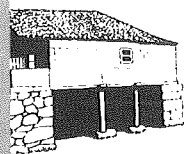
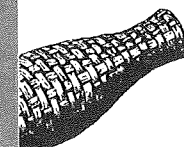
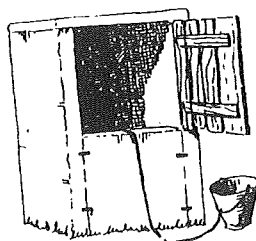
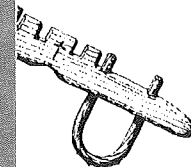
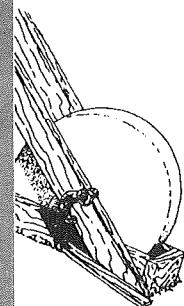
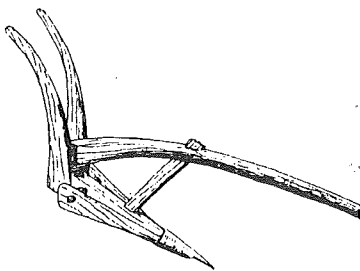
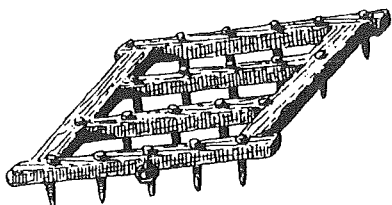
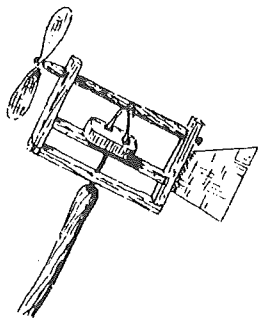
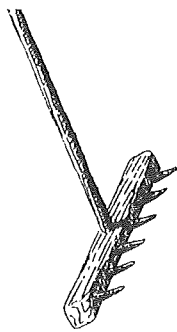
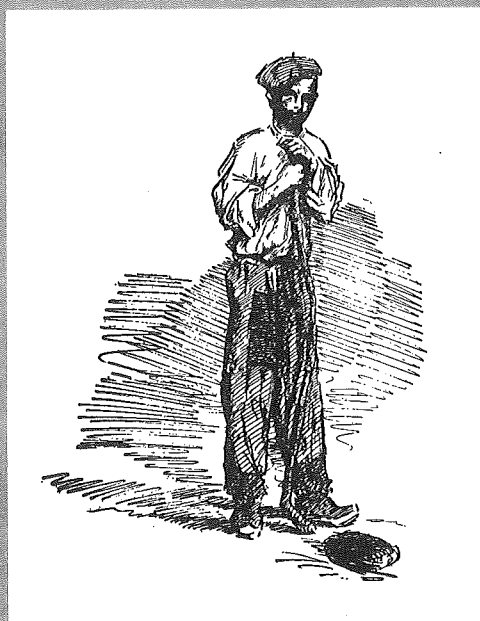


UNIDADES DIDÁCTICAS



# OS XOGOS



Museo do Pobo Galego

Museo do Pobo Galego / Departamento de Educación  
e Acción Cultural

Elaborada por: *Ana Estévez Lavandeira*

Colaboran: *José Neo Vidal*  
*Manuel González Varela*

Correccións: *Rafael Arias Rodríguez*

Debuxos: *Ramón Marín*

Ilustración Portada: *"Xogador de porca" de Xurxo Lorenzo*

Edita: Museo do Pobo Galego  
San Domingos de Bonaval  
15704 SANTIAGO DE COMPOSTELA

Imprime: Tórculo, S.A.L.  
Depósito Legal: C-2285-2000

Moitos autores teñen estudiado os xogos populares galegos. Risco, Bouza Brey, Xaquín Lourenzo, Taboada Chivite ou Harguindey interesáronse polo aspecto lúdico que forma parte do feito cultural. Non é o xogo unha actividade carente de significados complexos. Como outros elementos culturais, o xogo contén diversas concepcións e formulacións que emanan da sociedade, ten unha dimensión moral e educativa, e é un elemento importante á hora de crear hábitos de convivencia e cooperación.

No caso do neno os enredos parecen ser unha necesidade instintiva e un estimulante para o seu desenvolvemento. O xogo ten un papel de aprendizaxe en tanto en canto os cativos aprenden a situarse como membros dun grupo, a relacionar este con el mesmo e con outros grupos.

O gran valor socio cultural dos xogos, máis alá do aspecto lúdico, está en que como creación que son dun pobo concreto facilita o coñecemento e achegamento á súa cultura, o xeito de vivir do mesmo.

De entrada, esta compilación está definida polo feito de ser todos xogos infantís pero hai que ter en consideración outros criterios de clasificación como idade e sexo dos xogadores, se é individual ou por equipos, se se practica nun lugar ou época concretos ou pola principal actividade desenvolvida neles: exercicio físico, fabricación do propio xogo, de cálculo e memoria, de representación, ritmo e expresión oral etc.,

Cada unha das fichas describe o xogo tendo en conta estes factores así como os instrumentos e regras de cada un deles. Non se pretende un estudio exhaustivo senón facer unha contribución á súa incorporación como elemento didáctico no currículo escolar e á recuperación e ó coñecemento da nosa cultura. Non se debe esquecer que o factor lingüístico daqueles recitados e ditos non contaminados polo castelán e que acompañan algúns xogos afianza e reforza a normalización do noso idioma.

