

MARIOLA

MARIQUITILLA · RAYUELA · PELOURIÑO



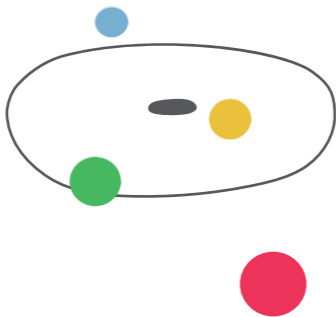
MARIOLA

XOGADORES 1 ou máis.

NECESITAS Xiz e unha pedra.

COMO SE XOGA

1. Debuxa casas numeradas no chan co xiz.
2. Lanza a pedra á casa 1.
3. Salta á pata coxa ata chegar á última casa, sen pisar as liñas nin a casa onde está a pedra.
4. Volta atrás facendo o mesmo percorrido á inversa.
5. Cando chegues á casa coa pedra, recollea e tenta saltar a casa sen pisala.
6. Se consigues superar o percorrido de ida e volta, pasas a lanzar a pedra á casa 2.
7. O turno remata cando non consigas deixar a pedra no número que corresponda, pises unha das liñas ou caes.



BÓLAS

CANICAS · GUA



BÓLAS

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS Bólas de cristal ou barro.

COMO SE XOGA

1. Debuxa un círculo no chan arredor dunha fila de bolas aliñadas (1 ou 2 por cada participante).

Arredor débúxase outro "círculo de tiro" a unha distancia acordada.

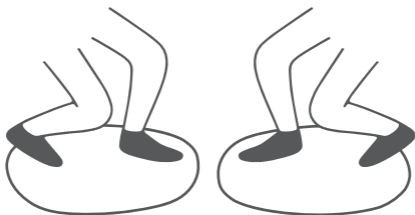
2. Cada participante coloca unha bóla dentro do círculo.

3. Lanza a túa bóla dende fóra para sacalas do círculo.

4. Gañas as bólas que saques do círculo.

5. Se fas fallo, a túa bóla queda dentro do círculo e o resto de participantes poden gañala.

Variante Gua: en lugar dun círculo hai un buraco no chan, "o guá".



PELEXA DE GALO

LOITAS · COMBATE



PELEXA DE GALO

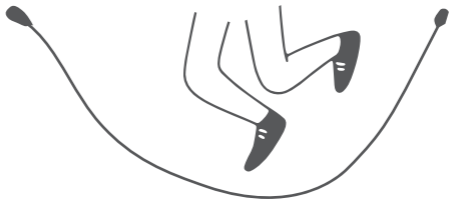
XOGADORES 2 persoas.

NECESITAS Un aro ou círculo debuxado no chan.

COMO SE XOGA

1. Debuxa dous círculos separados uns 30 cm no chan.
2. Colócate dentro do teu aro en posición agachada.
3. Empurra á outra persoa participante palma contra palma tentando que perda o equilibrio.
4. Quen sae do seu aro ou perde o equilibrio, perde.

Pódense acordar novas normas antes de comezar.



A CORDA

COMBA · SALTAR Á CORDA



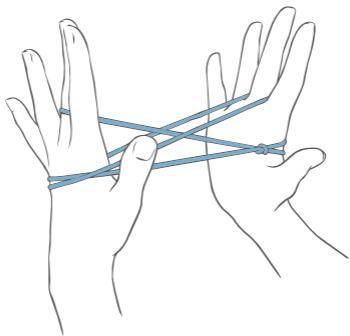
A CORDA

XOGADORES 3 ou máis.

NECESITAS Unha corda longa.

COMO SE XOGA

1. Dúas persoas suxeitan os extremos da corda e danlle voltas.
2. Entra na corda e salta ao seu ritmo. (Variante: Comezar coa corda parada).
3. Cada canción ten unha letra diferente: El cocherito leré, Al pasar la barca, Al montón...
4. Se paras a corda, saes e pasa a seguinte persoa.



O CORDEL

CUNA DO GATO · XOGO DO CORDEL



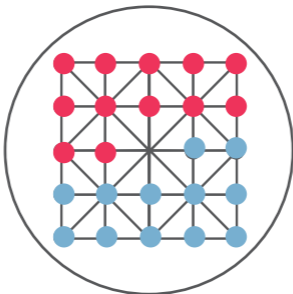
O CORDEL

XOGADORES 2 ou 3 persoas.

NECESITAS Goma elástica ou cordel.

COMO SE XOGA

1. Tensa o cordel entre as dúas mans seguindo a secuencia.
2. Fai figuras cos dedos e o cordel.
3. Pasa a figura á seguinte persoa sen que se desfaga.
4. Cada figura ten un patrón propio.



