

I ENCONTROS GALEGOS DE XOGOS TRADICIONAIS

Parque de San Domingos de Bonaval

Sábado, 21 de maio de 2005

Relación de xogos tradicionais

- **O gato e o rato**
- **A zoadeira**
- **Pase misí**
- **Carreira de sacos**
- **Xogos musicais**
- **Tiro de corda**
- **As chapas**
- **A zorregada co cinto**
- **As catro esquinas**
- **Os tres pés**
- **A mariola**
- **As canicas**
- **A ra**
- **O pano**
- **Os pelouros**
- **A cadea**
- **Os peóns**
- **Os zancos**
- **O aro**
- **O brilé**
- **As lombas**
- **A porca**

XOGOS TRADICIONAIS

“O gato e o rato”: Colocados en círculo, todos collidos das mans, agás dúas persoas, unha que persigue (“o gato”) e outra que fuxe (“o rato”); este, debe entrar e saír do círculo, pasando entre os compañeiros, sen que o pille “o gato”. Se o pilla ou se non é quen de pillalo, xogarán outros dous nenos; cando todos rematen, as mesmas parellas cambiarán de “papel”.

“A zoadeira” (Dálle que dálle): Utilizando un botón, os pequenos terán que pasar un cordón polos furadiños e atar os 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.

“Pase misí” (Pasa Perico, pasa Monteiro): Dúas persoas agárranse polas mans e forman unha especie de ponte; por debaixo da mesma deben pasar o resto dos xogadores, que estarán colocados en fila. Á vez que pasan todos cantarán este recitado: **“Pase misí, pase misá, polas portas de Bazán, os de adiante corren moito, os de atrás xa quedarán”**.

Cando o recitado remate, a persoa que estea debaixo dos brazos quedará atrapado; aqueles que facían de ponte daránlle a escoller entre dúas palabras que previamente xa se tiñan adjudicado. Quen quede atrapado escollerá unha desas palabras e colocaráse detrás daquel que a elixira. O xogo continuará e ao final haberá dous equipos, un fronte ao outro; os dous que facían de ponte agarraránse polas mans e tirarán hacia o seu lado, para facer que os do outro equipo traspasen unha raia.

“Carreira de sacos”: Cada participante terá un saco e meteráse nel para atravesar unha distancia, despois de escoitar un sinal; o percorrido será de ida e volta. Pódese facer saltando hacia adiante, hacia atrás, en parellas collidos dunha man ou ben facendo relevos en parellas.

“Xogos musicais”: Segundo as idades dos nenos e nenas que pasen pola zona onde se realizarán estes xogos con música, a persoa que se vai encargar de desenvolverlos (Anxela Loureiro) irálles explicando as normas para cada un dos xogos.

“Tiro de corda” (Soga-tira ou Turra-soga): Xogo xa coñecido, no que dous equipos, utilizando as súas forzas, tratarán de arrastrar ao outro equipo, ata que sobrepase unha zona marcada antes de comezar.

“As chapas”: 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 non terá 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 escomezar o xogo (se caen na morte, que será o peor dos atrancos).

“A zorregada co cinto” (O lorcho): Sentados en círculo, agás un que dará voltas arredor do mesmo, levando un “cinto” (periódico doblado e amarrado cunha cinta) na súa man. Cando queira deixaráo detrás dalguén e correrá para dar tres voltas completas e sentarse no sitio que quedou libre, procurando non levar golpes no cu co “cinto”. Unha vez que se empeza a correr nunha dirección non se pode variar.

“As catro esquinas” (Buscalume): Xogo xa coñecido no que marcaremos catro, oito ou máis esquinas e no que apandarán un, dous ou tres rapaces; cando escoiten un sinal, todo o mundo deberá de cambiar de esquina e ir ocupar outra antes de que llela pillen os que apandan. Para os maiores, podemos ofrecer a variante de que ninguén pode ocupar as esquinas que ten a cada lado de onde estean situados.