## SORTES

Antes de comezar calquera xogo é preciso tirar ó chou quen vai comezar ou quen integrará os equipos. Para isto hai varios tipos de *sortes*:

*Sortes de versos*: En roda ou en liña, un dos rapaces comeza un recitado sinalándose a si mesmo en primeiro lugar. A quen sinale ó rematar terá que afastarse do grupo e así ata que queden dous. O que quede ó final será o que apande ou o que comece o xogo.

Hai moitos recitados para este tipo de sorte. Algúns exemplos:

*Nesta, nesta,  
no cabo da cesta  
díxome o cura  
que estaban nesta*

*Rabo de boi  
rabo de besta  
díxome Deus  
que estaba nesta*

*Os de Ourense  
mataron un burro  
os da Coruña  
comérono crudo  
e os de Vigo  
mandaron recado  
que lles gardaran  
a punta do rabo*

*Unha mazá podrida  
unha  
dúas  
tres, saída.  
Unha mazá asada  
unha  
dúas  
tres, salvada*



*A sorte dos pés:* Para facer equipos dous rapaces colócanse un fronte ó outro a uns tres ou catro metros. Comezan a andar un cara ó outro cos pés nunha liña imaxinaria pasando primeiro o dereito e logo adiantando o esquerdo. Ó atopárense, o pé dun vai montar sobre o do outro. O que monta é o que vai escoller primeiro. Chamáselle tamén *ouro-prata* xa que cando se puña un pé diante do outro dicíase ouro ou prata segundo tocara. O xuntárense dicíase *monta e cabe* xa que no espacio entre os pés dos contrincantes debía entrar o pé do que montaba de lado.

*Pares e Nones:* Agáchanse os dedos detrás das costas e un aposta pares e o outro nones. Sácanse os dedos ó mesmo tempo e gaña o que atina que sacou o outro.

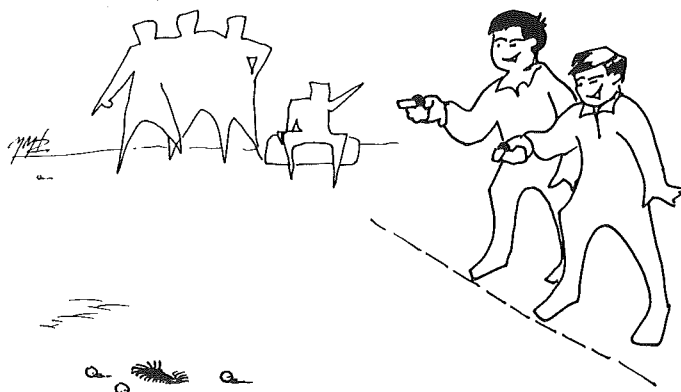
## BOLAS

Hai moitas clases de bolas en función do material do que están feitas : barro, cristal, mármore ou aceiro. Serven tamén os cocos ou bugallos dos carballos. Con todas elas podemos xogar a unha gran variedade de xogos.

Antes de comezar calquera destes xogos, trázase unha raia e dende tres ou catro metros cada participante lanza a súa bola. O que quede máis preto da liña é o que tira de primeiro.

## Os Choques

O normal é xogar entre dous a un, dous, tres ... choques. O que sae marca unha raia co zapato e lanza a bola. O outro xogador tira dende detrás da raia tentando darlle á bola do contrincante. O primeiro que dea os choques e os cante gaña.



## O Guá

É para dúas persoas aínda que ten variantes para máis.

Comézase facendo un oco no chan do tamaño dunha cunca pequena co tacón do zapato: o *guá*. A seis ou sete pasos do oco, os xogadores tiran a súa bola e o que quede máis preto ou dentro del será o primeiro en xogar, é dicir, será a *man*.

A *man* tira dende o lugar no que quedou a súa bola nas sortes. A continuación o primeiro xogador procurará darlle á bola da *man* e se o consegue ten que dicir *primeira*. Volta tirar e se logra a *segunda* ten que colle-la súa bola coa man e, dándolle un golpiño á do contrincante, dicir *truco*. Volta facer esta operación dicindo *máis truco*. Outro pequeno golpe para desviala algo máis e di *pé*. Ó dicir isto ten que po-lo pé entre as dúas bolas. Se o pé non lle cabe nese espacio perde, pero se o espacio é maior có pé, continúa xogando. Agora toca o *paso de bola*. Dicindo isto ten que pegarlle á bola do contrincante e afastala do *guá* para rematar tratando de mete-la súa nel. Se entra no *guá* gaña a partida, sempre e cando diga ese nome ó entra-la bola. Se non a mete, o xogo continúa tratando de entrar no *guá* pero facendo sempre os pasos anteriores. Sen ter completo o proceso non serve de nada mete-la bola no *guá*, porque se perde e polo tanto deberase *cagar* unha bola ó rival.

Se se falla algunha das xogadas pasa a quenda. Cando volte tocar terá que empezar a secuencia de xogadas dende o principio, ata chegar a completa-lo *paso de bola* dunha soa vez.