XOGO DO MUÍÑO



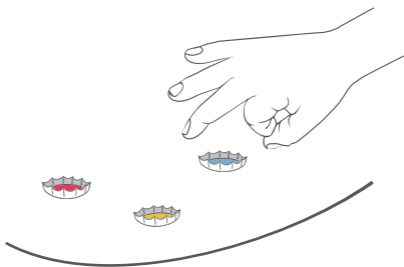
XOGO DO MUÍÑO

XOGADORES 2 persoas.

NECESITAS Taboleiro e 9 fichas por persoa.

COMO SE XOGA

1. Coloca as fichas por quendas, unha a unha, nos puntos do taboleiro.
2. Move as fichas cara calquera punto contiguo libre nas liñas do taboleiro.
3. Cando colocas 3 fichas nunha mesma liña, comes unha ficha rival.
4. Gaña quen deixa ao rival con só 2 fichas.



CHAPAS



CHAPAS

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS Chapas de refresco (recheas de cera ou plastilina) e xiz.

COMO SE XOGA

1. Debuxa un circuío no chan co xiz á vontade, con curvas, rectas, atallos ou trampas.
2. Move a chapa dando golpiños co dedo.
3. Cada quenda tes 3 golpes.
4. Se caes nunha trampa ou saes do percorrido, perdes o turno. Se saes do percorrido ou se caes na casa de morte, comezas o percorrido de novo.
5. Gaña quen remate o circuío primeiro.



BOLA AMARRADA

BOLA COLGANTE



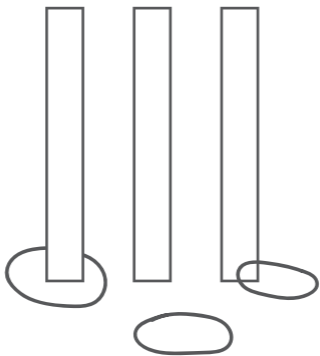
BOLA AMARRADA

XOGADORES 2 equipos.

NECESITAS Pau, corda e pelota.

COMO SE XOGA

1. Chanta un pau alto no chan e ata a pelota a el cunha corda.
2. Colócase cun equipo a cada lado do pau.
3. Golpea a pelota cara ao teu lado para que a corda se enrole por completo ao redor do pau.
4. Gaña o equipo que enrola a corda enteira primeiro.



XOGO DAS ARGOLAS

ARGOLAS · XOGO DOS AROS



XOGO DAS ARGOLAS

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS 5 aros e un taboleiro con postes.

COMO SE XOGA

1. Coloca os postes no taboleiro ou espichados no chan.
2. Acordade os puntos aos que vai a partida.
3. Lanza os 5 aros dende a marca pactada "liña de tiro" sen pisala.
4. Cada aro que encaixe nun pau vale un punto.
5. Gaña quen chegue primeiro aos puntos acordados.



PELOUROS

TABAS · PELETE



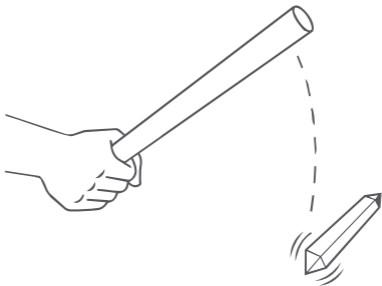
PELOUROS

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS 5 pedras pequenas ou tabas.

COMO SE XOGA

1. Lanza as 5 pedras ao aire.
2. Recolle as que poidas co dorso da man. Unha polo menos ten que quedar.
3. A pedra que quede é a pedra principal.
4. Lanza a pedra principal ao aire e recolle 1 pedra do chan antes de que caia.
5. Repite subindo de nivel: recolle 1, despois 2, 3 e 4 en cada rolda.



BILLARDA

ESTORNELA · LIPE · CACHIZA



BILLARDA

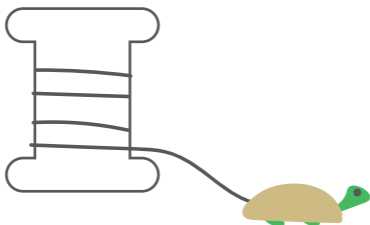
XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS Billarda (pau pequeno) e palán (pau longo).

COMO SE XOGA

(Acórdanse puntos para cada partida. Se o que lanza non lle acerta á billarda ten 3 intentos).

1. Coloca a billarda no chan.
2. Dálle un golpe co palán para levantala.
3. Dálle un segundo golpe no aire para lanzala o máis lonxe posible.
4. Súmase puntos por quedar perto da liña de saída do campo, ou por quedar máis perto en cada rolda.
5. Se sae do campo, non conta.



