

**PNO!**  
PONZE...NAS ONDAS!



# En maio, Ponte... a Xogar





## En maio, Ponte... a xogar

**A** A.C.P. Ponte...nas ondas! (PNO!) propón converter os patios dos centros escolares galegos e portugueses en grandes espazos lúdicos nos que, durante os tempos de lecer, se reflicta a nosa cultura mediante a práctica de xogos tradicionais durante todo o mes de maio.

A últimos de abril suxeriremos un conxunto de xogos coas súas descrições que serán presentados polos profesores e profesoras aos nenos e nenas para que, libremente, escollan o que queiran practicar cada día no tempo de lecer.

Cada escola decidirá cantos días da semana adicar a esta actividade e, ao final do mes poderá mandar fotos ou vídeos tomadas nos tempos de práctica dos xogos propostos para a súa posterior publicación nas nosas páxinas. Tamén publicaremos podcast feitos sobre calquera aspecto da cultura do xogo tradicional.

Tódolos xogos terán características inclusivas non plantexando diferencias por sexo nin ningunha outra característica persoal.

A proposta inclúe xogos estáticos e outros máis dinámicos para que se adapten a todas as situación tanto de carácter persoal como climatolóxico. Naturalmente cada escola poderá completar a gama dos xogos a practicar con aqueles que considere oportuno aínda que non figuren na proposta.

### Fontes utilizadas:

- <http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/>
- Fondos da A.C.P. ponte...nas ondas!
- Xogos tradicionais galegos para tempos de recollida do Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego
- Brincar com tradição. **Patricia Pereira**

### Materiais para os xogos:

Sacos de rafia, balóns brandos para brilé. Chapas, piñas ou lápices para piñas á cesta, Cordas de 3 metros aprox. Goma elástica de 3 metros aprox, pedriñas planas ou anacos de tellas, piñas ou bolas de papel de xornal.

## En maio, Ponte... a xogar, cantando

**PNO!** publicou o vídeo "A ponte", cantado por ilustres músicos galegos, portugueses, brasileiros e caboverdianos, e deuno a coñecer en febreiro co gallo da celebración do Día Mundial da Radio.

Agora ao longo do mes de maio propomos que profesores e profesoras collan esa música para que os seus alumnos e alumnas a fagan súa e a reinterpreten cantada por eles mesmos. Poderán cantar só o retrouso, a canción enteira ou algunhas partes á súa libre elección para gravalo despois en formato audio ou vídeo podendo combinar as voces dos nenos e nenas coas dos artistas si así o desexan.

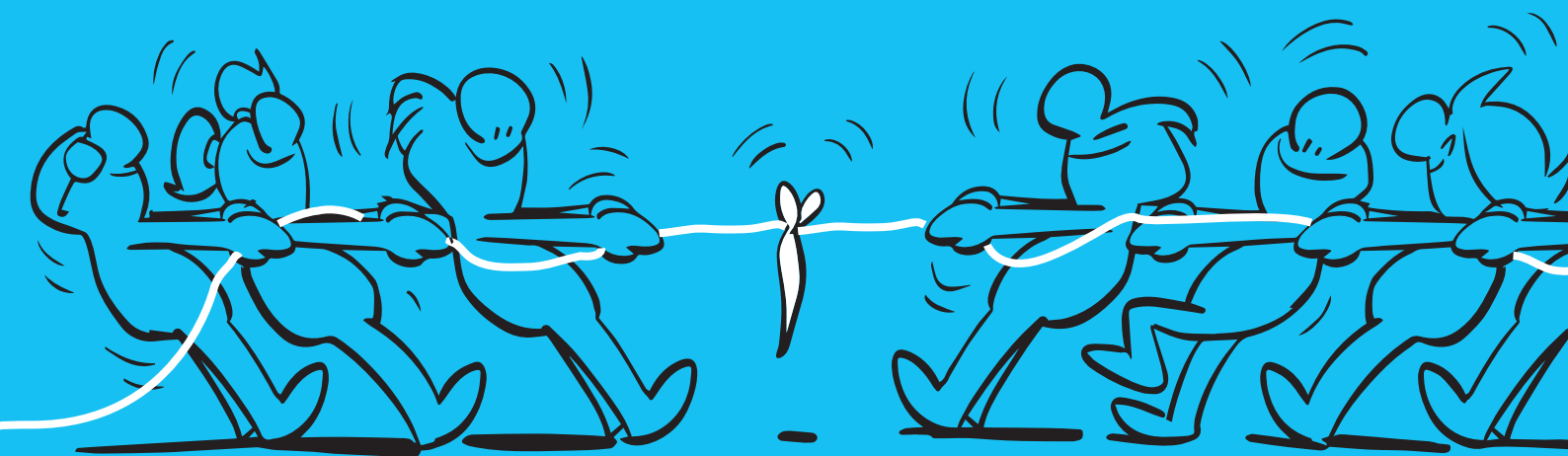
Neste enlace [www.pontenasondas.org/ponte-a-xogar](http://www.pontenasondas.org/ponte-a-xogar) atoparedes: o vídeo enteiro, o audio, a música só para gravar por riba, as voces....

