Xogos tradicionais
para nenas
e para nenos
para maiores

INDICE

- Brinquedia: O nacemento dunha rede 4
- Algúns lugares de interese.....6
- Brinquedia: Documento fundacional 8
- Información para a adhesión a Brinquedia.....14
- A corda.....15
- A mariola 15
- A porca.....16
- A zoadeira 17
- A zorregada co cinto 17
- O aro 18
- A carreira de sacos.....18
- O pano 19
- Os tres pés.....19
- Pasa Perico 20
- O tiro da corda.....21
- O brilé.....21
- As lombas 22
- As chapas 22
- As bólas 23
- Buscalume 23
- A cadea 24
- A ra.....24
- O gato e o rato.....25
- Os pelouros 25
- Os zancos 26
- As carrilanas 26
- O peón 27
- A goma.....28
- A billarda 29
- A chave de Ferrolterra 30
- A chave de Ourense 31
- A chave de Santiago.....32
- Os birlos ao canteiro.....33
- Os bolos celta 34
- Entidades socias de Brinquedia....35

BRINQUEDIA: O NACEMENTO DUNHA REDE

Actualmente, os xogos e deportes populares e tradicionais galegos están gozando dun pequeno auxe despois de atravesar unha situación de desaparición progresiva.

Podemos constatar nos últimos tempos a continua aparición de colectivos (asociacións, empresas, centros de ensino, iniciativas particulares...) interesados na recuperación ben das prácticas lúdicas tradicionais en xeral, ben dunha modalidade específica. Así, cómpre salientar as ligas de Birlos/Bolos do Val Miñor, de Viana do Bolo, de Xove ou da Órrea, as Regatas de Dornas da Illa de Arousa e de Ribeira, as Ligas de Chave de Ourense, Ferrolterra, Santiago e A Coruña.

Tamén son destacables numerosas actividades no tecido asociativo e o tratamento incipiente dos nosos xogos nos centros de ensino (de salientar aquí o Museo de Xogos Populares do CEIP de Esteiro en Ferrol ou o Centro de Interpretación de Xogos Tradicionais "Brinquedos", no CEIP Mosteiro de Caaveiro na Capela, nas terras do Eume). Nos últimos tempos viñéronse creando novos espazos e infraestruturas que gardan estreita relación co mundo do xogo (o MUPEGA en Santiago, o Palao en Ourense, o Museo do Xoguete en Allariz...) e multitude de asociacións e centros de ensino traballan arredor dos xogos tradicionais, ben no día a día, ben coa organización de interesantes e frutíferas actividades.

Porén, tamén observamos que, malia existir tantas iniciativas, o xogo tradicional non se atopa recoñecido socialmente, véndose relegado habitualmente a un segundo plano. Así podemos nomear o caso tan curioso de que as persoas que xogan á Chave (xogo galego de fonda raigame), para poder desenvolver a súa Liga, teñen que estar inscritas na Federación de Petanca (xogo importado da Francia hai apenas un século). Do mesmo xeito, constatamos que ao longo das tres últimas décadas o xogo tradicional (agás algunhas excepcións) perdeu presenza nomeadamente entre a mocidade, centrándose a sua práctica entre as "persoas maiores", ou ben en programas culturais que os protexen.

Estes argumentos tiveron un peso especial cando a finais de maio do 2004, un grupo de persoas e colectivos participantes no I Curso de Xogos e Deportes Tradicionais -celebrado en Ourense- consta-

tamos, entre as conclusións do congreso, a necesidade de crear unha entidade que agrupase todas as manifestacións que, arredor dos xogos tradicionais, existisen en Galicia e que deseñase un proxecto de actuación común.

Cumpreu case un ano e diversas reunións en distintos puntos do país para lle dar forma á idea. En Melide redactamos o Documento Fundacional, na Capela xestouse o I Encontro escolar de xogos tradicionais e finalmente en Riotorto celebramos a Asemblea fundacional de Brinquedia o 27 de marzo de 2005.

Entre os obxectivos marcados por Brinquedia -Rede Galega do Xogo Tradicional- podemos salientar:

Crear unha Rede de información e comunicación entre todas as iniciativas adicadas aos xogos tradicionais.

Deseñar un Plan Galego de rehabilitación dos xogos tradicionais e inclusión do Patrimonio lúdico na lexislación deportiva e cultural galega.

Difundir e promocionar o catálogo lúdico tradicional.

Contemplar a creación e adaptación de espazos para os nosos xogos ao deseñar as infraestruturas escolares, deportivas e de lecer.

Implicar aos medios de comunicación galegos e ás persoas representantes das distintas disciplinas artísticas, recoñecendo ao xogo tradicional como unha parte máis da nosa cultura.

Conservar e promover a cultura popular. A través da promoción do patrimonio lúdico, promovemos tamén o coñecemento da lingua e do medio galego, das clases de árbores, de madeiras, pedras, crenzas, oficios, ferramentas e moitos outros apartados do noso patrimonio inmaterial.

Ademais disto, desde Brinquedia, impulsamos a organización de distintas actividades, como o Encontro escolar de xogos tradicionais, que xa vai por dúas edicións (celebradas no Campo de Bonaval –en Santiago- e na Acea da Ma –en Culleredo-); ou a iniciativa, tamén escolar, “Polo San Martiño, peóns ao camiño”, que pretende –nunha mestura de xogo e oralidade- potenciar o xogo do Peón, na que tradicionalmente foi a data que marcaba a estacionalidade deste xogo, conseguindo na primeira convocatoria que bailasen ao longo do noso país máis dun milleiro de trompos, cifra que se triplicou na segunda edición. Tamén é de salientar a convocatoria da Mesa dos Birlos, onde se reuniron as distintas modalidades desta práctica lúdica para analizar o futuro do xogo desde unha óptica común.

