

T7.JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

AS CHAPAS

Nome

As chapas

Lugar

Fóra, nun lugar de chan duro.

Material

Chapas de botellas.

Organización do grupo

Dous ou máis.

Como se xoga:

Hai varias formas de xogar ás chapas.

Unha delas xógase por parellas e consiste en colocar cada xogador unha fila de chapas, unha fronte da outra.

O primeiro xogador lanza unha chapa e intenta botar fóra da fila as chapas do xogador contrario. Aquelas que consiga botar fóra, pasan a engrosar a súa fila. O gañador será o que consiga maior número de chapas.

Outro xeito de xogar consiste en pintar un camiño cunha saída e unha meta. Cada xogador dándolle tres toques á chapa deberá chegar á meta, procurando non tocar os bordes do camiño nin saír del, deste xeito será gañador.

A MARIOLA

Nome

A mariola, mariquitilla, truco.

Lugar

Nun espacio de chan duro.

Material:

Unha chapa.

Organización do grupo

Cantos queiran.

Representación gráfica



Como se xoga:

Sortéase primeiro para ver que xogador comenza. Comenza un xogador tirando a chapa na primeira casiña e facendo un percorrido pola mariola sen picar (sen pisar as liñas divisorias), saltando a casiña onde está a chapa. Logo continúa tirando na número 2,3,4,..., ata a última. Se pica nalgunha raia perde e pasa a xogar outro participante.

Unha vez feita a primeira pasada, faise o mesmo pero comenzando polo outro extremo da mariola, é dicir, ó revés.

O PINCHO

Nome

O pincho / o cravo / espiche

Orixe

Endóxena. Xogo tradicionalmente de nenos

Descrición

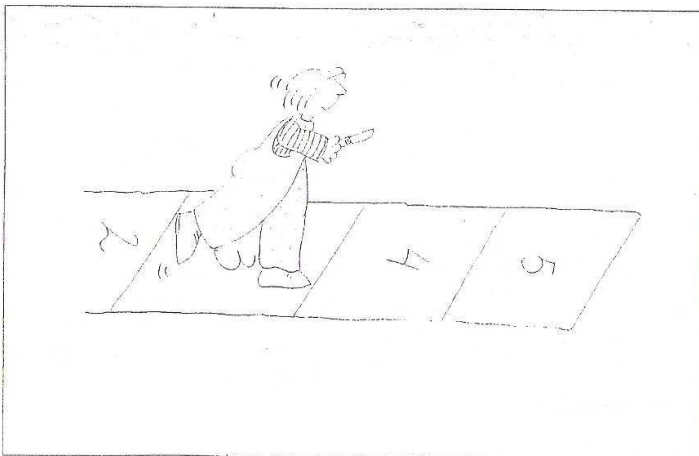
Trátase de xogos que precisan un cravo ou navalla que se espeta no chan para tentar facer un traxecto marcado no chan.

Material e terreo de xogo

- Cravo, navalla, desparafusador

Terreo de xogo: espaciao aberto, de terra, sen herbas e suficientemente mol para permitir espetar o cravo.

Representación gráfica



Organización do grupo

Individual, parellas ou equipos con quendas de participación.

Regras de xogo e desenrolo

Explicaremos 2 das múltiples variantes:

1. Quitar terreo

Debúxase un rectángulo no chan de 60 x 80 cm aproximadamente e divídese en 2 partes iguais, 1 para cada xogador.

Para saber quen xoga primeiro ríscase unha raia no chan e ambos lanzan a navalla. O que crave máis cerca e o primeiro en lanzar.

O primeiro xogador lanza a navalla contra o terreo do contrario e despois traza unha liña desde a liña central ata un dos outros tres lados pasando polo punto onde caeu a navalla.

A zona do compañeiro queda dividida en dúas partes, elixe unha delas e o que lanzou engade a outra ó seu terreo.

Continúa ata que falle, cando comezará a lanzar o compañeiro.

Gaña o que deixe ó outro un espaciao tan pequeno que non colla nel o tacón do zapato.

2. O cravo

Trázase no chan un taboleiro con 6, 8, 10, 12 casas cadradas e numéranse.

O xogador situado á fronte da casa número 1 lanza o cravo para espetalo nela. Se o consegue ponse nesa casa e sen pisar a raia descrava o cravo e lánzao contra a número 2, así ata cegar ó final.

Fará o mesmo tirando primeiro á casa número 2, 3, 4, ...

É o gañador o xogador que complete todo o recorrido.

Tamén existe a posibilidade de ir collendo casas.

Posibles adaptacións

- Material de xogo
- Regras
- Número de participantes, equipos.