Todos os traballos rematados serán enviados a PnO! ao enderezo [web@escolasnasondas.com](mailto:web@escolasnasondas.com) para seren expostos con posterioridade en [www.escolasnasondas.com](http://www.escolasnasondas.com). (\*Podedes enviar as ligazóns directas á páxina ou blog do voso cole onde estean subidas as vosas imaxes, vídeos etc)



Contacto

Xerardo **635 499 900**



## LISTA DE XOGOS PROPOSTOS para nenos e nenas

# Educación Primaria e Secundaria

## Saltar a corda

### Materiais

3 metros de corda grosa.

### Normas

Dous xogadores colócanse enfrontados agarrando a corda deixando que forme un arco.

#### Variante A

1º Os que dan moven a corda a un lado e outro (oscilación) e cada xogador

debe saltar á corda cando vén cara a el, a un lado e outro alternativamente sen

que lle toquen as pernas ou pés.

2º Cando a corda toca ao xogador este debe ceder a vez ao seguinte.

#### Variante B

1º Os xogadores colócanse en fila para ir saltando.

2º Os xogadores tentarán saltar á corda, mentres os que dan van xirando a corda facendo un círculo no aire.

Os que dan poden dicir: unha hora, unha vez (os saltadores saltan unha vez), dúas horas ,dúas veces (os saltadores saltan dúas veces).....

3º Cando a corda toco ao xogador este debe ceder a vez ao seguinte.

## Tirar da corda

### Materiais

Unha corda longa.

### Normas

Debúsaxe unha liña no chan enriba da cal se coloca o punto central da corda. Os compoñentes dos dous equipos situanse a cada un dos extremos da corda e ao sinal de empezar puxan para o seu campo ata facer que o primer compoñente do outro equipo pise ou sobrepase a raia.

## O zurriagozo.

### Materiais

Sacos de rafia

### Normas

Enchemos dous sacos de rafia con papeis ata a metade. Os dous contendentes soben aos extremos dun banco de ximnasio e deben facer que o contrincante caia do banco dándose zorregazos mutuamente co saco no corpo non estando permitido darse na cabeza

## Brilé

### Materiais

Pelota branda

### Normas

O campo divídese transversalmente en dúas partes cunha liña central trazada no chan cun pau ou cunha xiz e outras dúas liñas paralelas á central ao final .Pode ser 10 metros de largo por 5 de ancho. Ningún dos compoñentes do equipo pode pisar a liña que separa o seu campo do do seu rival.

Facemos os dous equipos e cada un deles ocupa a metade do campo entre a liña central e a que marca o fin do campo. Un dos compoñentes de cada equipo ocupa a posición de detrás da raia do equipo rival. Por sorteo decídese quen empeza o xogo que consiste en brilar ao compañeiro ou compañeira. Brilar quere dicir tocar coa pelota a un xogador do equipo contrario antes de que bote no chan e que despois do toque a pelota caia dentro do campo do xogador brilado

Os brilados dun equipo pasan a situarse detrás dos xogadores do equipo contrario detrás da liña que separa o seu campo.

Os brilados son fundamentais para a estratexia do xogo, pois unha boa combinación entre eles e o resto dos xogadores do seu equipo pode conseguir acurrallar ó equipo contrario, desgastándoo fisicamente para despois brilarlle un xogador por sorpresa.

O xogador brilado leva consigo a pelota, de forma que, se un equipo leva moito tempo sen poder collela, pode deixar que lle brilen a un xogador para recuperala.

