

**VI CURSO DE FORMACIÓN SOBRE O PATRIMONIO LÚDICO  
“XOGO, LITERATURA ORAL E MÚSICA”  
Santiago, 13 e 14 de novembro de 2015**

**PRÁCTICA DE XOGOS**

**TRES EN RAIA**



Tamén é coñecido co nome de “Leiriñas”. Márcase un cadrado no chan, dividido en nove espazos iguais. Xógase en parellas e cada persoa que participa

terá tres obxectos diferentes (sementes, pedras ...).

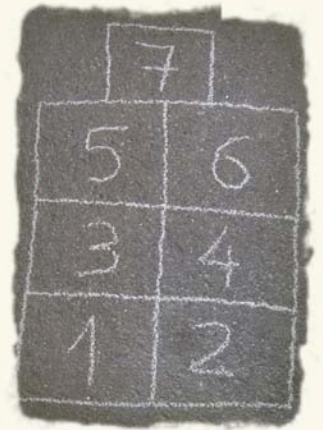
Bótase a sortes para ver quen comeza. O primeiro dos movementos consiste en colocar un obxecto no espazo central. Despois, alternativamente irán colocando os outros obxectos onde se desexe, tratando de conseguir situar tres obxectos en liña recta ou diagonal.

Como variante, os xogadores ou xogadoras poderán colocar o primeiro obxecto en calquera dos espazos marcados.

Fonte: “Xogos Tradicionais”. Publicado por Brinquenda. Proyecto Terra Accesible en Brinquenda.net

**SETE E MEDIA**

Márcase no chan un rectángulo dividido en oito casiñas, tal como aparece na primeira das imaxes. As persoas que van xogar colócanse aproximadamente a 3 m de distancia das casiñas numeradas cos números 1 e 2.



Cada unha delas lanzará dous obxectos (pellos de ra, moedas ...), tentando conseguir de puntuación como máximo sete e media ou o máis aproximado

posible, sen pasar da puntuación indicada anteriormente. A casiña co asterisco puntúa media.

Unha variante é co segundo deseño. Neste caso cada xogador ou xogadora lanzará tres obxectos, tentando conseguir as sete e media. Cando o obxecto cae na raia puntúa media.

Fonte: “Xogos Tradicionais”. Publicado por Brinquenda. Proyecto Terra Accesible en Brinquenda.net

**A Billarda**

Coñecido tamén como Estornela, para xogar precísanse dous paus redondos, de 2 cm. de grosor; o palán (de 30 a 40 cm. de longo) e unha billarda ou billa (de 15 cm., aguzado nos extremos). O espazo no que se desenvolve normalmente debe ser un terreo extenso, chan, sen obstáculos.

As principais normas para o desenvolvemento deste xogo son: Pódese xogar individualmente ou por equipos. O obxectivo é acadar un número de puntos previamente pactado. Para conseguilo lanzárase a billarda o máis lonxe posible. Márcase o lugar de saída, con dúas pedras -as cepas- separadas entre elas algo menos cá lonxitude do palán.

Os xogadores lanzan a billa cara ás cepas, dende 6 m. A persoa que deixe a billarda máis cerca das cepas empezará o xogo.

O atacanteponse onde as cepas, co palán nunha man e a billa na outra; lanzará esta ao aire e golpearaa antes de que caia.

Nese momento berrará “Palán de billarda” e pousará o palán enriba das cepas.

Os contrarios tentarán chapar (pillar) a billa o antes posible, mesmo no aire.

Desde o lugar en que a pillen, lanzarana para aproximála ás cepas.

Oatacanteterá tres oportunidades para afastar a billarda, baténdolle co palán nun extremo e rematándoo no aire. Despois da segunda tentativa, a billa



sempre será golpeada desde o chan. Esgotados os tres intentos pediranse puntos. O punto é a medida do palán.

O atacante calculará os paláns de distancia que hai entre a billarda e as cepas e pedirá eses tantos.

O contrario pode dicir “douchas” (se está de acordo, neste caso os puntos son para o lanzador) ou “mídeas” (se non o está). Pode ocorrer entón que pedira de menos (levará o atacante a diferenza de puntos), que pedira exacto (levará o dobre de puntos) ou que pedira de máis (quedará o atacante fóra do xogo).