ALGÚNS LUGARES DE INTERESE

(Físicos e virtuais)

- Asociación Cultural Fonte-Fría
  O Corgo, s/n, 32880 - Mugueimes (MUIÑOS)
  Ourense

- Asociación Deportiva da Chave (Ourense)
  R/ Parada Justel, 4 - Ent., 32003 - OURENSE

- Asociación Europea de Xogos Tradicionais
  jugaje@wanadoo.fr
  www.jugaje.com

- Federación Galega de Bolos
  R/ Canceleiro, 13 - 1º, 36201 - VIGO (Pontevedra)
  Tel.: 986 222 721

- Liga Nacional de Billarda
  SAN COSME DE BARREIROS (LUGO)
  Tel.: 619 570 976 (Xermán)
  ovaral@hotmail.com

- Museo da Límia
  R/ Celanova, 63, 32650 - VILAR DE SANTOS (Ourense)
  Tel.: 988 465 883/72
  Fax: 988 465 863

- Museo da Terra de Melide
  R/ do Convento, s/n, 15800 - MELIDE (A Coruña)
  Tel.: 981 505 349

- Museo de Juegos Tradicionales
  Pallerez, s/n, 22450 - CAMPO (Huesca)
  Tel.: 974 550 136
  museocampo@spicom.es

- Museo do Pobo Galego
  San Domingos de Bonaval
  15703 - SANTIAGO DE COMPOSTELA

www.museodopobo.es
museodopobo@interbook.net

- Museo Galego do Xoguete
  R/ do Portelo, 32660 - ALLARIZ (Ourense)
  Tel.: 988 402 008

- O Palao. Centro de Interpretación dos Xogos Populares
  A Granxa, s/n - Velle, 32960 - OURENSE
  Tel.: 988 388 110/1 (Concellaría Cultura)

- Irmandade da Chave

- Asociación Xuvenil Amencer
  www.amencer.org

- Amigos da Dorna
  www.dornameca.org
  amigosdornameca@gmail.com

- Amigos da Chave de Santiago
  Campo de Chave Rúa Galeras

- Xogos e Obradoiros con chapas
  http://ludochapa.blogspot.com/

- Sitio de Tradición Oral galega
  www.galiciaencantada.com

- Centro de Cultura Popular Xaquín Lourenzo
  Apdo. 484, 32080 - OURENSE
  Tel. 988 249 493 - http://es.geocities.com/castrofloxo

- Campionato Galego de Carrilanas
  www.cgdi.info

- Centro de interpretación de Xogos Tradicionais “Brinquedos”
  CEIP Mosteiro de Caaveiro. As Neves - A Capela
  Tel./Fax: 981 459 022 - ceip.mosteiro.caaveiro@edu.xunta.es

BRINQUEDIA

Rede Galega do Xogo Tradicional

DOCUMENTO FUNDACIONAL

1. EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Nos últimos tempos vénse asistindo en Europa a unha importante dinámica de renacemento dos xogos e deportes populares e tradicionais, sendo infinidade as asociacións, empresas e entidades de variada índole que se teñen posto en marcha nos últimos anos. É o caso, particularmente, de Francia, Bélxica, Portugal, País de Gales, Irlanda, Italia..., pero tamén o é de comunidades autónomas españolas como Aragón, Cantabria, Castela-León, País Vasco, Cataluña... En moitos destes lugares teñen aparecido, ademais das entidades promotoras das prácticas lúdicas tradicionais, organizacións nas que se federan esas asociacións, conseguindo con esta estratexia mellorar a acción de cada unha delas. Un exemplo evidente é a FALSAB, federación bretoa cun labor pioneiro en Europa.

No caso de Galicia, constátase tamén a continua aparición de colectivos (asociacións, empresas, centros de ensino, iniciativas particulares...) interesados ben na recuperación das prácticas lúdicas tradicionais en xeral, ben dunha modalidade específica. O traballo de todas estas entidades, sendo enormemente meritorio, o certo é que non deixou de ser illado, sen que exista relación, intercambio de experiencias e, en definitiva, colaboración entre unhas e outras iniciativas.

Como consecuencia destas e doutras consideracións, representantes das entidades promotoras dos xogos e deportes tradicionais galegos que se relacionan máis abaixo tomaron a determinación de reunirse na vila de Melide, o día 26 de xuño de 2004, para constituír unha coordinadora galega de colectivos promotores dos xogos e deportes populares e tradicionais. Despois do correspondente debate, acordaron chamar a esa entidade BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional. A denominación elixida intenta fuxir do manido concepto de coordinadora, pero tamén da administrativamente problemática idea de federación. Polo demais, o significado do nome escollido non é nin máis nin menos que “País de brinquedos”, recollendo fielmente a idea da enorme riqueza do catálogo lúdico galego.