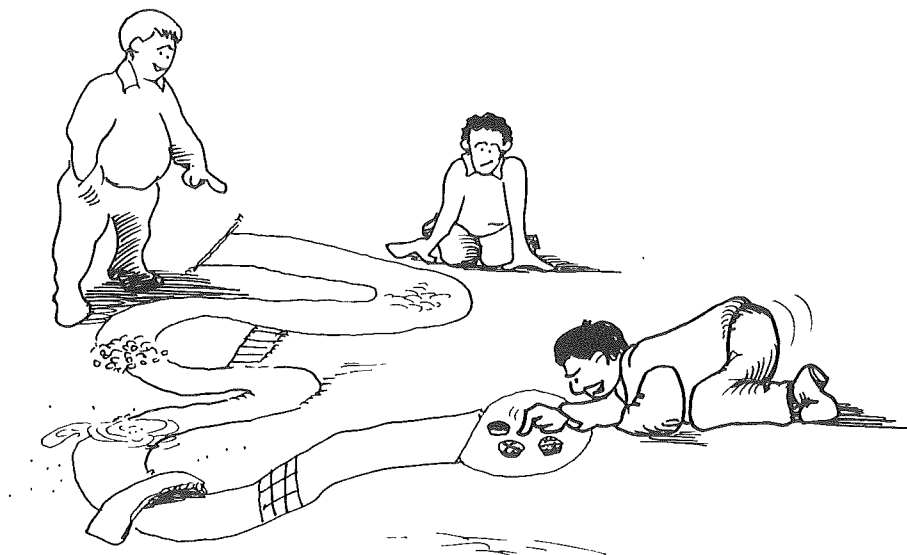
Hai diferentes formas de coller e lanza-la bola en función da persoa e da súa habilidade.

## CHAPAS

Píntase no chan un carreiriño en forma de serpe, con rectas e curvas e uns oito ou nove centímetros de ancho. Nel débúxanse zonas de peóns, areas movedizas, pontes, cárceres e atallos.

Cada xogador colle unha chapa ( tapóns de refresco ou cervexa ), márcaa cun sinal para personalizala e énchea de barro para que pese. Co cu para abaixo tira co dedo índice ou maior apoiado contra o gordo arrempujando a chapa para adiante sen saírse da serpe. Pódese tirar tres veces seguidas se a chapa vai por dentro do per-

corrido; se se sae haberá que esperar nova quenda. As zonas de castigo ( pozo, areas... ) implican tres quendas sen xogar a non ser que os compañeiros tamén caian aí. A morte e o cárcere supoñen a volta a *casa*, ó inicio. Nos atallos pódese tratar de pasar pero se a chapa sae fóra tamén hai volta a *casa*.



## TABAS

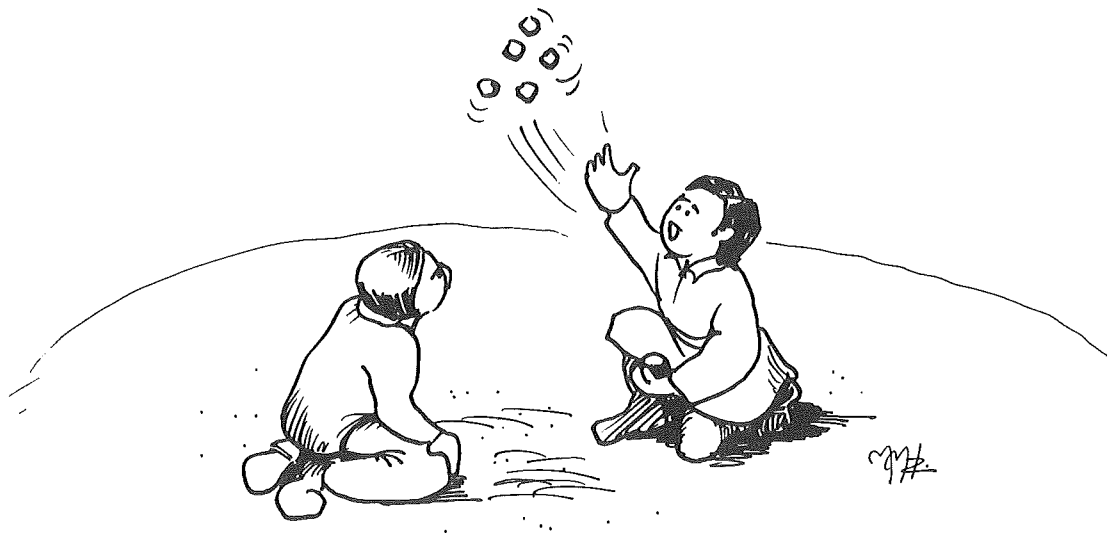
As tabas tradicionais eran os osos que os cabuxos teñen nos xeonllos, pero actualmente son difíciles de obter polo que foron substituídos por unhas pezas máis comerciais, feitas de plástico de cores.

O xogo consiste en cinco tabas que teñen catro posicións ou caras. Estas son chamadas *primeiras*, *segundas*, *terceiras* e *cuartas*. Tamén é necesaria unha pelota de goma pequena. O número de xogadores é ilimitado.

As tabas cóllense cunha man e bótanse ó aire. Tal e como caian déixanse e tírase a pelota. O xogador terá que ir a *primeiras* tratando de colocar tódalas tabas por esa cara collendo coa man a pelota antes de que toque o chan. Se a pelota cae da man ou bota se perde e pasa a quenda.

Se se logra colocar tódalas tabas a *primeiras* recollendo a pelota, o mesmo xogador irá a *segundas*. Gañará aquel que primeiro coloque as tabas na cuarta cara.