## Leiriñas, tres en liña

### Materiais

Taboleiro feito ou debuxado no chan e dous pares de tres fichas (no seu defecto, serven pedriñas, botóns...) para cada un dos contrincantes. O taboleiro é un cadrado ao que se lle marcan os lados e as diagonais

### Normas

Dous xogadores ou xogadoras enfróntanse, comezando un deles colocando unha das súas tres fichas no punto central do cadro, esta ficha non poderá ser movida en toda a partida.. Alternativamente, os xogadores e xogadoras colocarán as outras fichas. Gaña o primeiro en conseguir poñer en fila as súas tres fichas nun lateral ou mesmo en diagonal.

## Chinchimonis ou chinos

### Material

Tres moedas, pauciños ou pedras pequenas por xogador ou xogadora.

### Normas

Poden xogar de dous a catro nenos e nenas en cada partida. Cada un ten tres moedas ou pedriñas nas mans que situaremos nas costas .. Na man dereita e sen que ninguén o vexa cada xogador ou xogadora collerá un, dous, tres ou ningún deses elementos.e ando se diga ¡xa! todos os contendentes mostrarán o puño pechado onde esconden ese número de moedas. Alternativamente van dicindo o que cada un deles considera que é a suma de todos os elementos que hai nos puños mostrados. Unha vez que todos fixeron a súa elección ensinarán as mans para ver cantos había en realidade resultando gañador ou gañadora o que acertou ou se achegou máis ao número total real de moedas que había nos puños mostrados.

## Tres pés:

### Materiais

Cordel ou cinta adhesiva

### Normas

Trátase dun xogo en equipo que consiste en correr por parellas cun dos pés de cada membro da parella atado, ou envolvido con cinta de pegar, ao do outro compañeiro ou compañeira. Páctase un percorrido cunha saída e unha meta e gaña a parella que chegue de primeira á meta despois de facer o percorrido completo.

## Goma

### Materiais

3 metros de goma elástica, atada polos extremos para formar un rectángulo.

### Normas

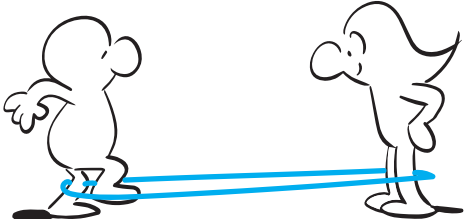
Poden xogar tres ou catro xogadores ou xogadoras en cada goma, dos cales dous colócanse enfrontados tensando a goma á altura do nocello.

O outro xogador ou xogadora salta por riba da goma facendo movementos pactados previamente.

Cando rematen sóbese a goma á altura do xeonllo, cadeira, ombros e os xogadores deben ir saltando. O que non o consegue cede a vez ao seguinte.

Pódense facer variantes:

Pisar a goma, estírala , cruzala e saltar quedando dentro.... Tamén se pode decidir o xeito de caer: cos pés xuntos, separados....



## Mariola, truco

### Materiais

Unhas pedriñas planas ou anacos de tellas

### Normas

Debuxamos no chan o campo de xogo composto por varios cadrados ou rectángulos que pode ter múltiples deseños. O grupo decide a orde de intervención tirando unha tella ou pedriña a unha raia. Cada xogador/a comeza tirando a tella ao cadrado que ten o número un. Despois, sen tocar as raiais e saltando cunha perna soa, irá empurrando a tella co pé tratando de pasala ao cadro seguinte ata chegar ao último e volver. Si ao empurrar a pedra esta sae do campo ou queda enriba da raia o xogador ou xogadora perde a quenda e volverá a empezar cando lle toque.Si completa o percorrido todo volve empezar, pero lanzando agora ao cadro número dous e realizando todo o proceso de novo. Repítese a operación sucesivamente, cada vez lanzando ao cadro seguinte, ata chegar ao último número. Cando o xogador/a en cuestión comete un fallo, cédelle a vez ao seguinte.e.

## Pulso

### Materiais

Mesas

### Normas

**Modalidade A:** Trátase dun “combate” entre dúas persoas que tentan, cada unha delas, levarlle o pulso á contraria ata tocar coa mesa. Os contendentes sitúanse a cadanseu lado dunha mesa, cunha das mans (repárase en que pode ser disputado por loitadores zurdos) entrelazada na do adversario e co cóbado dese mesmo brazo apoiado na mesa.

A un sinal, dun xuíz ou deles mesmos, cada un fará forza para tratar de obrigar o adversario a tocar a mesa co dorso da man en cuestión, momento en que gañará a pelexa.