2. ENTIDADES QUE PROMOVEN BRINQUEDIA, REDE GALEGA DO XOGO TRADICIONAL

As entidades que promoven BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional, presentes na propia reunión constitutiva, ou por delegación, son, inicialmente, as seguintes:

- Asociación Deportiva da Chave de Ourense.
- Fato Cultural Os Chaos, de Amoeiro.
- O Palao, Centro de Interpretación de Xogos Populares, de Ourense.
- CEIP Mosteiro de Caaveiro, da Capela (A Coruña).
- Asociación de Amigos de Santa Comba de Órrea (Birlos ao canteiro).
- Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional.
- Murguía, Revista Galega de Historia.
- Asociación Galega de Historiadores.
- IES Melide.
- Asociación Cultural Raianos, de Entrimo.
- Centro Social A Treu, da Coruña.
- Asociación de Amigos da Dorna, da Illa de Arousa.
- Associação Sócio-Pedagógica Galaico-Portuguesa.
- Asociación de Veciños/as das Eiroás (Ourense).
- Foula Cultural.
- Museo Pedagóxico de Galicia (MUPEGA).
- Centro de Estudos Otero Pedrayo -Xeración Nós-.
- Coordenadora Pro-Natureza Ourensá.
- Asociación Cultural Orballo, do Carballiño.
- Asociación Cultural Terra de Melide.
- IES Chamoso Lamas, do Carballiño.
- Asociación Cultural Viraventos, de Amoeiro (Ourense).
- CEIP de Carnota (A Coruña).
- Xavier Paz Garça, empresario, a título individual.
- Antón Cortizas Amado, investigador do patrimonio lúdico, a título individual.

Fixeron chegar, igualmente, a súa adhesión explícita á iniciativa as seguintes entidades:

- Centro Galego de Puerto La Cruz, de Venezuela.
- Centro Social Val Miñor, de Buenos Aires.
- Movemento de Renovación Pedagóxica Nova Escola Galega.
- Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais (AEJST).
- INEF de Lleida, a través do profesor Pere Lavega.
- Confédération des Comités de Sports et Jeux Traditionnels de Bretagne (FALSAB), a través do seu Presidente Guy Jaouen.

3. TIPOLOXÍA DAS ENTIDADES REPRESENTADAS

Constátase a participación na iniciativa de, cando menos, catro tipos de entidades:

- Asociacións de base de diversa índole.
- Equipos de deportes tradicionais.
- Centros de ensino.
- Empresas.

4. OBXECTIVOS QUE SE PERSEGUEN

Dun xeito sintético, os obxectivos a partir dos cales se definirán as iniciativas de BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional, son os seguintes:

- Divulgar as actividades e iniciativas derivadas de cada unha das entidades pertencentes á rede e, en xeral, calquera iniciativa de recuperación das prácticas lúdicas tradicionais.

A respecto deste primeiro obxecti-

vo contémplase, nun primeiro momento, o emprego da internet (e en concreto dos dominios www.xogospopulares.com e, nun futuro próximo, de www.jogospopulares.com) como medio áxil de intercomunicación, así como a edición dun boletín interno, nun primeiro momento electrónico. Igualmente, acordouse colaborar con *"Murguía"*, Revista Galega de Historia, na realización dun monográfico sobre o patrimonio lúdico tradicional que verá a luz nos próximos meses.

- Apoiar a constitución de federacións deportivas en calquera disciplina deportiva - tradicional.
- Contribuír á creación dunha canle de comunicación coa administración autonómica.

  Ata o momento esa interlocución non é posible porque ningún departamento da Xunta de Galicia ten entre as súas funcións o desenvolvemento de iniciativas respecto dos xogos tradicionais.

  A relación coa administración vese estritamente necesaria de cara á consecución de financiamento para o desenvolvemento das actividades de recuperación e difusión das prácticas lúdicas tradicionais galegas que veñen realizando cada unha das entidades; pero, nomeadamente, pénsase no futuro deseño dun plan galego de recuperación das prácticas lúdicas tradicionais, global, que deberá ser asumido pola administración.
- Realizar actividades de formación e divulgación conxuntas, dos xogos e deportes tradicionais, dirixidas fundamentalmente ás novas xeracións. Contémplanse, inicialmente, polo menos catro tipos de iniciativas:
  - A celebración periódica dun encontro galego de xogos tradicionais.
  - A realización de actividades de formación e divulgación baixo o formato de cursos, encontros, congresos e actividades semellantes.
  - O acceso aos medios de comunicación galegos, especialmente os públicos, para a creación de espazos de divulgación e, igualmente, para promover a retransmisión de eventos de deportes tradicionais.
  - A incorporación dos xogos e deportes tradicionais nos actos festivos ordinarios, do tipo das festas parroquiais ou gastronómicas, festas escolares, etc.
- Promover a investigación do patrimonio lúdico tradicional, tanto desde a perspectiva máis práctica (a catalogación dos xogos e deportes) como desde a perspectiva teórica, cun protagonismo moi especial das universidades galegas.
- Solicitar a adhesión de BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional á AEJST, como observadora, mentres non se oficialice a súa constitución formal.

  Tívose en conta o papel que está desempeñando na actualidade a Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais (AEJST) como vieiro de intercomunicación entre as diferentes iniciativas que se están poñendo en marcha no noso con-

torno a propósito da recuperación das prácticas lúdicas tradicionais.

As entidades presentes, por outra parte, reafírmanse na premisa fundamental que rexeu a convocatoria de constitución: cada entidade debe seguir realizando as súas actividades, sen inxerencias, como ata agora.