Un xogo parecido é o que se denomina *as pedriñas*. Utilízanse pequenos croios ou pelouros. Os xogadores séntanse no chan e colocan as pedriñas en número de cinco ou seis. O primeiro, lanza unha pedriña ó aire, e mentres esta rube, colle coa mesma man as que están no chan ó tempo que recolle a que guindou ó aire.



## BUXAINA

Para a buxaina fai falla un cordel ou piola. A piola ten que ter unha cuarta máis do que faga falla para enrolala xa que ese sobrante é para agarrar cando se lance. Unha chapa ou moeda é a mellor suxeición para o final da piola.

As mellores buxainas son as feitas de madeiras duras coma a do buxo ou a do castiñeiro.

O primeiro que hai que aprender é a enrolar a buxaina coa piola. Unha vez enrolada hai dúas formas de lanzala: ó pincha carneiro, co brazo estendido cara ó chan e cun movemento de atrás para diante, a man, solta a buxaina e tira rapidamente da piola para facela bailar; o segundo sistema é lanzando o brazo cara adiante pola altura do ombreiro, tirando rapidamente da piola cara a nós.

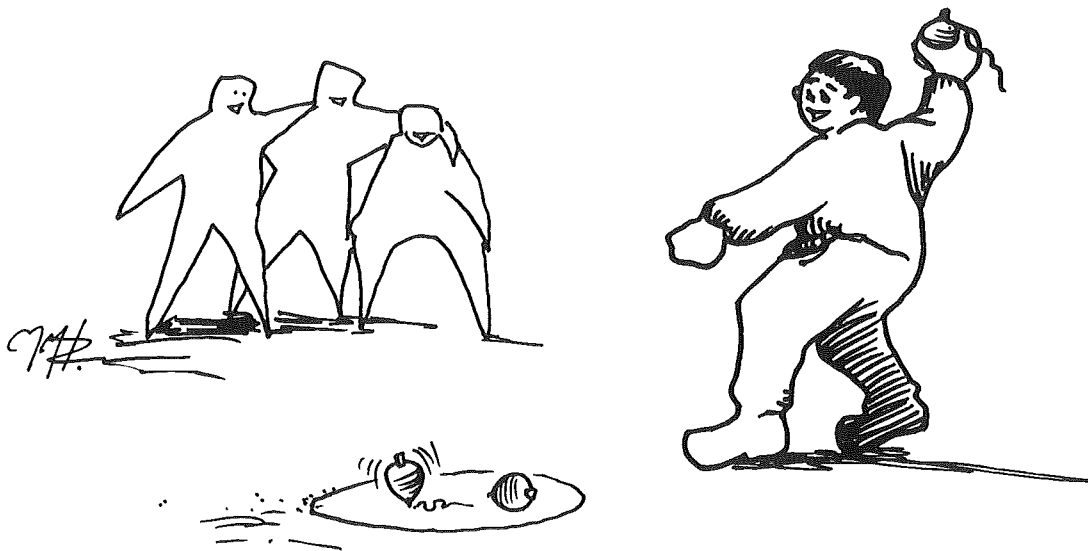
Tamén a buxaina ten varios xogos. Pódese xogar a ver cal é a que baila máis tempo ou a sacar dunha raia obxectos como chapas e moedas co baile da buxaina. Outro é o que consiste en facer un círculo duns dous metros de diámetro e unha vez feito,



hai que mirar quen sae primeiro. Logo trátase de facer baila-la buxaina dentro do círculo e que tamén bailando saia do mesmo. Se a buxaina cae no círculo pero non baila haberá que deixala dentro ata que toque nova quenda ou ata que algún dos xogadores a saque coa súa.

Mentres a buxaina do xogador correspondente estea a bailar dentro do círculo e cara a fóra o resto terá que tratar de pegarlle coas súas buxainas impedindo que salga do mesmo.

As buxainas pódense personalizar pintándoas ou pón dolles chatolas.

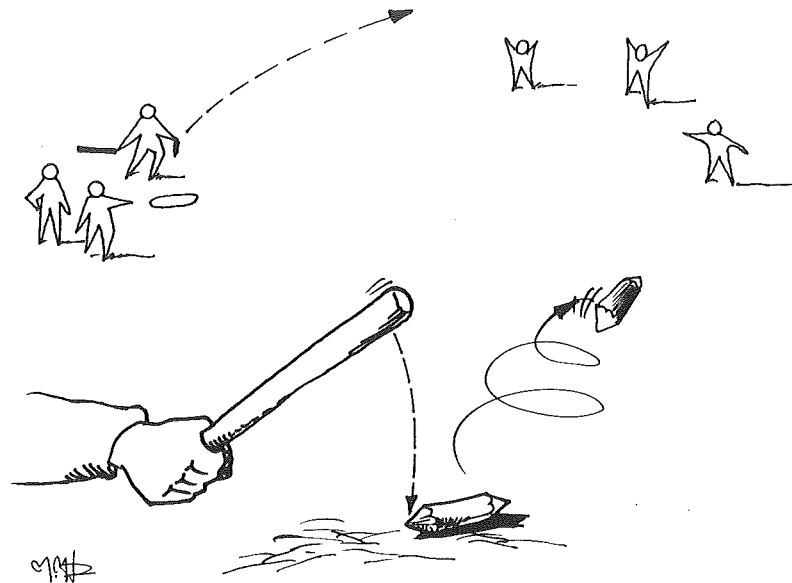


## **BILLARDA ou ESTORNELA**

Consta dun bastón de madeira cos extremos apuntados a navalla duns corenta ou cincuenta centímetros de longo e tres ou catro de diámetro, e un pao – billarda – de dez centímetros e uns tres de diámetro ó que ó pousalo no chan quédenlle as puntas sempre no aire. O *reinado* ou meta é un círculo debuxado no chan.

