTROS XOGOS SIMILARES NO MUNDO

Pañuelo (Aragón) - Mocadoret (Elvissa),
Mocador (Cataluña), Bandera (Castela),
Lenço (Portugal), Fazzoletto (Italia)...



OS TRES PÉS

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

CORRER

XOGO CON MATERIAL:

SI

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

TRES PÉS

XEITO DE XOGO:

Pode participar un número indeterminado de xogadoras/es que deberán agruparse de dous en dous atándose polos nocellos cunha corda de maneira que, entre as dúas persoas teñen un total de "tres pés". Despois de practicar un pouco por libre, pódense facer unhas carreiras. Ao rematar o percorrido de ida, soltaranse, intercambiarán as posicións na parella, ataranse de novo e volverán ao punto de partida.

VARIANTES:

Dependendo das idades, pódese facer o mesmo aumentando progresivamente o número de xogadoras/es atados no mesmo grupo ata conseguir incluso unha ringleira desprazándose ao mesmo tempo.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Espazo aberto e unha corda ou cinta resistente que non manque.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Pode participar un número indeterminado de xogadoras/es que deberán agruparse de dous en dous.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: percepción corporal, percepción temporal.

COORDINATIVAS: coordinación segmentaria.

ADAPTACIÓN:

POR IDADE/CICLO: Para as/os máis pequenas/os con menos destrezas podemos empregar unha corda máis frouxa (permite avanzar máis facilmente) e só dúas persoas, atándolla se non saben, ou provocando a axuda das/os compañeiras/os. A medida que aumentamos en idade/destreza, empregaremos unha corda máis axustada, máis xogadoras/es, cambiando posicións, facendo percorridos con curvas, etc.

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: déficits motorices: se hai cadeiras de rodas: atamos a corda frouxa dende o nocello ate unha barra da cadeira da/o compañeira/o. Axustamos o paso (sempre procuraremos buscar un/unha compañeira/o que teña certa habilidade porque non é unha tarefa sinxela de realizar).

Para outro tipo de problemas motrices: valorar.

É un exercicio moi axeitado para facer con alumnado con déficits visuais porque dispoñen da colaboración dunha/dun compañeira/o.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Tamja Stutar (Suecia)...

En Bélxica chámase Loopski's e, no canto de corda empregan esquís.



O BUSCALUME

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

CORRER

XOGO CON MATERIAL:

NON

DESCRICIÓN

NOME DO XOGO:

BUSCALUME, CATRO ESQUINAS

XEITO DE XOGO:

Xógase nun espazo rectangular no que haberá marcadas catro esquinas. A/o pandote sitúase no centro dese espazo, mentres o resto de xogadoras/es ocupan as esquinas. De seguido, quen apanda achégase a outra/o compañeira/o e dille:

- "Nesta casa hai lume?"

- "Non, pero naquela hai fume" (Indicándolle noutra dirección).

Entón, todas/os deben mudar de casa, momento que debe aproveitar a/o pandote para atopar sitio. Ningunha persoa pode ficar na casa que estaba.

VARIANTES:

- Repartiremos ás/aos xogadoras/es de xeito que en cada esquina haxa o mesmo número de persoas, polo tanto pode haber máis dun pandote (neste caso, a pregunta só a faría un deles).
- Pódese facer o xogo emitindo un sinal acústico para anunciar o momento do troco de casa, aínda que esta variante perde unha parte da comunicación oral entre xogadoras/es.
- Póden engadirse as casas que se precisen (unha menos que xogadoras/es), pintando círculos no chan. O diálogo pode extenderse con máis dunha pregunta:

"Nesta casa hai lume?"

Non, aquí non hai lume

(con esta resposta tería que seguir preguntando noutra casa).

Nesta casa hai lume?"

Non, naquela, hai fume"

Cando lle dan esta resposta, indicando unha casa, a/o pandote corre cara a ela e as/os demais mudan rapidamente.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Espazo amplo; xiz.

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: orientación espacial e velocidade.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: este xogo é recomendable para todas as idades. A última variante, emitindo sinal acústico, é moi axeitada para facer con alumnado de menor idade.

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: para alumnado con limitacións motoras este xogo está bastante adaptado, tal vez hai que facilitarlle que o percorrido sexa un pouco máis curto (antes de emitir o sinal xa pode ir saíndo da casa), tamén se pode limitar a capacidade de movemento do resto de xogadoras/es (atando os nocellos, indo á pata coxa, etc.). Para persoas con discapacidade visual pódese xogar en parellas, collidos das mans, así sempre contará coa axuda da/o compañeira/o que non ten discapacidade.