5. INICIATIVAS. PRIMEIRO BORRADOR

As entidades promotoras de BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional, unha vez debatidos os obxectivos xenéricos que rexerán o funcionamento da rede, acordaron a poñer en marcha a seguinte batería de iniciativas de investigación, recuperación e esparexemento dos xogos e deportes populares e tradicionais:

- Creación dunha rede de información e divulgación das actividades lúdicas populares e tradicionais.
- Promoción de asociacións ou entidades (de ámbito local ou comarcal) para a divulgación do catálogo lúdico tradicional. Considérase que merecen unha atención específica os centros de ensino e, en especial, o deporte escolar (un campo de acción aberto ao xogo tradicional). Valórase, xa que logo, a necesidade de que os centros de ensino reciban a información debida, información que tamén se debe vehicular, no futuro, a través das federacións deportivas de deportes tradicionais.
- Organización de encontros, conferencias, congresos e, en xeral, calquera tipo de actividades que contribúan á consecución dos fins perseguidos polas diferentes entidades.
- Promoción da catalogación dos xogos e deportes populares e tradicionais, ata o de agora só parcialmente realizada. Valórase a pertinencia de convocar un premio periódico de investigación, así como de construír unha ficha estandarizada de recollida de datos.
- Promoción do estudo científico das prácticas lúdicas tradicionais, exercendo a debida influencia sobre as universidades galegas para que, tal e como acontece noutras zonas do Estado ou de Europa, os xogos tradicionais sexan debidamente analizados desde todos os ángulos científicos.
- Análise dalgúns xogos tradicionais específicos para ver se poderían ser considerados modalidades deportivas. De ser o caso, artellar os mecanismos necesarios para a o establecemento de regras e a posta en marcha de competicións.
- Xestión dun financiamento público digno para as actividades de cada unha das entidades integradas en BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional.
- Difusión plena do catálogo lúdico tradicional a través de publicacións nos diversos soportes (libro, CD, DVD, vídeo...), así como a través dos medios de comunicación de masas (programas televisivos e radiofónicos, coleccionables na

prensa escrita, páxinas deportivas diarias centradas nos deportes tradicionais...). Faise mención especial do programa educativo (de campo e mediático) Preescolar na Casa, da creación de espazos específicos nos medios de comunicación, ou da inclusión de xogos nas series de ficción (de feito, esta última iniciativa valórase, a priori, como unha das máis produtivas).

- Desenvolvemento de programas educativos (a través dos centros de ensino, das asociacións de base, dos concellos...) que, a partir dunha estratexia elemental de catalogación, estruturación e difusión da información e da posta en práctica dos xogos, permita reincorporar as prácticas lúdicas tradicionais á cadea de produción cultural. Valórase a idea de realizar un Encontro periódico de xogos tradicionais galegos para lograr a debida presenza nos medios de comunicación, ademais dos obxectivos intrínsecos do propio encontro. Igualmente, valórase o importante papel dos fogares da terceira idade así como ás persoas que constrúen xoguetes de modo artesanal.
- Promoción da idea de que, segundo o caso, se conserven, se recuperen para o seu uso lúdico ou se constrúan espazos onde poidan ser desenvolvidos os xogos e deportes populares e tradicionais. Merecen mención especial os patios das escolas, pero tamén as prazas das vilas, os parques infantís ou a construción de campos para determinadas manifestacións deportivas tradicionais.
- Apoio á constitución de federacións deportivas das diferentes modalidades que presentan os deportes tradicionais e á conservación das modalidades locais deses deportes.
- Promoción do desenvolvemento de lexislación sobre o catálogo lúdico tradicional.
- A existencia de lexislación ao respecto considérase un piar fundamental dun proceso ordenado de recuperación.
- Realización das accións necesarias para lograr a presenza de galegos e galegas en todos os foros de debate internacionais sobre os xogos e deportes populares e tradicionais.
- Promoción do museísmo lúdico, integrando os enredos tradicionais, como algo vivo, nos museos comarcais.
  Existindo en Galicia un único museo centrado no xoguete, na vila de Allariz, acórdase propoñerlle a integración no seu proxecto dos enredos tradicionais.
- Realización de actividades de formación para persoal especializado. Preténdese a creación do título de monitor/a especialista en xogos tradicionais.
- Creación de ludotecas especializadas no catálogo lúdico tradicional, como mecanismo eficaz da súa conservación e difusión.
- Realización das accións pertinen-

tes para que o Parlamento e a Xunta de Galicia deseñen e poñan en marcha un plan ambicioso de recuperación dos xogos e deportes populares e tradicionais. Unha das primeiras iniciativas que poñerá en marcha BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional, será unha entrevista cos partidos políticos galegos.

- Promoción da catalogación e da difusión da música relacionada cos xogos (cantareiras, rimas, recitados...). Barállase a posibilidade, da publicación de discos ou, incluso, da realización de espectáculos baseados neste elemento fundamental do xogo.
- Posta en marcha das estratexias precisas para lograr a implicación empresarial nos proxectos de recuperación das prácticas lúdicas tradicionais, a calquera nivel (edición de publicación en formato libro, vídeo, DVD, CD..., construción de xoguetes...).

6. COMISIÓN XESTORA DE BRINQUEDIA, REDE GALEGA DO XOGO TRADICIONAL

As entidades presentes acordan, por criterios xeográficos e sectoriais, nomear ás seguintes persoas como membros da Comisión Xestora de BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional:

- Lois Pardo, membro do Palao - Centro de Interpretación de Xogos Populares, como Coordinador Xeral.
- Xabier López, do CEIP Mosteiro de Caaveiro, da Capela.
- Anxo L. Eiriz, da Asociación de Amigos de Santa Comba de Órrea de birlos ao canteiro.
- Manuel Rico, do CEIP de Carnota.
- Xesús G. Serén, do Museo Pedagóxico de Galicia.
- Paco Veiga, da Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional.

As entidades presentes, xunto con todas aquelas outras que desexen integrarse no proxecto, serán convocadas a unha nova reunión nun período de tempo razoable para proceder á formalización da nova entidade, BRINQUEDIA, Rede Galega do Xogo Tradicional.

