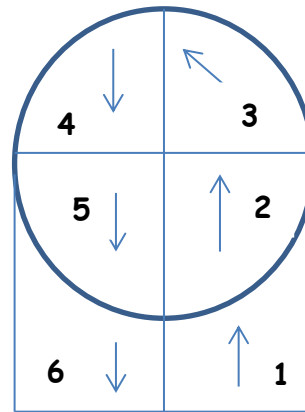


MARIOLA REDONDA

Material

Unha tella/ pedra.

Pintar mariolas



Dinámica do xogo

1º. O xogador A tira a tella á casilla número 1. **Ao longo de todo o percorrido, nin o xogador nin a tella poden tocar ningunha raia nin saírse fóra da mariola, do contrario o xogador perderá quenda e deberá continuar o seguinte.**

2º. Unha vez lanzada a tella o **xogador A** percorrera a mariola á pata coxa, iniciando o percorrido polo lado dereito, facendo un descanso con ámbolos dous pés na casilla número 4, logo continuará o percorrido e sairá pola casilla número 6.

3º. A tella deberá acompañar ao xogador durante todo o percorrido polo que, o

nenos/as deberán ir desprazando a tella coa punta do pé que emprega para saltar, á medida que vai pasando dun espazo ao seguinte.

4º. Se o **xogador A** consegue facer o percorrido sen erros, poderá continuar xogando pero antes porá unha marca (inicial do seu nome) no espazo superado, xa que será un novo espazo de descanso para el.

5º Volverá a lanzar a pedra ao recadro seguinte e así sucesivamente ata que cometa algún erro, momento en que deberá ceder o turno ao seguinte compañeiro/a.

Gaña o primeiro que complete a figura.