Ó ser un xogo por equipos hai que ver quen sae primeiro. Resolto isto, o equipo que saca tira o pao pequeno ou billarda ó chan e, co bastón, pegarlle nun lado para que se eleve, zoupándolle tamén cando está no aire tratando de metelo no reinado sen que o equipo que defende a meta logre recollelo antes. Se os que están defendendo acadan a billarda pasan a sacar e os que sacaron sen logra-la

meta perden un xogador que queda eliminado. Se tiveran logrado mete-la billarda no reinado, o xogador eliminado pasa ser do outro equipo. Pódese xogar a un intento ou a tres.



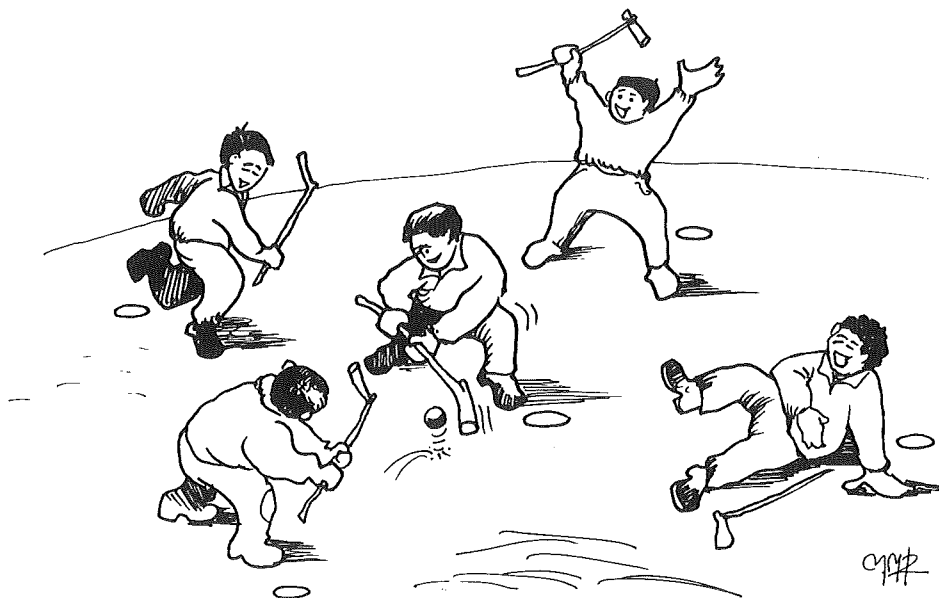
## PORCA

Para este xogo é preciso un pao que teña un extremo máis ancho, a modo de pa, e dun metro de longo. É a *cacheira*. A porca pode ser un tarugo de madeira ou unha lata vella machucada, de xeito que a súa forma sexa sensiblemente esférica para que role un pouco.

O *porqueiro* é aquel que ten que custodiar un burato ou nicho central feito no chan e rodeado doutros buratos máis pequenos. O número destes últimos corresponderase co dos xogadores menos un. No xogo interveñen un número variable de participantes, elixindo ó chou quen vai se-lo *porqueiro*.

O *porqueiro* guinda a *porca* ó aire dicindo: *A miña porca vai valeira, con cen carros de manteiga. O que non lle dea no aire que non lle dea na carreira*. Os xogadores tentarán mentres a *porca* está no aire, darlle cos seus paos e dende os seus buratos para metela no burato central, tratándoo de impedir o *porqueiro*. Se algún o consegue pasará a ser *porqueiro*.

Hai unha variante por equipos na que se marcan dúas liñas nos extremos do campo e un punto central equidistante que é o saque. Cada equipo debe darlle á porca contra o campo dos contrarios para levala máis alá da liña de demarcación. Se isto ocorre o equipo anota un tanto.



## MARIOLA

Só hai que debuxala na terra ou no chan e coller unha pedra. Hai varios xogos de mariola con diferentes debuxos. As casiñas da mariola téñense que numerar do un ó nove. O xogo consta de catro fases:

