

PASE MISÍ

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL:

CANTAR

XOGO CON MATERIAL:

NON

DESCRICIÓN

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, colocase 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)...