CARREIRA DE TARTARUGAS

ARRASTRAMORTOS



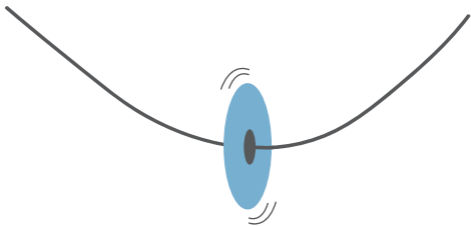
CARREIRA DE TARTARUGAS

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS Pau, corda e elemento a arrastrar (a tartauga ou botella).

COMO SE XOGA

1. Colle un pau coa corda e a tartaruga amarrada no extremo.
2. Todas as persoas saen á vez dende a mesma liña.
3. Dálle voltas ao pau coas mans para enrolar a corda.
4. A corda vai achegando a tartaruga cara a ti.
5. Gaña quen recolle a tartaruga primeiro.



FUNGONA

TACO · ZUMBADORA



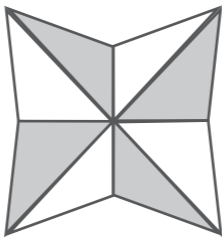
FUNGONA

XOGADORES 1 ou máis.

NECESITAS Botón con furado e cordiña.

COMO SE XOGA

1. Pasa a corda polo furado do botón e fai un nó coas dúas puntas da corda.
2. Dálle voltas ao botón ata tensar ben a corda.
3. Estira e encolle a corda de forma alternada.
4. O botón xira só coa inercia e produce o son característico.



COMECOCOS

PARACIDAS · SACAPIOLLOS



COMECOCOS

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS Unha folla de papel cadrada.

COMO SE XOGA

1. Fai os pregos nunha folla cadrada ata obter o comecocos.
2. Escribe números ou cores nas pestanas de fóra.
3. Escribe mensaxes secretas dentro de cada pestana interior.
4. Di un número e move o comecocos ese número de veces.
5. Escolle unha pestana e descubre a mensaxe.



XOGO DO CHINO

XOGO DO CALDEIRO · A LEITEIRA



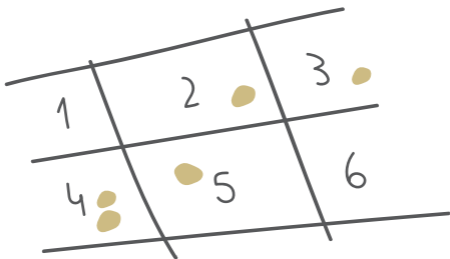
XOGO DO CHINO

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS 4-5 pezas e un vaso, cunco, recipiente...

COMO SE XOGA

1. Coloca o morteiro no centro.
2. Lanza as pezas dende a marca sen pisar a liña.
3. Cada peza que caia dentro do morteiro vale un punto.
4. Gaña quen chegue primeiro aos puntos acordados.



XOGO DOS PELLLOS

PEDRIÑAS



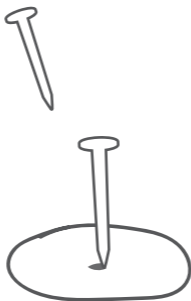
XOGO DOS PELLÓS

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS 5 pedriñas e xiz.

COMO SE XOGA

1. Debuxa no chan unha caixa dividida en casas con números.
2. Lanza as 5 pedriñas dende a marca sen pisar a liña.
3. Suma os números das casas onde caen as pedriñas.
4. Gaña quen chegue primeiro aos puntos acordados ou sume máis puntos despois de x roldas.



O CRAVO

PUNZÓN · PINCHO



O CRAVO

XOGADORES 2 ou máis.

NECESITAS Un cravo ou pau algo afilado.

COMO SE XOGA

1. Marca un círculo no chan.
2. Lanza o cravo dende a marca e intenta cravalo dentro do círculo.
3. Se alguén xa cravou o seu cravo, derruba o seu co teu lanzamento tentando deixar o teu espichado no chan.
4. Gaña quen o crave máis veces.



ZANCOS

ANDAS · PERNAS DE PAU



ZANCOS

XOGADORES 1 ou máis.

NECESITAS Zancos de madeira ou latas con corda.

COMO SE XOGA

1. Sube aos zancos con coidado e busca o equilibrio.
2. Camiña sen caer ao chan.
3. Practica ata camiñar con seguridade.
4. Fai carreiras con amigos cando xa teñas soltura.

Variante: usa latas de conserva atravesados con cordas para suxeitalos coas mans.



XOGOS DE ONTE, HOXE E SEMPRE.

TALENTO INTERXERACIONAL



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



XUNTA
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE
CULTURA, LINGUA
E XUVENTUDE

EVD
Galicia

MUJER y
DISCAPA-
CIDAD.



CARTA ESPECIAL XOGO O CORDEL