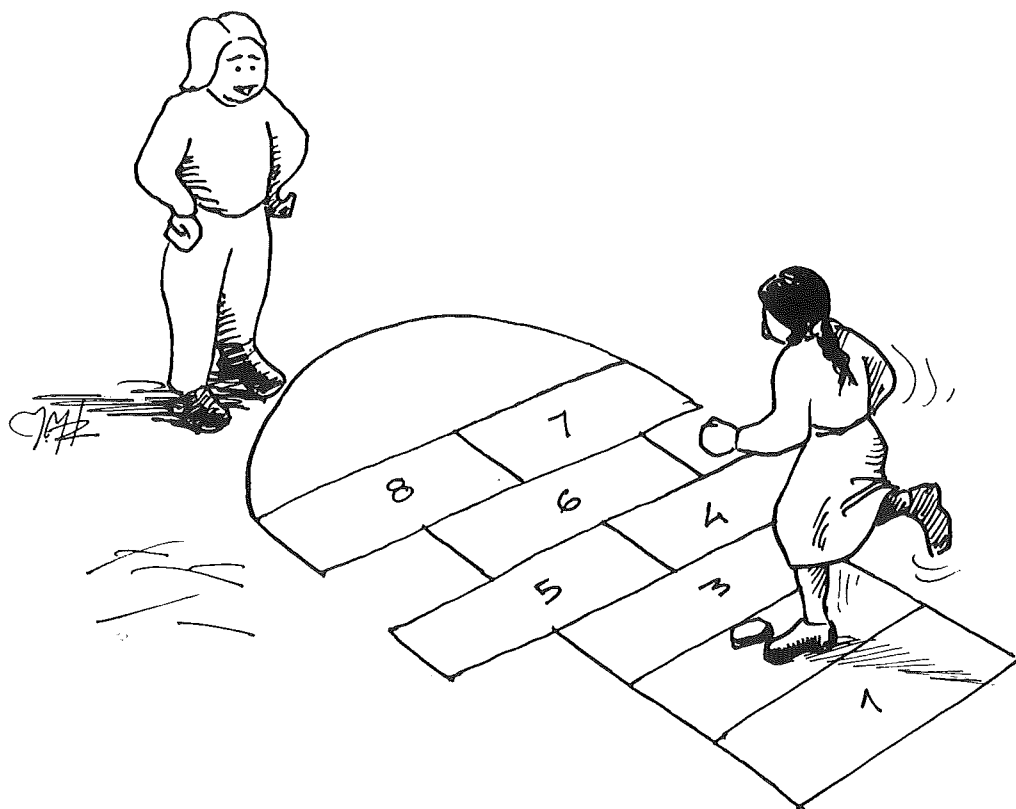
Na primeira o xogador tira a china ( pedra ) na casiña un e salta, cun so pé, de casiña en casiña sen pisar á que ten a china . Ó chegar ás casiñas divididas con dous números haberá que pór un pé en cada unha simultaneamente. Ó chegar á derradeira casiña sáese fóra, é dicir, ó número nove. Dáse a volta e faise o recorrido ó revés. Tírase a china a dúas e así sucesivamente ata a casiña co número oito. Tírase despois á nove e recóllese pisando simultaneamente a sete e a oito. Tírase entón a china dende a nove á unha pero esta vez de costas ó comezo da mariola, e por suposto, sen mirar para a casiña unha. Repítese coa dúas e coa tres. Se a china queda enriba dunha raia ou se pisa algunha se perde a quenda.

Na segunda fase repítese todo pero realízase o recorrido da mariola á pata coxa e sen descanso nas casiñas dobres.

A terceira é cos ollos pechados, que só se poderán abrir nas casiñas dobres e para tirar a china da unha á oito, nunca para recollela. Nesta fase o xogador terá que ir dicindo *piso* nas casiñas simples e *se verá* nos rectángulos dobres.

Unha vez que se chega á cuarta fase, hai que facer o recorrido á pata coxa e empuxando a china de casiña en casiña coa punta do pé. Sen saír á nove haberá que voltar a unha e aí remata o xogo.

Se alguén acada tódalas fases será o gañador.

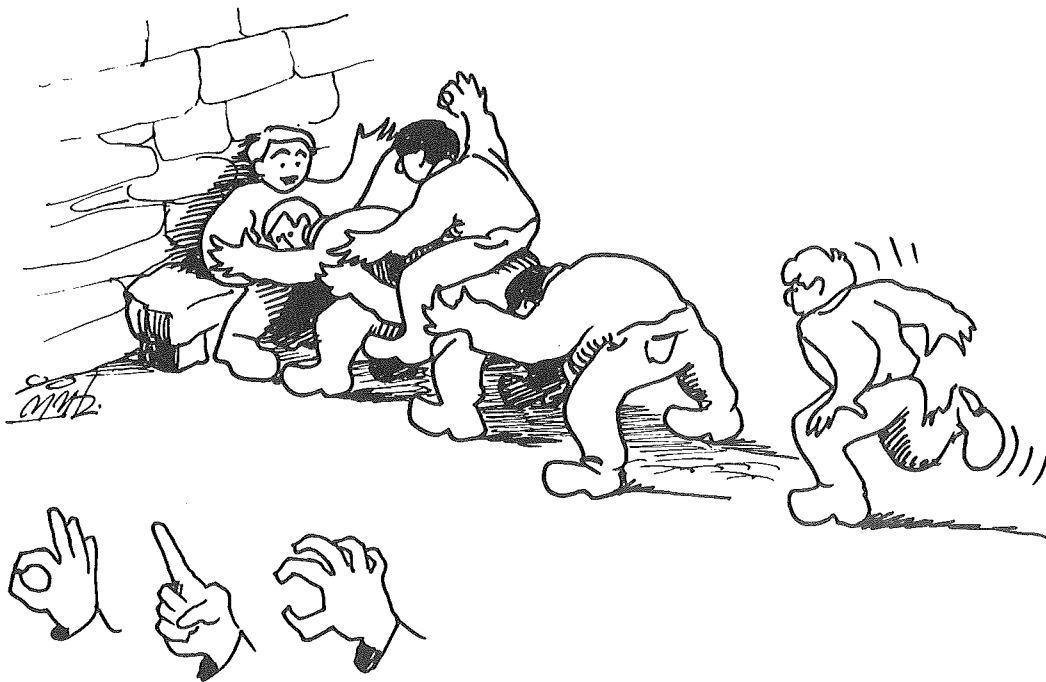


## OVO, PICO, ARAÑA

Bótanse as sortes e fanse dous equipos de dous, tres ou catro nenos. Fai falla unha *nai*, que ten que estar sentado.