A man libre debe colocarse nas costas, para evitar facer forza con ela na mesa.

**Modalidade B:** cos xogadores e xogadoras en posición erguida. Os dous contrincantes teñen un dos seus pés pegado ao do adversario pola parte interior. Agarrados por unha das mans deben facer que o contrincante mova o pé que está en contacto perdendo aquel que mova ese pé.

## Chapas

### Materiais

Chapas de botella

### Normas

Debuxamos no chan un camiño en forma de serpe, con rectas e, sobre todo, curvas, duns vinte ou vintecinco centímetros de ancho, pode ter pasaxes máis estreitos para aumentar a dificultades, e tan longo como se quixer.

Cada participante colle unha chapa dun refresco e ten que facer que se desprace polo camiño sen saírse nin tocar as raiais que o limitan. Pódese mover a chapa impulsándoa agarrada entre o polgar e o índice ou ben empurrándoa cun golpe co índice. Cada participante tira tres veces seguidas e si se sae perde quenda e volverá empezar cando lle toque dende o lugar onde partiu.

Para complicar o xogo no camiño pódense debuxar zonas de cárcere, zona de morte, atallos (pasadizos moi estreitos que acurtan o camiño) á vontade dos xogadores e xogadoras. As regras deben acordarse, tendo en conta, ademais, o camiño trazado e os obstáculos que se lle puxeron pero como normas xerais deberemos aceptar que

- Se a chapa sae fóra o xogador perde quenda e chegada de novo a súa vez, o seu dono situaraa dende onde saíu na anterior tirada para continuar o camiño.

Se un xogador ou xogadora chocando a súa chapa coa do compañeiro ou compañeira fai que salga fora disporá de tres tiradas máis a maiores das que tiña.

- Se a chapa cae no cárcere perderá un quenda e na morte, débese empezar de novo.

- Pódese tentar pasar polos atallos, pero se a chapa sae fóra, tamén se debe comezar de novo na saída.

## Carreira de sacos

### Materiais

Sacos.

### Normas

Cada xogador ou xogadora disporá dun saco no que meterá as dúas pernas agarrando coas mans a parte superior. Pactarase un percorrido con saída e meta e gañará o xogador ou xogadora que o faga mais rápido. No caso de non ter sacos tamén se poderá xogar envolvendo as dúas pernas pegadas de cada xogador ou xogadora con cinta adhesiva

## Piñas á cesta

### Materiais

Cestos ou calquera recipiente un pouco ancho (de non conseguir recipientes poderá ser substituídos por un círculo debuxado no chan) e 5 piñas ou bolas de papel feitas con follas de xornal atadas con cinta para que non se desenvolvan,por cada participante.

### Normas

Sitúanse as piñas ou bolas de papel formando unha liña recta cunha separación duns dous ou tres metros entre cada unha delas. Colocaremos a cesta coa mesma separación da última das piñas. Os corredores e corredoras situaranse ao lado da cesta e cando comece a carreira terán que coller as piñas e metelas na cesta pero en cada viaxe só poderán portar unha piña. Gañará o que primeiro meta todas as piñas na cesta.

## Catro esquinas

### Normas

Precísase un espazo que dispoña de catro esquinas. Se isto non ocorre, as esquinas poden ser substituídas por círculos debuxados no chan e suficientemente separados uns dos outros, formando entre todos eles un cadrado. Un xogador/a apanda e sitúase no medio. Cada un dos círculos é a casa dun dos participantes.

A unha sinal os ocupantes de cada unha das casas deben cambiar dunha a outra obrigatoriamente. O xogo consiste en que quen apanda logre entrar nunha das casas no preciso momento en que esta estea baleira. Quen queda sen casa apanda no medio para repetir o xogo.

## Apandas, lombas

### Normas

Un xogador ou xogadora elixido a sortes sitúase anicado apoiando os cóbados nos xeonllos e pondo as mans tapando as orellas para que os outros poidan saltar por riba del apoiando as mans nas súas costas. Os demais participantes pónense en ringleira e van saltando por orde.

