

# 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: establécese 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 semicírculo) 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

### **ADAPTACIÓNS:**

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* (Rumanía)...

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