Sempre lanzará o mesmo xogador ata perder a vez. Pérdese a queda:

- Se o contrario pillar a billarda no aire,
- Se ao devolver a billa, esta bate no palán, nas cepas, pasa por debaixo do palán ou queda a menos dun metro de distancia das cepas.
- Se o atacante falla tres veces sen lle dar ao palán.
- Se a billarda, logo dos tres avances, queda a menos dun palán das cepas.

Fonte: “Xogos Tradicionais”. Publicado por Brinquenda. Proyecto Terra Accesible en Brinquenda.net

**Birlos ao Canteiro**

Precisamos dúas ou máis bólas, construídas de madeira dura e de un a tres quilos de peso; son esféricas, duns 15 cm de diámetro. Tamén -cando menos- 7 birlos; estes terán entre 7 e 10 cm de altura, torneados con unha soa cara de apoio e coa outra en forma de lámpada eléctrica.

O xogo practícase nun terreo chan e libre, no que se marca a zona de lanzamento (Fite), a liña de 10 m e a liña de 15 m (medidos desde a Lastra). Intervenien cando menos dous xogadores enfrontados, aínda que poden participar catro ou máis, por parellas ou equipos. Colócanse os sete birlos enriba dunha laxe dura (Lastra), que está situada a ras do chan.

O lanzadorponse no Fite, que está colocado a 3-5 metros da Lastra e arrebola a bóla contra os birlos, tratando de derrubar o maior número posible. A puntuación, a modo sintético, obtense do seguinte xeito:



- Aqueles birlos que non cheguen á liña de dez obteñen tres puntos cada un.
- Os que pasen da liña de dez, dez puntos cada un.
- Os que pasen da liña de quince, quince puntos cada un.
- Porén, se a bóla non pasa da liña de dez, o xogador en cuestión nin suma nin resta puntos.

A segunda parte consiste no chamado “desquite” que non é outra cousa que unha tirada desde a liña de 10 cara a lastra onde foron de novo colocados os birlos. Os birlos derrubados nesta tirada realizada do revés valen 3 puntos cada un, mais este lanzamento non se poderá realizar tampouco se a bóla non tivese ultrapasado a liña de 10 m no lanzamento inicial. As partidas acórdanse a sesenta puntos normalmente, e gaña o xogador, a parella ou o equipo que antes os acadou. Pódese acordar a calquera outro número de puntos ou a un certo número de tiradas.

Actualmente, na Órrea -Riotorto-Lugo son frecuentes as partidas dominicais, semana tras semana. Birlos e bólas, por outra parte, adoitan se gardar en sacos enterrados na lama, de domingo a domingo, para que non perdan peso.

Fonte: “Xogos Tradicionais”. Publicado por Brinquenda. Proyecto Terra Accesible en Brinquenda.net





# O ARO

Empezaremos falando dos nomes dos utensilios do xogo (o aro e a guía). Seguiremos explicando como coller a guía para que o aro poida rodar. Despois procuraremos que as persoas que xoguen sexan capaces de manter o aro en equilibrio mentres se desprazan.



Para as persoas que xa consigan que o aro xire, marcamos un percorrido circular con algunha curva polo medio. Por último, para as persoas que dominen o xogo podemos facer unha proba por tempos, na que deben pasar un itinerario establecido previamente e facelo no menor tempo posible. dous extremos para que o botón quede preso. Para probar se funciona, deben coller con dous dedos os extremos e darlle unhas voltas ao botón, que comezará a xirar e zoar sen parar, ata que o cativo canse.

Fonte: "Xogos Tradicionais". Publicado por Brinquedia. Proyecto Terra. Accesible en Brinquedia.net

# AS BOLAS



Fonte: "Xogos Tradicionais". Publicado por Brinquedia. Proyecto Terra. Accesible en Brinquedia.net

Adaptaremos as variedades existentes deste xogo ás idades dos participantes. Os máis pequenos poden xogar a ver quen deixa a bola máis cerca dunha raia (o xogo irá a dez puntos, conseguindo un punto o que quede máis cerca e dous se quedan enriba da raia). Os medianiños xogarán a ver quen dá tres veces na bola dalgún compañeiro (cando a alguén lle ocorre iso quedará eliminado). Os maiores poden xogar a botar fóra dun círculo grande as bolas dos outros nenos (quen vai fóra ou a quen boten fóra quedará eliminado ata que remate o xogo).