“Os tres pés”: Os xogadores agrúpanse en parellas; colócanse un a carón do outro e atan as pernas máis próximas. Deberán correr para atravesar unha distancia; cando cheguen á meta, soltaráanse, intercambiarán as súas posicións na parella, ataránse de novo e volverán ao punto de partida. Para os maiores, podemos facer a actividade en tríos e converter a carreira nunha de catro pés.

“A mariola ” (O truco ou A chapa): Xogo moi coñecido no que hai que ir desprazando un obxecto plano a través dun determinado percorrido; marcaremos os cadros no chan, adaptándoos no tamaño ás idades dos participantes. Se alguén lanza fóra do sitio que lle corresponda, deixa o obxecto enriba dunha raia ou ben pisa esta, cederá a súa vez ao xogador seguinte. Os máis pequenos só lanzarán e recollerán o obxecto, pasando á pata coxa ou parando cos 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 en cada cadro do chan.

“As canicas” (As bólas): Adaptaremos as variedades existentes deste xogo ás idades dos participantes. Os máis pequenos poden xogar a ver quen deixa a canica 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 canica dalgún compañeiro (cando a alguén lle ocorre eso quedará eliminado). Os maiores poden xogar a botar fóra dun círculo grande as canicas dos outros nenos (quen vai fóra ou bótano fóra quedará eliminado ata que remate o xogo).

“A ra”: Hai que lanzar os “pellos” (discos pequenos de ferro), dende unha distancia aproximada de tres metros, para introducilos nalgúns dos furados, no muiño 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 alonxaremos o punto de lanzamento en función das idades dos nenos e nenas.

“O pano”: Podemos xogar como en Portugal, 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 punto).

Deixar que o outro colla o pano e pillalo antes de que chegue á súa raia de saída (2 puntos).

Coller o pano e fuxir cara á liña do equipo contrario (3 puntos).

Facer que o contrario invada o meu campo sen pillar o pano (4 puntos).

“Os pelouros”: Precisamos cinco pelouros (pedras lisas e redondeadas). Primeiro, o que empeza lanza os cinco pelouros ao aire e tenta coller un, que será “a coutadeira”. Despois lanza esta ao aire e tenta coller un pelouro do chan; sucesivamente fará o mesmo cos outros tres. En terceiro lugar lanzará a coutadeira ao aire e collerá dous pelouros do chan; fará o mesmo cos outros dous que quedaban. De seguido fará o mesmo collendo tres e despois o último. Para rematar, tentará coller os catro pelouros á vez. Cando se falla, pásase o turno ao seguinte.

“A cadea”: O pandote persigue aos 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 pola xente libre en ningún momento do xogo. Se “a cadea” rompe tres veces remata o xogo.

“**Os peóns**” (**As buxainas**): Primeiro haberá que tentar que bailen o trompo; despois collelo na man e que baile nesta. Poden pasar a piola arredor do peón que baila e pasealo como “un can”. Tamén podemos marcar un círculo con divisións numeradas, bailar os peóns e onde paren ou co ferrón mirando cara a elas será a puntuación que collan. Os mellores poden lanzar a buxaina e collela sen que caia.

“**Os zancos**” (**As andas**): A altura dos mesmos debe ser uns 20 cm. superior aos ombros do neno ou nena. Colocaremos unha serie de atrancos na zona de xogo para complicar un pouco o desprazamento.

“**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.
- “**La Reina de los Mares**” : As persoas que saltan terán na man un pano, que nun momento do recitado guindarán ao chan e noutro momento teráno que recoller.
- “**Rei, rei**”: Xogan tres; dous dan e outro salta. Mentras un está a saltar os dous que teñen que dar cantan: “Rei, rei, ¿cantos anos durarei?. Vintecinco, non o sei. Un, dous, tres, catro, cinco ... O que máis tempo aguante será o gañador.

“**O aro**” (**Roda ou Choucha**): 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 os que xoguen sexan capaces de manter o aro en equilibrio namentras se desprazan. Para os que xa consigan esto, marcaremos un percorrido circular con algunha curva polo medio. Por último, para os que dominen o xogo podemos facer unha proba por tempos, nos que deben pasar un itinerario establecido previamente e facelo no menor tempo posible.