Pódese facer tamén que todos estean na posición de apandar e que o que estea de último vaia saltando un por un por riba dos outros ata chegar ao final onde se porá tamén el en posición de apandar. O que quedou de último repite o proceso e así todos e todas tantas veces como se queira

## Pelexas de galos

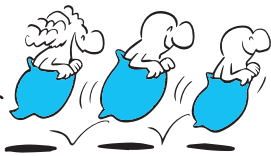
### Normas

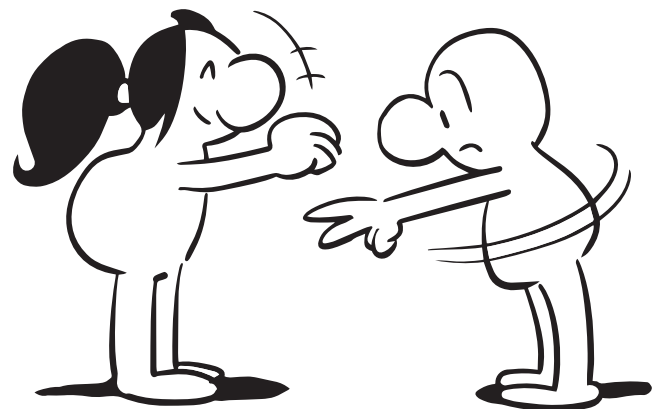
Debúxanse no chan moi próximos dous circos onde colla un neno ou nena . Anícase un xogador ou xogadora en cada un dos circos e empurrándose coas mans, sen golpear, ata conseguir que un dos contrincantes perda o equilibrio e saia fora do circo con calquera parte do seu corpo..

As normas poden variarse pero deberemos aceptar que:

- Só se permite empurrar coas palmas da man e está prohibido tocar na cara.

- Perde aquel/a contendente que teña que botar as mans ao chan, que toque a liña do círculo ou caia fora del.





## Pedra, papel, tesoir

### Normas

- Pedra: o puño pechado.
- Papel: a man estendida.
- Tesoiras: os dedos índice e corazón estendidos formando un “V”

Xógase en parellas e cada xogador ou xogadora colócase en fronte do seu contendente e coas mans detrás das costas contan ata tres e logo mostran as mans elixindo unha das posición que se describiron antes.. O xogador que teña a posición máis forte gaña: O papel envolve a pedra, a pedra rompe as tesoiras e as tesoiras cortan o papel.

## A raia

### Normas

Trázanse no chan dúas raias paralelas a unha distancia pactada previamente; unha das raias pode estar cerca dunha parede para xogar co reboite nela. Os xogadores teñen na man unha moeda ou unha chapa, pedra plana...

Sitúanse detrás da raia que non ten parede e alternativamente van lanzando gañando o que queda máis cerca da raia. Xógase a 10 ou 20 tiradas e gaña o que consegue quedar de primeiro ou primeira máis veces.

## O salto

### Regras

Debuxamos unha raia no chan e poñémonos a carón dela cos pés xuntos sen pisala

Saltamos dende alí e gaña o que salta máis lonxe sen separar os pés.

# Educación infantil



## A Cadeira da Rainha

### Normas

Dous xogadores/as trasladan un terceiro sentado sobre os seus brazos, entrelazados, no entanto se canta o recitado. Cando o recitado di “a cadeira esnaquizou”, a raiña déixase caer, debendo facelo con tino para non se mancar. De contado se repite o xogo intercambiando os papeis.

### Recitado:

Á cadeira da raiña,  
que nunca se lava,  
que nunca se aliña;  
e si se aliñara,  
piollos non criaba;  
un día que se peinou,  
a cadeira esnaquizou.

## Pase misí

### Regras

Dous xogadores/as agárranse das mans e forman con elas unha ponte, por debaixo da cal van ter que pasar todos os elementos da fila. Cada un destes dous xogadores elixe o nome dunha froita, dunha cor ou de calquera obxecto, sen que os demais os coñezan. Os integrantes da fila, agarrados polo van ou mesmo polas mans, van pasando por debaixo da ponte, ao tempo que todos cantan o recitado.

No momento en que a cantiga así o indica (“se quedarán”) o integrante da fila que estea debaixo da ponte queda atrapado por esta. Ás agachadas, este terceiro xogador poderá escoller entre os dous nomes que lle ofrecen os dous directores/as do xogo. Efectuada a elección, este terceiro xogador/a pasa situarse detrás do director posuidor do nome que el escolleu.