# A CADEA

O pandote persegueaos demais; cando pille a un, pandarán os dous collidos por unha man. Pouco a pouco irán formando unha cadea cada vez máis grande. Se se soltan das mans no medio da persecución deberán correr ata un lugar seguro (refuxio), pois os que están libres tentarán darlles golpiños nas súas cabezas. Estes "refuxios" non poden ser pisados polos participantes libres en ningún momento do xogo. Se "a cadea" rompe tres veces remata o xogo.



Fonte: "Xogos Tradicionais". Publicado por Brinquedia. Proyecto Terra. Accesible en Brinquedia.net

# a Ra

Hai que lanzar os "pellos" (discos pequenos de ferro), dende unha distancia aproximada de tres metros, para introducilos nalgúns dos furados, no muíño ou na ra. Cada xogador lanzará 5 pellos e sumará os puntos obtidos; estes aparecen marcados nos compartimentos onde caen os pellos. Antes de empezar acórdanse os puntos aos que vai a partida. Achegaremos ou afastaremos o punto de lanzamento en función das idades dos nenos e nenas.



Fonte: "Xogos Tradicionais". Publicado por Brinquedia. Proyecto Terra. Accesible en Brinquedia.net

# CARRILANAS

Son uns vehículos de madeira, construídos polos propios xogadores, que normalmente teñen rodamentos que fan de rodas, un guiador, un ou dous eixos e tres ou catro rodas.

A actividade a realizar é a de desprazarse enriba delas e realizar un percorrido que se establece de antemán.

Para os máis pequenos pódense facer carrilas en parellas en terreos lisos, nos que un empurra e o outro guía, intercambiando as posicións ao rematar o percorrido.

Para os máis grandes fanse descensos por camiños costaneiros, dun xeito individual, procurando facelo no menor tempo posible.

Son sonados os descensos de carrilanas que cada ano se disputan en Esteiro (Muros) ou en Valdovíno.



Fonte: "Xogos Tradicionais". Publicado por Brinquedia. Proyecto Terra. Accesible en Brinquedia.net

Dependendo das idades dos rapaces, podemos realizar diferentes actividades coas chapas. Os máis pequenos terán que pasar un camiño marcado no chan en forma de serpe (se alguén se sae do camiño nonterá que volver ao principio). Para os medianiños, estreitaremos o camiño (se alguén se sae do camiño terá que volver ao principio). Para os máis grandes, colocaremos obstáculos no camiño (cárcere, pozo, areas movedizas, morte...); aqueles que caian nalgún destes obstáculos pasarán unha, dúas, tres veces sen tirar ou mesmo volverán comezar o xogo (secaen na morte, que será o peor dos atrancos).

# as chapas



Fonte: "Xogos Tradicionais". Publicado por Brinquedia. Proyecto Terra. Accesible en Brinquedia.net



## A Chave de Santiago



En Santiago, a distancia entre a base da Chave e a liña de lanzamento será de 14,20 metros, debéndose situar o xogador que lanza os Pellos (ou pesos), por tras da liña.

A Chave será unha peza de ferro en forma de punta de lanza rústica ou lingua, que remata estreitándose na súa base.

Os pellos serán redondos e planos, alisados polas dúas caras, debendo ter de 500 a 550 gramos de peso.

En cada partida han participar obrigatoriamente catro xogadores, emparellados dous a dous.

Cada xogador lanzará dous pellos por tirada.

Os pellos que non atinen na Chave hanse contabilizar por tantos (cada peso un tanto) por proximidade coa chave.

A puntuación oficial de cada partida é de 100 tantos.



Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedilla  
Proxecto Terra. Accesible en Brinquedilla.net

Cada pello que golpee na Chave terá gañado un valor de 8 tantos, tendo que ser o lanzamento directo, sen rebotes nin ter petado antes no chan ou no cepo.

Non é preciso derrubar a Chave para contabilizar unha diana; abonda con rozala. Só se contabilizará cando o pello golpee directamente sobre a chave e esta sexa derrubada cara atrás.

O sistema de anotación consiste en descontar os tantos conseguidos dos acadados polo xogador do equipo contrario.

No caso de empate atirarán novamente, comezando a parella que tivese máis tantos.

Os xogadores observarán unha conducta correcta de deportividade e respecto cara os contrarios, nomeadamente no momento de lanzar os pellos, debéndose separar como mínimo 2 metros e manténdose fóra da liña de lanzamento en silencio.