“O brilé”: Xogo xa coñecido, no que podemos empezar tendo unha persoa “brilada” por equipo, para axilizar o desenvolvemento do xogo; unha vez que “brilan” a alguén do equipo dos que estaban “brilados”, estes pasan a ocupar a zona de xogo que lles correspondería nun principio. Como variantes deste xogo podemos vivenciar:

- ✓ Xogar con dous balóns.
- ✓ Os que son brilados pasan a xogar co outro equipo.

(Procuraremos utilizar balóns de goma-espuma para evitar golpes innecesarios).

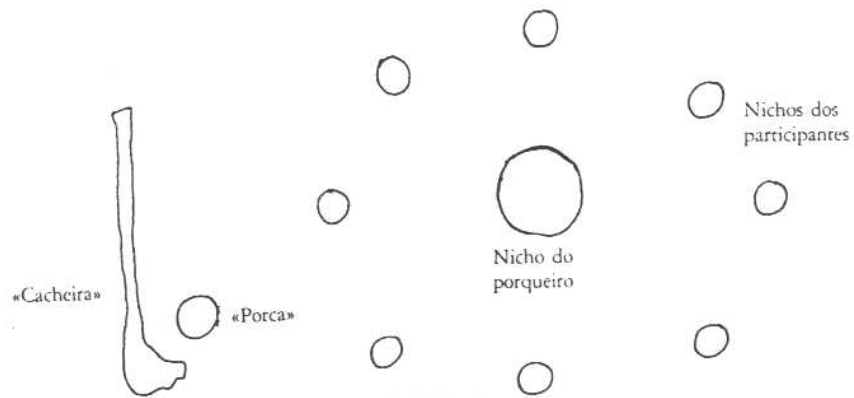
“As lombas”: Unha persoa cómbase, agachando a cabeza e flexionando o tronco; o resto colócase en fila, de fronte a esa persoa. O primeiro, á vez que se salta dirá unha frase e fará un determinado tipo de movemento coas partes do seu corpo. As frases e accións serán:

- Á unha, saltar a mula (saltar pousando só as mans).
- Ás dúas, salto e pégoche un couce (saltar dándolle cun pé no cu).
- Ás tres, a Cruz de San Andrés (saltar e caer coas pernas abertas e brazos en cruz).
- Ás catro, cuada que che parto (saltar e dar co cu no lombo do que apanda).
- Ás cinco, maior ou menor brinco (saltar atrás ou diante do que se indique).
- Ás seis, “meis” (saltar, beliscando no lombo).
- Ás sete, cachete (saltar, dando unha palmada no cu ao que apanda).
- Ás oito, pan viño e biscoito (saltar, dar co pé no cu e cuada no lombo).

- Ás nove, abre o paraugas que chove (saltar, facendo que abrimos un paraugas).
- Ás dez, estatuas unha e outra vez (saltar e quedar estáticos, sen tocarse entre eles).



“A porca”: Xógase con dous obxectos: a “cacheira” (ou “pau da porca”) e a “porca”, que están feitos en madeira polos propios xogadores. Colócanse na posición que se ve no debuxo. Haberá un “porqueiro”, que estará no “curral” (círculo central) e o resto de xogadores que estarán colocados cada un no seu “nicho”. Normalmente estes “nichos” fanse no chan, na terra, pero tamén poden ser pintados ou ben suplilos por aros. O “porqueiro” tira a “porca” ó aire; se cae fóra do “curral”, tentará introducila dentro dalgún nicho dos outros, ante a oposición dos mesmos. Se non é capaz, voltará ao seu “curral” e lanzaráa outra vez ó aire. Se cae dentro, tódolos xogadores terán que cambiar de “nicho”, antes de que o “porqueiro” lles ocupe algún. O xogador que quede sen “nicho” pasará a ser o seguinte “porqueiro”. Se alguén consegue meter a “porca” no “curral” conseguirá un punto e todo o mundo terá que cambiar de “nicho”



Outro xeito de xogar, utilizando o mesmo esquema de distribución dos xogadores, é que o “porqueiro” golpee a “porca” con forza e o resto dos xogadores tentarán meter a “porca” no “curral” do “porqueiro”; o que o logre pasará a ser o novo “porqueiro”.