Na Terra de Melide,
cerne de Galicia,
a 26 de xuño de 2004

INFORMACIÓN PARA A ADHESIÓN A BRINQUEDIA

Para formar parte de Brinquedia, tedes de achegar a vosa solicitude de ingreso, así como o certificado de adhesión da vosa entidade a brinquedia@gmail.com

Artigo 8°.- Poderán ser membros activos da Asociación todas aquelas persoas ou entidades físicas ou xurídicas, con plena capacidade de obrar, que dalgún xeito teñan interese en servir os fins da mesma e sexan admitidas pola Xunta Directiva (en adiante, X.D.). Así mesmo, a Asemblea Xeral (en adiante, A.X.), poderá outorgar o nomeamento honorario ás persoas ou entidades que estime oportuno –polo seu traballo relevante no eido dos xogos tradicionais-, a título meramente honorífico, sen que isto leve consigo a condición xurídica de socio/a.

Artigo 14º.- Os acordos de admisión de asociados e asociadas serán tomados pola X.D., unha vez recibida a petición escrita da persoa ou entidade que desexa ser admitida. No caso de menores de idade e persoas que actúen a través de representante a solicitude deberá ser autorizada polo representante, nai/pai ou titor/a do/a solicitante, quen acompañará unha acreditación da identidade do mesmo.

No caso dunha asociación, centro de ensino, organismo oficial, empresa, etc..., achegarán ao escrito de admisión unha copia selada do acordo expreso do seu órgano competente ou do seu órgano reitor no que manifeste o seu desexo de adhesión a BRINQUEDIA, así como a designación dos seus representantes.

Na A.X. as entidades terán dereito a designar ata un máximo de 2 representantes.

Na adhesión deberase facer referencia á intención da entidade en promover e divulgar o Patrimonio Lúdico Galego.

Máis información
www.xogospopulares.com
brinquedia@gmail.com

A corda

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

"O reloxo que dá a hora": as persoas 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 as persoas que dan estarán afastadas polo menos tres metros entre elas. A barca dáse cun movemento pendular do brazo, á esquerda e á dereita, trasmitíndolle á corda esta oscilación. A corda desprázase lentamente cun vaivén, sen chegar a describir tan sequera medio círculo. A persoa que chouta colócase mirando cara a unha das que dan; evitará que a corda lle toque nos pés ou nas pernas, dando saltos laterais á esquerda e dereita, alternativamente.

A mariola

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 e das 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 ou xogadora seguinte.

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

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

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 infantil, xogado no inverno, mentres se coidaba 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/a porqueiro/a ten que tentar introducir a porca no cortello, mentres o resto tentará afastala canto máis lonxe poida. Se a conseguise introducir, ao berro de: "Hai trocos", todo o mundo deberá trocar de nicho, momento no que o/a porqueiro/a 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 quen, por saír a atacar ao/á porqueiro/a, deixa abandonado o seu burato.

Variantes: No principio da partida, o/a porqueiro/a, colocado/a a carón do cortello, bate coa moca na porca, guindándoa o máis lonxe posible. O resto tentará introducir a porca no cortello. Quen o consiga substitúe ao/á porqueiro/a. Outra variante consiste en facer dous equipos de entre 3 e seis persoas 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.

A ZOADEIRA

(Dálle que dálle)

Utilizando un botón, haberá que pasar un cordón polos furadiños e atar os dous extremos para que o botón quede preso. Para probar se funciona, débese coller con dous dedos os extremos e darlle unhas voltas ao botón, que comezará a xirar e zoar sen parar.

zorregada co cinto

(O lorcho)

Todas as persoas están sentadas en círculo, agás unha que dará voltas ao seu redor, levando un "cinto" (periódico dobrado) na súa man. Cando queira deixarao 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.

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, marcaremos 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. Antigamente xogábase cunha llanta de bicicleta facendo de aro e un ferro dobrado nas veces de "guía".

CARREIRA DE SACOS

Cada participante terá un saco e meterase nel para atravesar unha distancia, despois de escoitar un sinal; o percorrido será de ida e volta. Pódese facer saltando cara diante, cara atrás, en parellas collidos/as dunha man ou ben facendo relevos en parellas.

O PANO

Podemos xogar a puntos e sen que ninguén quede eliminado/a; cando todas as persoas 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 con el cara á liña de partida, sen que me pillen (1 pto).
- Deixar que a outra persoa colla o pano e pillala 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 a persoa do equipo contrario invada o meu campo sen pillar o pano (4 ptos).

os tres pés

As persoas que xogan agrúpanse en parellas; colócanse unha a carón da outra e atan as pernas máis próximas.

Deberán correr para atravesar unha distancia; cando cheguen á meta, soltaranse, intercambiarán as súas posicións na parella, ataranse de novo e volverán ao punto de partida.

Variantes: realizar a mesma actividade en tríos ou cuartetos.

Pasa Perico

É un xogo no que dúas persoas se agarran polas mans e forman unha especie de ponte; por debaixo dela debe pasar o resto dos/das que xogan, que estarán en fila. Á vez que que se pasa hai que cantar o recitado abaixo indicado. Cando o recitado remate, a persoa que estea debaixo dos brazos quedará atrapada; aqueles/as que facían de ponte daranlle a escoller entre dúas palabras que previamente xa se tiñan adxudicado. Quen quede atrapado/a escollerá unha desas palabras e colocarase detrás da persoa que a elixira. O xogo continuará e ao final haberá dous equipos, un fronte ao outro; as dúas persoas que facían de ponte agarraranse polas mans e turrarán cara ao seu lado, para facer que as do outro equipo traspasen unha raia.

**"Pasa Perico,
pasa Monteiro,
polas portas
dos carabineiros,
o de diante
corre moito
e o de atrás
aí quedará".**

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/as. 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 a xuíza ou o xuíz indique, turrarán da corda ata que o pano pase a raia situada máis perto do seu equipo.