Do mesmo xeito, os que estean colocando a Chave gardarán unha distancia semellante e non farán xestos nin movementos que poidan distraer ou molestar ao lanzador.

Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedilla  
Proxecto Terra. Accesible en Brinquedilla.net

## A PORCA

Trátase dun xogo moi estendido, con elementos semellantes ao hockey ou ao golf, deportes popularizados moito despois da existencia da Porca (tamén chamada Pino ou Cachona nalgunhas zonas). Foi un xogo de nenos, xogado no inverno, mentres se cuidaba do gando. Os elementos do xogo son un pau da porca (caneira, cacheira, moca), feito tradicionalmente de uz, de catro a seis cuartas de lonxitude, e unha bóla (porca, pino), feita de madeira dura e de seis a doce centímetros de diámetro. O campo de xogo ten que ser aberto, con tantos buratos (nichos) como participantes haxa, repartidos en circo arredor dun grande burato central (cortello).

O xogo consiste en que o porqueiro ten que tentar introducir a porca no cortello, mentres o resto dos xogadores tentarán afastala canto

máis lonxe podan. Se a conseguise introducir, ao berro de: "Hai trocos", todos deberán trocar de nicho, momento no que o porqueiro tentará apoderarse dun destes buratos, ben introducindo a súa moca ben un pé, e deixándolle o seu posto á persoa que ficara sen el. Tamén pode roubarlle o nicho a outro xogador se este, por saír a atacar ao porqueiro, deixa abandonado o seu burato.

Variantes: No principio da partida, o porqueiro, colocado a carón do cortello, bate coa moca na porca, guindándoa o máis lonxe posible. Os demais xogadores tentarán introducir a porca no cortello. Ao conseguir isto un xogador, substitúe ao porqueiro. Outra variante consiste en facer dous equipos de entre 3 e seis xogadores con sendos cortellos, que deberán defender evitando que o equipo contrario introduza nel a porca. Gaña o equipo que consegue meter a porca no cortello do equipo contrario o maior número de veces.



21

## A Corda

Dentro do extenso abano de variantes que ten este xogo, podemos realizar:

**"O reloxo que dá a hora":** os que dan, van dicindo "Unha vez, unha hora" (todo o mundo terá que saltar unha vez e saír). "Dúas veces, dúas horas" (todo o mundo terá que saltar dúas veces e saír). Así seguirán ata saltaren seis veces seguidas.

**"A barca":** Para saltar á barca precísanse dúas persoas que dean á corda e, como mínimo outra que salte. O adival que se precisa debe ser algo longo e os que dan estarán afastados polo menos tres metros entre eles. Á barca dáse cun movemento pendular do brazo, á esquerda e á dereita, transmitíndolle á corda esta oscilación. A corda desprázase lentamente cun vaivén, sen chegar a describir tan sequera medio círculo. A persoa que chouta colócase mirando de cara a un dos que dan; evitará que a corda lle toque nos pés ou nas pernas, dando saltos laterais á esquerda e dereita, alternativamente.



Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedilla  
Proxecto Terra. Accesible en Brinquedilla.net

## TIRO DE CORDA

(Turra-Soga)

A finalidade deste xogo é a de turrar máis que o equipo contrario. Para xogar fanse dous equipos do mesmo número de xogadores. Trázanse 3 liñas no chan; unha central e as outras dúas á mesma distancia. Márcase cun pano o centro da corda. Sitúanse os equipos a ambos lados da corda deixando o pano aliñado coa raia central pintada no chan. Cando o xuíz o indique, turrarán da corda ata que o pano pase a raia situada máis perto do seu equipo.



Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedilla  
Proxecto Terra. Accesible en Brinquedilla.net

Xogo moi coñecido no que hai que irdesprazando un obxecto plano a través dun determinado percorrido; marcáremos oscadros no chan,

adaptándoos no tamaño ásidades dos participantes. Se algún lanzafóra do sitio que lle corresponda, deixa o obxecto enriba dunha raia ou ben pisa esta, cederá a súa vez ao xogador seguinte.

Osmáis pequenos só lanzarán e recollerán o obxecto, pasando á pata coxa ou parandocos dous pés nos cadros marcados. Os medianiños terán que ir golpeando co pé o obxecto lanzado.

Os maiores terán que ir á pata coxa e golpear o obxecto lanzado, pasando por todos os números marcados encada cadro do chan.



