

# 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 Misí pode ser un precursor tamén desta actividade indicado para idades temperás. No caso de realizarse en terreos 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 deberanse 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)....