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 das persoas “briladas”, estas pasan a ocupar a zona de xogo que lles correspondería nun principio. Como variantes deste xogo podemos vivenciar:

- Xogar con dous balóns.
- As persoas que son briladas pasan a xogar co outro equipo.

AS LOMBAS

Unha persoa cómbase, agachando a cabeza e flexionando o tronco; o resto colócase en fila, de fronte a esa persoa. O/a primeiro/a, á vez que 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 te parto (saltar e dar co cu no lombo do/da que apanda).
- Ás cinco, maior ou menor brinco (saltar atrás ou diante do que indique a persoa que leva o xogo).
- Ás seis, "meis" (saltar, beliscando no lombo).
- Ás sete, cachete (saltar, dando unha palmada no cu a quen 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/as, sen tocarse entre si).

as chapas

Dependendo das idades, podemos realizar diferentes actividades coas chapas. Os/as máis pequenos/as 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/as medianiños/as, estreitaremos o camiño (se alguén se sae do camiño terá que volver ao principio). Para os/as máis grandes, colocaremos obstáculos no camiño (cárcere, pozo, areas movedizas, morte...); quen caia nalgún destes obstáculos pasará unha, dúas, tres veces sen tirar ou mesmo volverá escomezar o xogo (se cae na morte, que será o peor dos atrancos).

AS BÓLAS

Adaptaremos as variedades existentes deste xogo ás idades dos/das participantes. As persoas máis novas poden xogar a ver quen deixa a bóla máis cerca dunha raia (o xogo irá a dez puntos, conseguindo un punto quen quede máis cerca e dous se queda enriba da raia). As medianas en idade xogarán a ver quen dá tres veces na bóla dalgunha compañeira ou compañeiro (cando a alguén lle ocorra iso quedará eliminado/a). As persoas maiores poden xogar a botar fóra dun círculo grande as bólas dos/das demais (quen vai fóra ou a quen boten fóra quedará eliminado/a ata que remate o xogo).

BUSCALUME

Xogo coñecido no que inicialmente quen apanda sitúase no centro e o resto ocupa a súa esquina correspondente. De seguido quen apanda achégase a un compañeiro ou compañeira e dille o seguinte:

- Nesta casa hai lume?

- Non, naquela hai lume (sinalando unha esquina).

Entón o resto deberá cambiar de esquina, procurando que quen apanda non ocupe unha delas.

A CADEA

A persoa que panda persegue aos demais; cando pille a alguén, pandarán as dúas collidas 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 quen está libre tentará darlles golpiños nas súas cabezas. Estes "refuxios" non poden ser pisados polas persoas libres en ningún momento do xogo. Se "a cadea" rompe tres veces remata 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 muíño ou na ra. Cada xogador/a 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.

O GATO E O RATO

Colocámonos en círculo, coas mans collidas, agás dúas persoas, unha que persegue ("o gato") e outra que fuxe ("o rato"); este, debe entrar e saír do círculo, pasando entre os/as compañeiros/as, sen que o pille "o gato". Se o pilla, xogarán outras dúas persoas despois. Cando todas rematen, as mesmas parellas cambiarán de "papel".

OS PELOUROS

Precisamos cinco pelouros (pedras lisas e redondeadas). Primeiro, a persoa 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 a vez.

OS ZANCOS

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

A altura dos zancos debe sobrepasar os ombros das persoas que xogan, unha vez subidas 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.

CARRILANAS

Son uns vehículos de madeira, construídos por quen está a xogar, 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 as persoas máis novas pódense facer carreiras en terreos lisos nos que unha empurra e a outra guía, intercambiando as posicións ao rematar o percorrido.

Para o resto 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 Valdoviño.

O PEÓN

O peón, tamén chamado trompo, buxaina, bailarete, sevillana… é 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 lanzar o 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 afíncase 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 grandiño, 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.

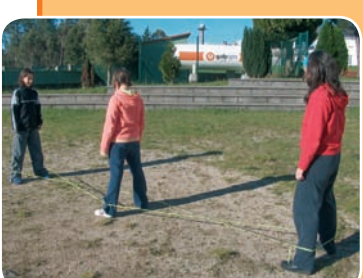
A GOMA

Para o xogo da goma precísase unha goma elástica de polo menos tres metros de lonxitude. Átanse os dous cabos e xa temos a goma preparada para xogar. Por veces débese saltar a goma, outras veces debémola prender cos pés, estirala e cruzala, outras veces debemos pisala. Para comezar, dúas persoas colócanse unha fronte á outra, mantendo a goma tensa. Suxeitarán a goma con diferentes partes do corpo, a diferentes alturas do chan, tendo as dúas partes da goma paralelas entre si e paralelas ao chan. O terreo de xogo a ser posible será liso. Cando se erra en calquera fase do xogo débese ceder o posto á seguinte persoa; cando volva xogar, farao na fase na que errara anteriormente.

Podemos empezar xogando con diferentes alturas, do seguinte xeito:

Primeiras: tendo a goma asegurada polos nocellos.

Segundas: coa goma detrás dos xeonllos.



Terceiras: coa goma na cintura.

Cuartas: coa goma nos sobacos.

Quintas: coa goma na caluga.

Sextas: coa goma agarrada polas mans en alto por encima da cabeza.

Para complicar o xogo podemos seguir indicando o xeito como debemos saltar: Libremente, saltar e deixar os pés quietos ao caer, saltar e caer cos pés xuntos, saltar e caer á pata coxa, saltar cun ollo tapado ou cos dous, saltar a goma que se fai tremer, saltar sen rir, aguantando bromas.