## A MARIOLA

## O PANO

Podemos xogar a puntos e sen que ninguén quede eliminado; cando todos saen unha vez, os equipos numéranse de novo e o xogo seguirá ata que un equipo chegue a 20 puntos. O xeito de puntuar sería:

- Coller o pano e fuxir co mesmo cara á liña de partida, sen que me pillen (1 pto).
- Deixar que o outro colla o pano e pillalo antes de que chegue á súa raia de saída (2 ptos).
- Coller o pano e fuxir cara á liña do equipo contrario (3 ptos).
- Facer que o contrario invada o meu campo sen pillar o pano (4 ptos).



Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedilla  
Proxecto Terra. Accesible en Brinquedilla.net

Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedilla  
Proxecto Terra. Accesible en Brinquedilla.net



## Arrastrar a botella



Este é un xogo que coñecemos en Portugal (Grupo de Jogos Tradicionais Alfageme - Santarém), pero que aló se realizaba arrastrando botellas de plástico que tiñan auga no seu interior; era

coñecido como "Corrida de garrafas".

Desde Brinquedia facemos unha adaptación, utilizando outro tipo de material para arrastrar: os "mortos", que son as balizas suxeitas ao fondo do mar, que se empregan para amarrar as embarcacións mariñas.

O xogo consiste en ir enrolando unha corda que está amarrada a un pau por un lado e polo outro a ese "morto". Haberá varias persoas xogando e cada unha terá un "morto", a unha distancia aproximada de 8-10 m. Cando se dea o sinal de partida, irán enrolando a corda que suxeita ese "morto" ata conseguir tela toda amarrada ao pau.

Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedia Proxecto Terra. Accesible en Brinquedia.net

## O PEÓN

O peón, tamén chamado trompo, buxaina, bailarete, sevillana... e un xoguete de madeira que leva na súa punta un cravo de ferro (o ferrón) que fai que vire con xeito. Precísase tamén dunha piola, unha corda que se amarra arredor do enredo que fará posible o baile do peón. A parte de arriba chámase "pirucho" e a máis ancha é a "barriga". Para ver quen empeza pódese botar a sorte da "raia", que consiste en que todos os xogadores lanzarán o seu peón cara unha raia. A orde de colocación para empezar dependerá da distancia á que quede cada peón desa raia, sendo o primeiro o que estea máis próximo. Existen moitas posibilidades que se acostuman facer cos peóns; entre elas temos:



**"O canciño"**: báilase o peón e condúcese colocando a piola arredor do ferrón e xuntando os dous cabos nas mans para facilitar o desprazamento do xoguete.

**"O ascensor"**: báilase o peón e fáiselle un lazo coa piola arredor do ferrón. Sen que deixe de bailar cóllese a piola polos dous cabos e afínase dela cara arriba levantando o peón no aire e recolléndoo bailando na cunca da man, sen que chegue a caer ao chan.

**"Bailar na man"**: báilase o peón e tómase na palma da man, introducíndoo entre os dedos furabolos e o máis grandíño, tentando que baile na cunca da man o maior tempo posible.

**"A serra"**: báilase o peón e colócase a piola arredor del, collida cunha man polos dous cabos e pola dobrez coa outra. Axústase o máis posible ao ferrón e levántase no aire, facendo que o peón vaia dun extremo ao outro da piola.



Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedia Proxecto Terra. Accesible en Brinquedia.net

Tamén coñecido cos nomes de "andas" ou "trécolas", son dous paus feitos en madeira non moi branda e que teñen uns toques onde se pousan os pés.

A altura dos zancos debe sobrepasar os ombros dos xogadores, unha vez subidos enriba deles. É un xogo que axuda a ir adquirindo o sentido do equilibrio.

Na súa orixe empregábanse para pasar os regatos ou as zonas enchoupadas. Normalmente xógase en terreos amplos, nos que haberá que atravesar un percorrido previamente indicado.

Móvense coas mans, acompañando a acción dos brazos e a das pernas, sen perder o equilibrio.

Pódense realizar carreiras individuais, en relevos, desprazándose cara atrás ou atravesando unha serie de obstáculos que se colocan no percorrido.



## OS ZANCOS

Fonte: "Xogos Tradicionais" Publicado por Brinquedia Proxecto Terra. Accesible en Brinquedia.net