O proceso repítese ata que non existen nada máis que dúas ringleiras detrás dos directores/as orixinais do xogo. Nese momento, estes dous personaxes trazan unha liña no chan entre eles e agárranse polos pulsos. Os dous equipos, suxeitados cada un dos compoñentes pola cintura do quen ten diante, turrarán como nunha competición de tiro de corda ata que un logre que o equipo contrario pise a liña trazada.

### Recitado 1:

Pasa perico, pasa monteiro,  
polas portas do carabineiro;  
os de adiante corren moito,  
os de atrás aí quedarán.

### Recitado 2:

Pase misí, pase misá,  
polas portas de Compostela;  
os de adiante corren moito,  
os de atrás se quedarán..

## Pita cega

### Normas

Os xogadores/as sitúanse en corro . A un deles/as, no centro do corro, tápanselle os ollos. Unha vez “cego/a”, fáiselle dar voltas sobre si mesmo/a para desorientalo. Desfaise o corro e a “pita cega” tratará de pillar algún/ha dos outros/as participantes. Con aquel/a que pille, intercambiará os papeis.

Tamén se pode xogar situándose en corro os xogadores e xogadoras podendo intercambiarse as posicións e o que apanda deberá adiviñar, cos ollos tapados, o nome do que atrapou

## A roda

### Normas

Os xogos de roda ou corro consisten en que, ben a familia ou un grupo de nenos/as dirixido por unha persoa adulta (se se trata das primeiras idades), ben unha cuadrilla de nenos/as autónomos, fagan a roda e canten, a tempo que realizan as accións que a cantiga que verbalizan vai demandando, como sucede no exemplo.

### Recitado:

Que ande a roda,  
que ande a roda,  
quero, quero, quero ver bailar.  
Que dea a volta a roda,  
que dea volta a roda,  
quero, quero, quero ver bailar.  
Sae a bailar, nena “hermosa”,  
nena “hermosa”, sae a bailar,  
que che quero ver a saia  
que che comprou o papá.  
Que ande a roda,  
que ande a roda,  
quero, quero, quero ver bailar.  
Que dea a volta a roda,  
que dea volta a roda,  
quero, quero, quero ver bailar.

## Cadeiras

### Materiais

Algunhas cadeiras (tunha menos que xosadores ou xogadoras).

### Normas

Comézase por facer unha roda coas cadeiras e de seguida ponse a música, ou un ritmo con palmas pandeiretas etc, a tocar e comézase a bailar á volta das cadeiras. Cando a música para os xogadores teñen que se sentar nas cadeiras, quen queda de pé perde e sae do xogo. Sacamos unha cadeira e continuamos co mesmo esquema até só quedar unha cadeira e gaña o xogo o que consegue sentarse nela cando remata a música.

## O cobolete

### Materiais

Precisamos tres paus de escoba ou picas de plástico das que hai nas escolas.

### Normas

Dous nenos ou nenas agarran cada un dos tres paus polos extremos e sitúanse separados un metro entre si e cos paus a tres alturas diferentes segundo as idades dos participantes.

O xogo consiste en saltar cos pés xuntos ou separados, se os nenos e nenas son pequenos, un por un os paus situados a cadansúa altura.

## O escondite inglés

### Normas

Xunto dunha parede está un neno de costas voltas para os outros nenos e nenas que están aliñados a certa distancia. O neno que está na parede di: un, dous tres, escondite inglés, volvéndose cando remata de dicilo. Os outros nenos e nenas aproveitan que está de costas para avanzar cara a parede esforzándose para que o que conta non os vexa. Quen fora visto regresa ao punto de partida e o que chega primeiro á parede queda nela na seguinte partida.



# PNO!

En maio,  
Ponte... a Xogar

PONTE...NAS ONDAS!