O REMUÍÑO: Comézase tendo a goma na cintura, que sempre se debe agarrar coas mans ao tempo que se salta cos pés. Éntrase por un lado da goma, dicindo "re" (quedando cun pé dentro e outro fóra). Continúase dicindo "mu" (caendo cos dous pés dentro). De seguido dirase "i" (quedando cun pé dentro e o outro fóra polo outro lado ao que se entrara). Remátase dicindo "ño" (deixando os dous pés fóra da goma, polo lado contrarrio ao que se comezara).

CHOCOLATE: Sáltase á vez que se din as catro sílabas da palabra e colocando os pés do seguinte xeito: "cho" (un pé dentro e outro fóra), "co" (os dous pés dentro), "la" (un pé dentro e outro fóra polo lado contrario ao do comezo) e "te" (os dous pés fóra polo lado que non se comezara). Vanse variando as alturas.

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 lanzarase 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.

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

Quen ataca ponse 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.

As persoas contra as que xoga tentarán chapar (pillar) a billa o antes posible, mesmo no aire.

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

Quen ataca terá tres oportunidades para afastar a billarda, baténdolle co palán nun estremo e rematándoa no aire.

Despois da segunda tentativa, a billa sempre será golpeada desde o chan. Esgotados os tres intentos pediranse puntos. Un punto é a medida do palán.

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

A persoa contra a que xoga pode dicir "douchas" (se está de acordo, neste caso os puntos son para quen lanzou) ou "mídeas" (se non o está). Pode ocorrer entón que pedira de menos (levará o/a atacante a diferencia de puntos), que pedira exacto (levará o dobre de puntos) ou que pedira de máis (quedará fóra do xogo).

Sempre lanzará a mesma persoa ata perder a vez. Pérdese a quenda:

- Se o/a contrario/a pilla 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 quen ataca falla tres veces sen lle dar ao palán.
- Se a billarda, logo dos tres avances, queda a menos dun palán das cepas.

A Chave de Ferrolterra

Na zona de Ferrol a Chave ten unha soa pa (ou aspa), con forma de dobre lingüeta vertical, que vira sobre dun eixo horizontal apoiado nunca forquita. A Chave mide 52 cm de alto (23 cm de forquita e 29 do espeto que vai ao chan). A forquita tén un vao (de 20 cm) entre gallas (de 4 por 2 cm de ancho) no que vira a pa (de 36 cm de longo por 8 cm de ancho).

Xógase con cinco pellos de 8 cm de diámetro por 2 cm de espesor, cun peso de 750 gr.

A liña de lanzamento está situada a 10'5 m da Chave, en paralelo a esta.

As normas polas que se rexe este deporte tradicional na comarca de Ferrolterra son:

Xógase en equipos de tres xogadores/as.

Cada persoa pode ter os seus pellos, que deberán ser iguais.

Mentres unha persoa lanza, outra do seu equipo estará situada a carón da Chave, para colocar esta na posición que máis lle conveña ao seu compañeiro/a; tamén para recoller os pellos cando lle toque lanzar.

Cada xogo consta de dúas partidas e cada partida vai a seis mans, lanzando cada xogador/a cinco pellos en cada man.

Establécese unha orde para os lanzamentos.

Os equipos lanzarán alternativamente cinco pellos unha persoa dun equipo e despois outros cinco outra persoa do outro equipo. Non se pode mudar a orde de lanzamento. Non se pode pisar a liña de lanzamento. Para que unha chave sexa válida, a pa terá que dar unha volta completa.

Se o pello rebota no chan, non será válida a chave; pero será válida se o pello bate en calquera parte do armazón e despois fai virar a aspa.

Cada chave lograda vale un punto. Se houbese empate, seguirían lanzando mans iguais ata desempatar.

A Chave de Ourense

En Ourense xógase coa Chave de pas horizontais. É un obxecto de ferro cun eixo groso duns 75 cm de lonxitude. Na parte superior leva unha, dúas ou tres aspas (ou asas), que viran en sentido horizontal; son de diferente lonxitude, situándose a máis pequena arriba e a máis grande abaixo. O eixo, polo extremo contrario está afiado, para poder espetalo no chan. Os pesos miden 6 cm de diámetro e 18 mm de groso.

O terreo de xogo é unha explanada de 20 m de lonxitude. A liña de lanzamento está situada entre 20 e 30 pasos da Chave. As normas básicas polas que se rexe o xogo en Ourense son:

Normalmente xogan dúas ou tres parellas, aínda que pode xogar só unha. Cada persoa lanza catro pesos en cada man do xogo.

As partidas xóganse a un número de xogos acordado de antemán, tendo 60 tantos cada xogo (30 de malas e 30 de boas).

Os tantos conséguense por bater nas aspas ou por proximidade ao eixo.

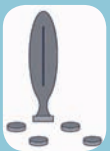
Cada vez que se bate nas aspas súmanse 8 tantos e súmase un punto polo peso máis próximo ao eixo.

En cada quenda de lanzamentos, os tantos iguais de ambos/as xogadores/as anúlanse; tan só se anotan os tantos excedentes, se é que os houbese. En cada quenda pódense anotar 8 ou 16 puntos de Chave (por bater nas aspas) e 1 por achegamento ao eixo. Se alguén bate cos dous pesos fai unha “xemelga”.

Se o/a contrario/a bate só unha vez, contabilizará 8 puntos e 1 punto quen deixara o peso máis próximo ao eixo.