Os do equipo que apande téñense que pór cambados e agarrados uns detrás dos outros, de maneira que o primeiro teña a cabeza apoiada no colo da *nai*, o segundo, detrás do primeiro, coa cabeza entre as pernas deste, e así sucesivamente.

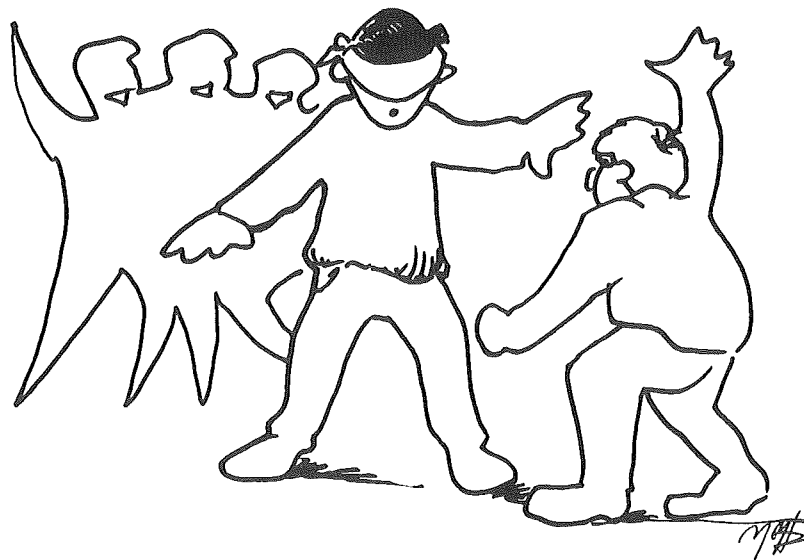
Os do outro equipo deberán saltar por riba dos que están apandando. Cando estes an todos a cabalo dos cambados o primeiro que saltou dirá: *ovo, pico, araña* ó tempo que pon as mans semellando un ovo, un pico ou unha araña. Se o primeiro dos que están abaixo atina a forma que o de arriba está a facer gañan e o de arriba e o seu equipo terán que apandar. Se non atinara perde e o seu equipo repite apandando. Pérdese o xogo tamén se os que montan non se dan mantido no alto ata o final.



## A PITA CEGA

Bótase ás sortes quen será a *pita cega* e tápanselle os ollos. Márcase un espacio pechado no chan do que os xogadores non poderán saír ó escapar . A *pita* ten que tentar coller a algún dos outros e, se o consegue, deberá adiviñar quen é tocándolle a roupa e o corpo. Se atina déixalle o posto de *pita* e comézase de novo.

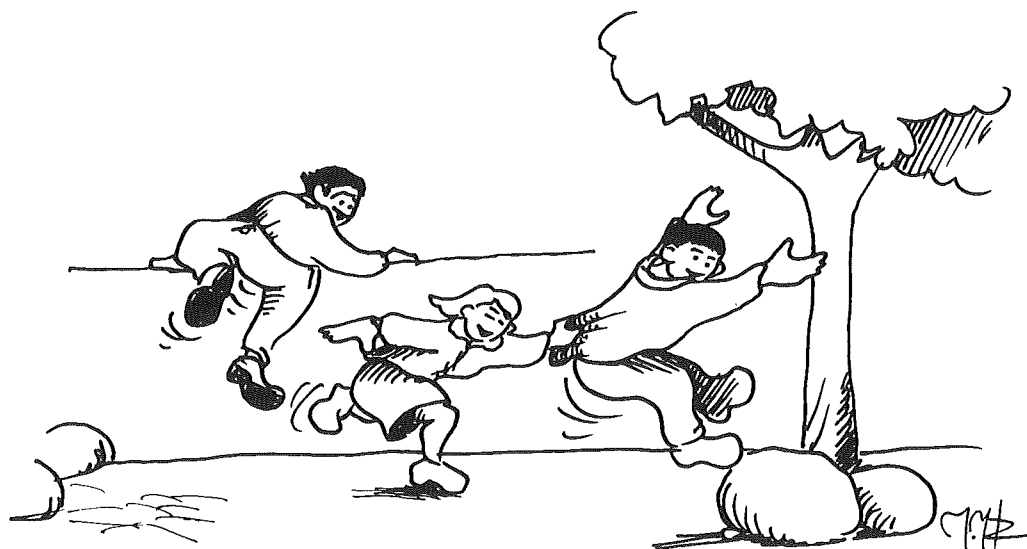
Mentres a *pita cega* busca, os xogadores poden tratar de enganalo tocándoo por detrás, arrimándosele ou chamándoo.



## ALTURAS

Consiste en correr ó aire libre. Bótanse ás sortes, e o que apanda ou dorme terá que perseguir ó resto. O que persegue tratará correndo de tocar ós *escapados* que poderán protexerse subíndose a unha altura ( pedra, chanzo... ) e dicindo *alturas*. Non poden subirse tódolos xogadores á vez. Se isto ocorre o xogo párase e entón o último en dicir *alturas* é o que apandaré ou durmirá.

Se o que dorme logra tocar a un *fuxitivo* este pasará a apandar e polo tanto a correr detrás dos outros.



