

XOGOS DE ANTES, DE AGORA E DE SEMPRE

Os alumnos e alumnas de 5º e 6º recompilaron xogos populares e o Equipo de Normalización Lingüística do colexio elaborou un tríptico no que se detallan as regras. Logo de practicalos na clase de Educación Física decidiuse tamén facer unha xornada de xogos no patio do colexio para que os nenos se decatasen de que hai outros xeitos de divertirse e non só o fútbol (case o único xogo que se practica nos recreos).

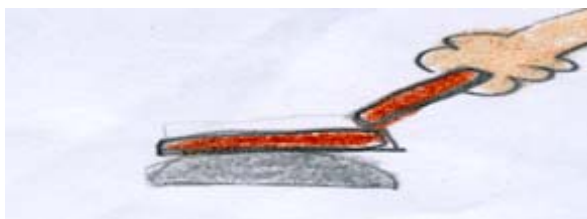


AS CHAPAS

Debúxase no chan un camiño con curvas. Cada xogador coloca a súa chapa na saída e por quenda débea ir golpeando cun dedo ata completar o recorrido. Se a chapa sae fóra das liñas perde a quenda e cando lle volva tocar ten que empezar de novo no principio. O xogador pode botar fóra do recorrido as chapas dos compañeiros que estean por diante, pero tendo tento de que non saia a súa. Gaña o que primeiro chegue á meta.



A BILLARDA



Consiste en colocar un pau enriba dunha pedra de tal xeito que saian os bordes. Con outro pau dáse nun dos bordes para que o pau saia voando. Gaña o que envíe o pau máis lonxe.

A PITA CEGA

Os nenos e nenas colócanse en corro ao redor dun compañeiro que ten os ollos tapados. Este ten que pillar a alguén e adiviñar quen é.



PÉS QUEDOS

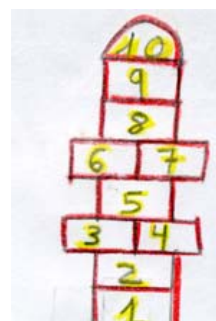
Os nenos e nenas colócanse separados e teñen que ir pasándose unha pelota sen que caia ao chan. Se a un neno ou nena lle cae a pelota deberaa coller o antes posible e cando a teña nas mans debe berrar “PÉS QUEDOS”. Nese momento os nenos e nenas que estaban a escapar teñen que quedar inmóbiles. O que ten o balón pode dar tres pasos antes de lanzarlllo a outro neno ou nena procurando tocarlle coa pelota sen que a colla coas mans.

POLICÍAS E LADRÓNS

Fanse dous equipos, un de policía e outro de ladróns. Márcase o lugar onde está o cárcere. Os policía póñense de costas e contan ata 50 mentres os ladróns se agachan. Ao rematar a conta os policía saen buscar aos ladróns e para pillalos teñen que tocarlles coa man e levalos ata o cárcere. Para poder saír do cárcere outro ladrón libre debe achegarse ao preso e tocarlle coa man sen ser acadado polos policía. Remata o xogo cando todos os ladróns están na cadea.

A RAIOLA

Faise no chan o debuxo dos cadros e numéranse estes con números do 1 ao 10. Tírase unha pedra ao primeiro cadro e vaise saltando de cadro en cadro agás quen ten a pedra. Nos cadros simples saltase á pata coxa e nos dobres póñense os dous pés, un en cada casiña. Ao chegar á casiña co número 10 dáse a volta e recóllese a pedra. Continúase o xogo co número 2 e así sucesivamente. Pérdese a quenda se a pedra toca raia, sae fóra ou se se pisan as liñas.



AS RAIAS

4	3
5	2
6	1

Debúxase no chan un recadro dividido en 6 partes iguais (3 á dereita e 3 á esquerda) numeradas de 1 a 6. O xogo consiste en ir pasando unha pedra de cadro en cadro á pata coxa. Non se pode pisar nas liñas. A pedra non pode tocar as liñas nin saír fóra. Unha vez que se remata no número 1 pásase ao 2 e así ata rematar co 6.

A CORDA

Póñense dúas persoas nos extremos da corda e o resto vai entrando e saltando de unha en unha. O que perda quenda ou pise ou tropee na corda perde e ten que poñerse ao extremo da corda no lugar do compañeiro. Outra modalidade sería que todos os xogadores estivesen no medio e saltaran ao mesmo tempo; neste caso perderían os xogadores que pisaran a corda ou tropezaran nela facéndoa parar.

A BUXAINA

A buxaina é un obxecto de madeira ao que se lle enrosca un cordón. Tirando forte por un extremo da corda lánzase o peón e fáiselle xirar no chan. Pódense facer varios xogos:

a) Debúxase no chan unha circunferencia, dentro da que os xogadores tiran as súas buxainas; gaña o xogador cuxa buxaina baile máis tempo sen saír do círculo.

b) Outro xogo consiste en poñer no círculo botóns, caramelos, bólas ,... e tirando a buxaina tratar de sacalas fóra (os que saian son para el). O xogador pode seguir bailando o peón na man e volvelo botar no círculo.



AS BÓLAS



Márcase un óvalo no chan e cada xogador coloca 1 ou 2 bólas dentro. O xogo consiste en tirar unha bóla dende unha certa distancia e ir sacando as outras do óvalo; o xogador vaise quedando con todas as bólas que logra sacar; perde a quenda cando non logra darlle a ningunha bóla. O seguinte xogador ademais de poder tirar ás bólas do círculo pode tamén tirarlle á do compañeiro, se logra darlle recibe unha das do dono da bóla. O xogo remata cando non quedan bólas no círculo.

O ESCONDITE

A persoa que apanda debe contar en voz alta nun lugar determinado ata certo número (20, 50, ...) mentres os compañeiros se esconden. Cando acaba de contar ten que atopar e pillar aos outros compañeiros. O último en ser pillado é o que perde e apanda. Un xogador pódese salvar se chega ao lugar onde se conta sen que o pillen.

O PINO PLANTADO

Os xogadores que apandan teñen que pillar aos demais, que quedarán plantados cos brazos en cruz e sen poder moverse do sitio. Cada novo pillado irase poñendo a continuación dos demais unidos polas mans. Un xogador pode salvar a todos os plantados se chega e toca a un deles. Remata o xogo cando todos están pillados.



Alumnado de Infantil xogando ao pino plantado



As bólas



A pita cega