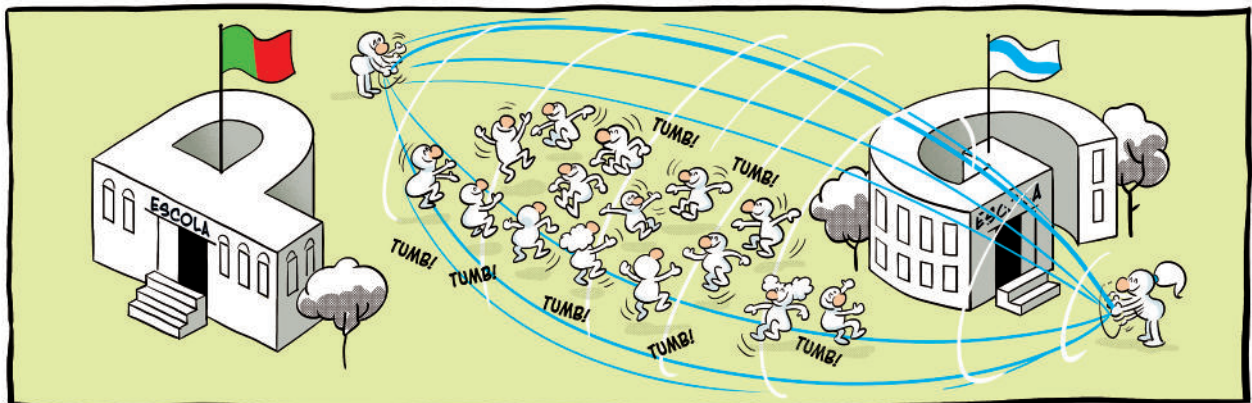
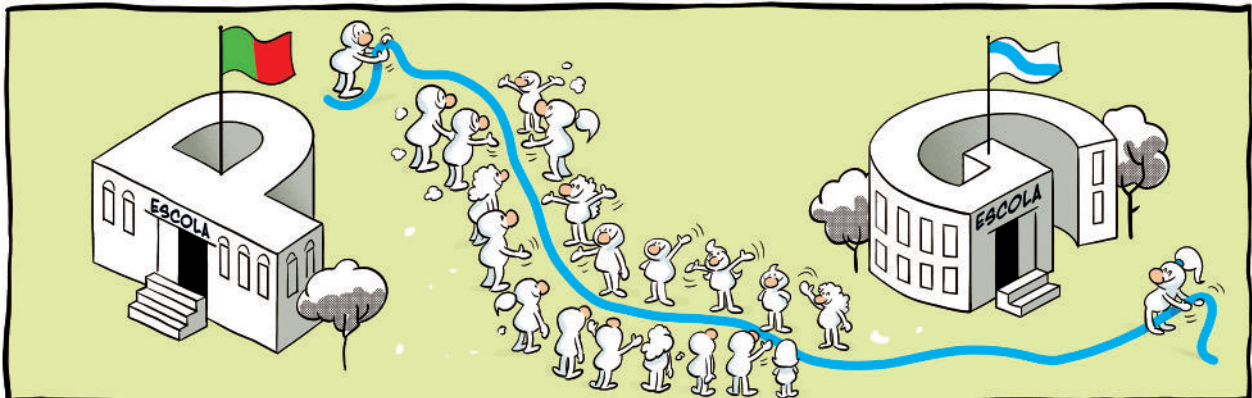
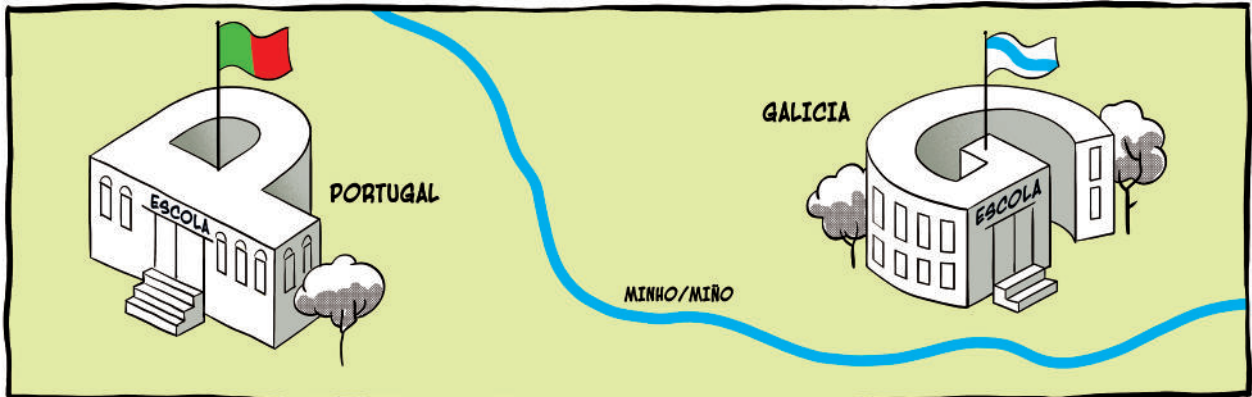


Ilustración: ANDRÉS MEDEDE