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: a combustión dos materiais. As enerxías contaminantes.
- Lingua: as historias con lume ou fume na tradición literaria: contos, refráns, lendas... Vocabulario...
- Ciencias Sociais: as casas con "fume": Vida no ámbito rural - urbano.
- Matemáticas: xeometría: os cuadriláteros.

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Quattro cantoni (Italia), Baspus Nar (Palestina)...



XUNTA
DE GALICIA

AS CHAPAS

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:
GOLPEAR CON HABILIDADE
XOGO CON MATERIAL:
SI



DESCRICIÓN

NOME DO XOGO:

AS CHAPAS

XEITO DE XOGO:

Bótanse sortes para ver quen empeza. Márcase un camiño no chan. As chapas desprázanse dándolles un golpiño coas unllas para avanzar ao longo do camiño citado. Cada persoa golpea unha vez a súa chapa. Se a chapa sae fóra do camiño, haberá que volver outra vez ao principio do camiño (cando as nenas e nenos son moi pequenos se se saen do camiño volven ao sitio no que estaban cando golpearan a chapa). Gaña quen antes chegue á meta.

VARIANTES:

Colocar os seguintes atrancos no camiño:

- 1.- Cárcere: unha vez sen tirar.
- 2.- Pozo: dúas veces sen tirar.
- 3.- Morte: comezar de novo o xogo.
- 4.- Areas movedizas: tres veces sen tirar.

Támén se empregan as Chapas para simular eventos deportivos, enchendo o interior con debuxos de deportistas de grande sona. Neste senso, estase desenvolvendo na actualidade unha Liga española de Fútbol-chapas.

MATERIAS E ESPAZOS:

Taponciños de refrescos ou ben doutras bebidas.

Espazo amplo e liso, ben de exterior (area ou cemento) ou de interior (madeira ou cemento). Para marcar o camiño, usar xiz ou pintura.

LÉXICO ESPECÍFICO:

Areas movedizas, atallos, pontes, cárceres, morte ...

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Como moito seis persoas por camiño.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

FÍSICAS: habilidade e precisión.

COORDINATIVAS: coordinación óculo-manual.

ADAPTACIÓNS:

POR IDADE/CICLO: a partir dos 6 anos

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS (polabros-chave):

- Língua: vocabulario empregado.
- Educación artística: encher de cera as chapas ou pegarlle algo dentro.



OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Txapa (Euscadi), Platetes (Aragón e Andalucía), Caricas (Portugal)...



A CHAVE

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL :

LANZAR

XOGO CON MATERIAL:

SI

DESCRIPCIÓN

NOME DO XOGO:

A CHAVE

XEITO DE XOGO:

Xogo de lanzamento e precisión que consiste en lanzar unhas pezas habitualmente de ferro (pesos ou pellos) contra da "Chave" (de diferentes formas, segundo a zona) para facela xirar ou derrubala.

Xógase en equipos de dúas ou tres persoas, lanzando cada unha entre 3 e 5 pellos. O fin que se persegue é facer xirar as pás da chave (Ferrolterra e Ourense) ou derrubala (Santiago). Gaña o xogo quen máis puntos acaden en cada man ou tirada. Adoita xogarse a un número determinado de puntos ou a un total de 6 xogos, con posibilidade de un sétimo xogo en caso de empate. No caso da chave de Ferrolterra, o encontro/partido faise en dúas tandas de 6 xogos (como dúas partidas completas das descritas antes).

VARIANTES:

- Chave de Ferrol: xiro das pás nun eixo horizontal.

- Chave de Ourense: xiro das pás nun eixo vertical.

- Chave de Santiago: chave fixa; non hai xiro.

As distancias de lanzamento varían entre os 10 e 20 metros. No ámbito escolar é recomendable baixa as distancias ate polo menos á metade.

MATERIAIS E ESPAZOS:

Chave e 5 pellos.

O espazo preciso é un corredor de -polo menos- 2 metros de ancho e 10 metros de longo.

LÉXICO ESPECÍFICO:

Chave; pello ou peso; levar a man...

CONSIDERACIÓNS DIDÁCTICAS

FORMACIÓN DE GRUPOS:

Xogo en parellas ou trios.

CARACTERÍSTICAS MOTORAS QUE DESENVOLVE:

COORDINATIVAS: coordinación de cadeas musculares precisas para o xesto de lanzamento. Coordinación ollo-man.

ADAPTACIÓN:

PORIDADE/CICLO: o parámetro de dificultade de referencia é a distancia de lanzamento, polo que se debe de modificar para facilitar ou dificultar o xogo. Outro elemento facilitador é permitir puntuar con só golpear a pá aínda que non se produza movemento, ou incluso iniciar a puntuación só por golpear toda a chave, non só a pá...