## ZOADEIRAS

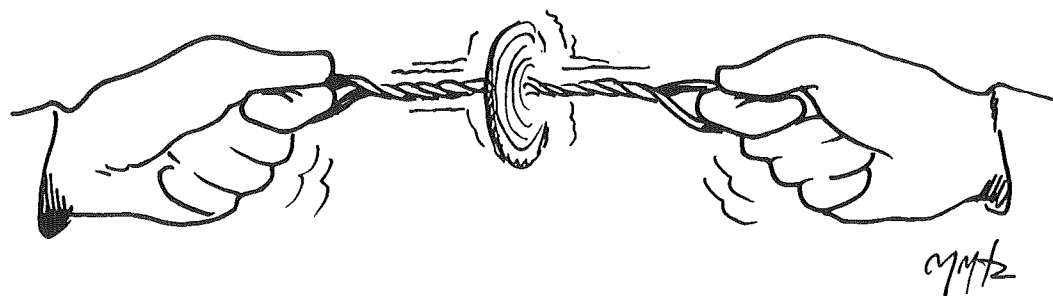
Consiste nun anaco rectangular de madeira moi fina duns sete por dezasete centímetros. Nun dos lados menores ten un buratiño para lle pasar un cordón.

Para usalo cóllese o cordón polo extremo libre e dásele a volta rapidamente, procurando que a peza de madeira xire sobre o seu eixo. Ten que zoar, é dicir, emitir un zumbido forte e agudo.

Existe unha zoadeira algo máis laboriosa que se fai cunha noz. Hai que abri-lle dous buratos nos extremos maiores e outro de maior tamaño no lateral. Cun cravo ou un anaco de arame baléirase o contido e unha vez limpa pásaselle un cordel polos buratos menores, atáselle cun nó a un garabullo transversal un dos seus cabos, e polo outro cabo dásele a volta ó aparello. Deste xeito tamén zoa e cun son aínda máis agudo.

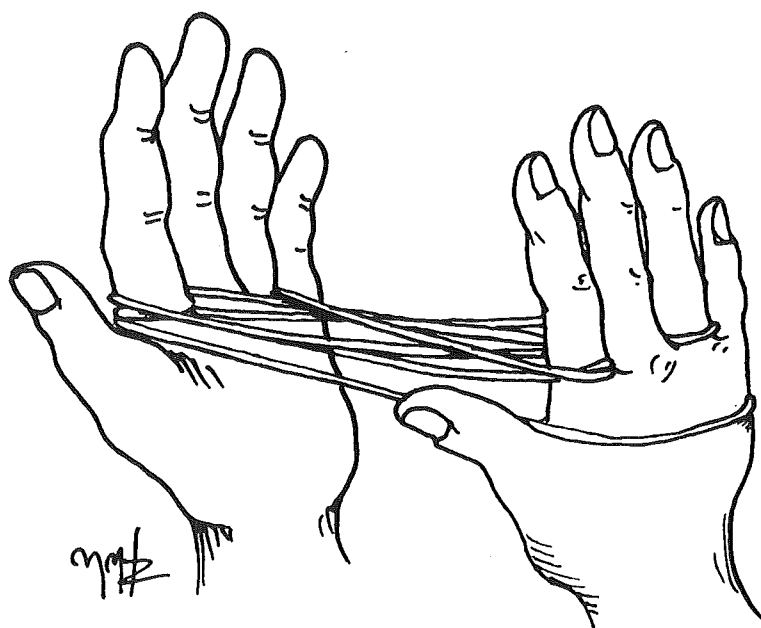
Cun botón grande, un anaco de madeira, folla de lata ou cartón e facéndolle dous buratos polos que se pasa un cordón dobrado sobre si mesmo e cos extremos anudados temos outra variante. Cos furabolos sostéñense os extremos do cordón e

faise xira-la peza do centro ata retorcelo. Logo, afastando ou achegando as mans, provócase a rotación da peza central e un son agudo.



## O LEITO

Faise cun cordón de algo menos dun metro e cos extremos atados nos dedos das mans estendidas. Segundo se entrelace os dedos formarán unha serie de figuras caprichosas. Hai que acadar estas figuras sen que se enrede e sen que se saia dos dedos o cordón.





## Propostas de traballo

1. Recollida entre familiares e coñecidos de enredos cos que se divertían cubrindo o cuestionario proposto ou outro similar.
  - **Datos do informante**
    - nome
    - lugar de nacemento
    - lugar de residencia
    - profesión/estudios
    - idade
  - **Lugar onde se realizou a recollida** ( casa, barrio, parroquia, concello, comarca)
  - **Data da recollida**
  - **Notas**
2. Construcción dalgún dos xogos das fichas ou dos que se vaian coñecendo mediante o cuestionario.
3. Practica dalgúns dos xogos propostos illadamente ou nun circuito de enredos ó aire libre.

## BIBLIOGRAFÍA

- LORENZO, Xaquín ( *Xocas* ): *Enredos*. Alicerces, Museo do Pobo Galego, 1992
- BARRIO, María e HARGUINDEY, Enrique: *Lerías e enredos para os máis pequenos*. Galaxia, Vigo, 1983
- BRANDIN FEIJOO, Camilo: *Os xogos dos nosos rapaces*. Obra cultural Caixa Ourense, 1986
- BOUZA BREY, Fermín: *Xogos iniciáticos infantiles da Galiza* . Separata Revista de Etnografía, tomo I. Museo de etnografía e Historia, Porto, 1963
- ROMANI, Arturo: *Xogos infantiles de Galicia*. Follas Novas edicións, Santiago de Compostela, 1983