Cando ninguén bate nas aspas poden anotar dous puntos (se os dous pesos dunha mesma persoa quedan máis próximos ao eixo) ou ningún (cando un peso de cada xogador/a está máis próximo ao eixo).

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 quen lanza os pellos, 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 persoas, emparelladas dúas e dúas.

Cada unha lanzará dous pellos por tirada.

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

A puntuación oficial de cada partida é de 100 tantos.

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 pola persoa do equipo contrario.

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

Observarase unha conduta correcta de deportividade e respecto cara ás persoas do equipo contrario, nomeadamente no momento de lanzar os pellos, debéndose separar como mínimo 2 metros e manténdose fóra da liña de lanzamento en silencio.

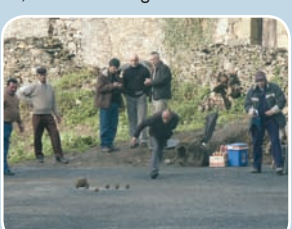
Do mesmo xeito, quen estea colocando a Chave gardará unha distancia semellante e non fará xestos nin movementos que poidan distraer ou molestar á persoa que lanza.

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). Interveñen cando menos dúas persoas que xogan enfrontadas, 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.

Quen lanza ponse 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, a persoa que lanzou 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 a persoa, a parella ou o equipo que antes os acade. 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 gardarse en sacos enterrados na terra, de domingo a domingo, para que non perdan peso.

Bolos Celta

Este tipo de bolos xógase fundamentalmente nos concellos de Nigrán e Gondomar (na comarca do Val Miñor). Tamén se practica en países de América do Sur, como o Uruguai e a Arxentina.

O terreo de xogo debe ser chan e de terra batida. Tén unha zona de lanzamento, nunha pedra de 2 m por 40 cm, que estará elevada 35 cm sobre do chan. A uns 6 m dela estará a pedra boleira (1'20 m por 70 cm), colocada en pendente do 15 %, con lixeira caída cara a liña de 10 e á mesma altura que a zona de lanzamento.

Os bolos son 18 e colócanse xuntos, enriba da pedra boleira. Están feitos en madeira, teñen unha altura de 15 cm, rematan en pico e posúen unha base circular de 7 cm de diámetro que estará cortada cun desnivel do 15 % (igual ao da pedra boleira). As bólas son de madeira dura (quebracho, normalmente), cun diámetro de 10 cm e un peso arredor dos 900 gr. A liña de tanteo (raia de 10) sitúase a un radio de 25 m do centro da pedra boleira. A uns 30 m da pedra boleira haberá unha valla de 4-5 m de altura, que servirá para deter os bolos, evitando o seu deterioro. Pódese xogar individualmente, en parellas ou por equipos (estes de 4 persoas).

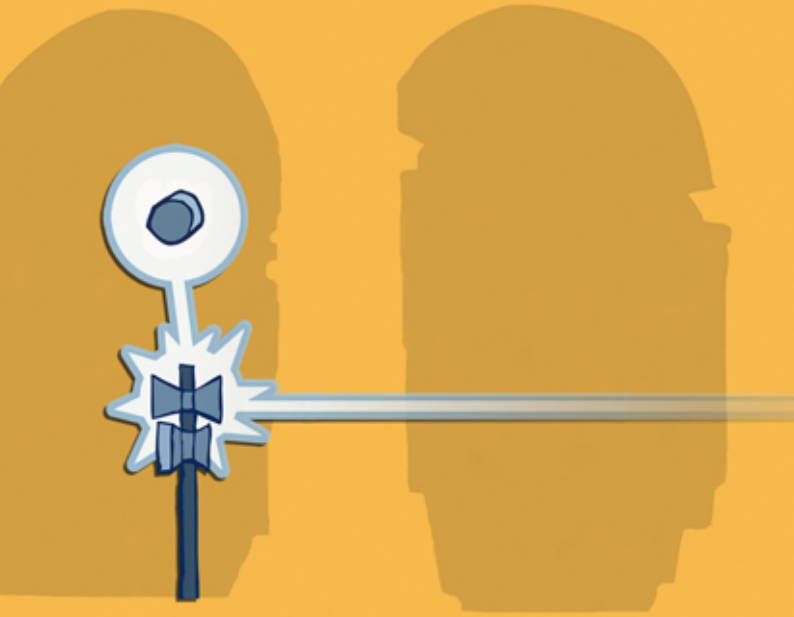
O obxectivo do xogo é lanzar a bóla contra os bolos para derrubalos e ao mesmo tempo facer que a bóla e o maior número posible de bolos sobrepasen a liña de tanteo. Para puntuar, a bóla sempre deberá sobrepasar a liña de 10. Lánzase a pé parado desde a zona de lanzamento, caendo diante desta unha vez soltado a bóla. Cada bolo que pase a liña de tanteo valerá 10 tantos e o resto dos bolos caídos valerán un tanto cada un.

Os xogos son a 50 tantos e unha partida consta de catro xogos. Cada persoa deberá lanzar tres bólas consecutivas, “plantando” de novo os bolos que se derruban despois de cada lanzamento. Cando fai os tres lanzamentos, entón efectuará o birle (lanzar rodando tres bólas desde un curruncho da liña de tanteo). Neste caso non se plantan os bolos derrubados, a non ser que se derruben todos. Cada bolo do birle vale 1 punto.

Coa colaboración de:

XUNTA DE GALICIA
VICEPRESIDENCIA DA IGUALDADE E DO BENESTAR
Secretaría Xeral da Igualdade

proxectoterra
COLEXIO OFICIAL DE ARQUITECTOS DE GALICIA C.O.A.G.

Galicia

Brinquedia
REDE GALEGA DO XOGO TRADICIONAL