POR LIMITACIÓNS MOTORAS OU SENSORIAIS: poderíase estudar algún tipo de adaptación estilo "canaleta" como as utilizadas na boccia para facilitar o lanzamento.

RELACIÓN CON OUTRAS MATERIAS:

- Ciencias Naturais: Lanzamento parabólico, inercia, movemento angular, etc. Propiedades dos materiais (densidade, masa, dureza, etc).

- Lingua: vocabulario específico

- Ciencias Sociais: Agrupacións de persoas: AAVV, Asoc. Culturais, etc. Oficios: quen facía as chaves, tecnoloxías, etc.

- Matemáticas: suma, números naturais, conxuntos...

OUTROS XOGOS SEMELLANTES NO MUNDO

Tejo ou Calva (Castela), Jogo da Malha (Portugal)...



PARA SABER MÁIS

BIBLIOGRAFÍA

Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares

Autor: Antón CORTIZAS - Ano: 2001 - Publicado en: Edicións Xerais de Galicia, S. A.

Enredos

Autor: Xoaquín LOURENZO - Ano: 1958 - 2003 (reedición) - Publicado en: A Nosa Terra - Museo do Pobo Galego

O libro dos xogos populares galegos

Autor: Paco VEIGA - Ano: 2001 - Publicado en: Sotelo Blanco Edicións, S. L.

Os xogos dos nosos rapaces

Autor: Camilo BRANDÍN FEIJOO - Ano: 1986 - Publicado en: Caixa Ourense.

Os xoguetes esquecidos

Autor: Xosé LÓPEZ GONZÁLEZ e Xosé Manuel GARCÍA - Ano: 2002 - Publicado en: Promocións Culturais Galegas, S.A.

Revista Galega de Educación. OS XOGOS TRADICIONAIS

Autor: BRINQUEDIA - Rede Galega do Xogo Tradicional (coord.) e VARIOS - Ano: 2006 - Publicado por: Nova Escola Galega - Número 37 da "Revista Galega de Educación"

Xoga en galego

Autores: Fran VARELA e Comisión Galiza - Ano: 2007 - Coordinador: Xulio César IGLESIAS Editado por: Federación de Centros Xuvenís Don Bosco de Galicia.

Xogo Popular Galego

Autor: Paco VEIGA - Ano: 2001 - Publicado en: Sotelo Blanco Edicións, S. L.

Xogos Infantiles de Galicia

Autor: Arturo ROMANÍ - Ano: 1979 - Publicado en: Follas Novas, Edicións

Xogos Populares en Galicia

Autor: Ricardo PÉREZ Y VERDES e Xaquín Alberto TABERNERO Balsa - Ano: 1997 - Publicado en: Edicións Lea

Xogos populares en Pontevedra

Autor: José CASAL Y LOIS - Ano: 2008 - Editado por: Consello da Cultura Galega - Museo de Pontevedra

Xoguetes e sons da natureza

Autores: Jaime LÓPEZ PICALLO (coord.) e outras/os - Ano: 2000 - Editado por: Xunta de Galicia

66 juegos populares para educar

Autor: J.J. JURADO, M. LÓPEZ de la NIETA e V. YAGÜE - Publicado en: Editorial CCS

Homo ludens

Autor: Johan HUIZINGA - Ano: 1972 - 1998 (8ª ré-impresión) - Publicado en: Alianza Editorial

Jogos populares portugueses de jovens e adultos

Autor: António CABRAL - Ano: 1998 - Publicado en: Editorial Notícias

Juegos de todo el mundo. Cómo construirlos. Cómo jugarlos. Sus orígenes

Autor: Frederic V. GRUNFELD - Ano: 1978 (1975 - Edición orixinal) - Publicado en: EDILAN, Madrid -

Libro de juegos para los niños de los otros

Autor: Ana María MATUTE - Ano: 1961 - 2003 - Publicado en: Ed. Lumen (Ed. orixinal) - Espasa Calpe, S.A. (Ed. 2003) -

WEBS

www.xogospopulares.com
www.brinquedia.net
www.jugaje.com
www.agxpt.com
www.amigosdachave.es
www.edu.xunta.es/mupeg
www.asociacionenredosnoia.blogspot.com
www.orellapendella.org
www.baldufa.com
www.ludochapa.blogspot.com
www.ligafutbolchapas.com
www.ovaral.blogspot.com
www.fegaloita.org
www.loitagalega.wordpress.com
www.aintzinakojolasak.blogspot.com
www.galiciaencantada.com