CANICAS

Nome

Canicas, bolas, boliñas, mecas, bolindres

Orixe

Mixta. Tradicionalmente xogo de nenos

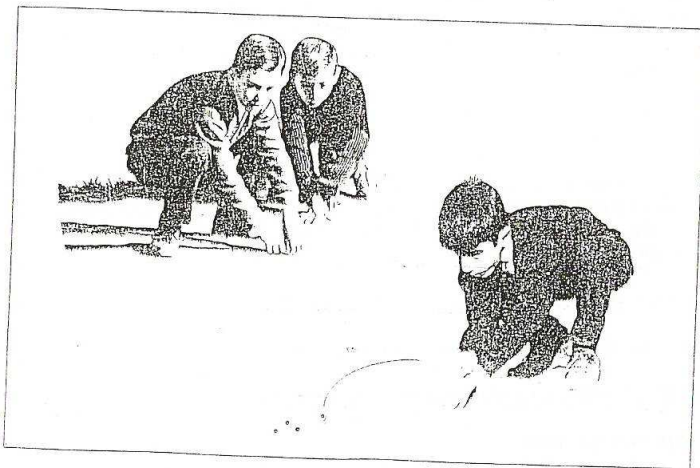
Descrición

Cada xogador xoga coa súa bola, normalmente cando un xogador vence a outro este debe darlle unha das súas bolas.

Material

- Bolas de barro, vidro, aceiro, mármore. Tradicionalmente utilizábanse landras, abelás, osos de olivas, bolas de botellas de gaseosa, etc.

Representación gráfica



Organización do grupo

Individual

Reglas de xogo e desenrolo

Da infinidades de habilidades e xogos existentes explicaremos dous dos máis coñecidos.

- O guá

Poden xogar varios xogadores.

Fáise no terreo un pequeno covo co tacón do zapato (o guá), e de 5 a 8 pasos fáise unha raia no chan.

Para ver quen empeza tírase a bola dende a raia ó guá ou ó revés e o que quede máis preto empeza.

No primeiro lanzamento cada un bota a bola por onde lle parece, pero logo a finalidade do xogo é eliminar as bolas dos demais dándolles topes.

Os topes teñen que darse nesta orde: primeiras, segundas, terceiras truque, máis truque, pé (as bolas deben quedar separadas pola loxitude dun pé), bola, paso de bola (debe afastarse do guá a bola contraria), guá /a cacerola.

Gaña o que fai os topes e mete a bola do contrario no guá.

No caso de fallar, na seguinte quenda hai que seguir no tope que quedou.

- O ollo

Poden xogar todos cantos queiran.

Trázase un óvalo no chan e a 3 pasos unha raia.

Cada xogador coloca unha bola dentro do óvalo.

Lánzase por quendas, e o que saca bolas do círculo as gaña. Se queda a bola dentro non se pode coller.

Cando non queden bolas no círculo remata a partida.

Posibles adaptacións

- Material
- Reglas de xogo
- Número de participantes

TROMPO

Nome

Peón, trompo, buxaina, sevillanas, pión, nosella

Orixe

Endóxena. Tradicionalmente xogo de nenos.

Descrición

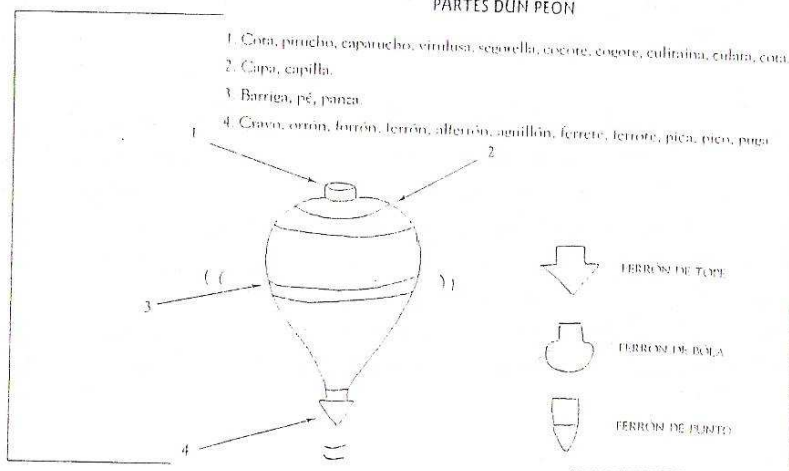
Consiste en facer bailar un trompo de madeira coa axuda dunha baraza.

Material e terreo de xogo

- Trompo
- Baraza

Terreo de xogo: superficie de terra ampla e lisa

Representación gráfica



Organización do grupo

Individual, parellas, equipos

Reglas de xogo e desenrolo

Habilidades a realizar:

- Bailar n aman
- Bailar na unlla do dedo polgar
- Baila ao ar
- Bailar o trompo ó revés
- O corredor
- Bailar polo brazo
- O patadón
- etc.

Ademáis destas e outras habilidades tamén existen variedade de xogos reglados, como por exemplo:

1. A durar

Todos os xogadores se colocan ó redor dun círculo no chan, e ó sinal lanzan o trompo. O que dure máis tempo bailando dentro é o gañador.

2. O círculo

Faise un círculo no chan e os xogadores fan bailar o trompo dentro de el, se sacan do círculo algún que estea dentro levan un punto. Se o trompo se lles queda dentro do círculo esperan turno ata que outro compañeiro llo saque.

3. A escachar

Trátase de tirar con forza os trompos a dar nos dos demais que están bailando no chan para escachalos.