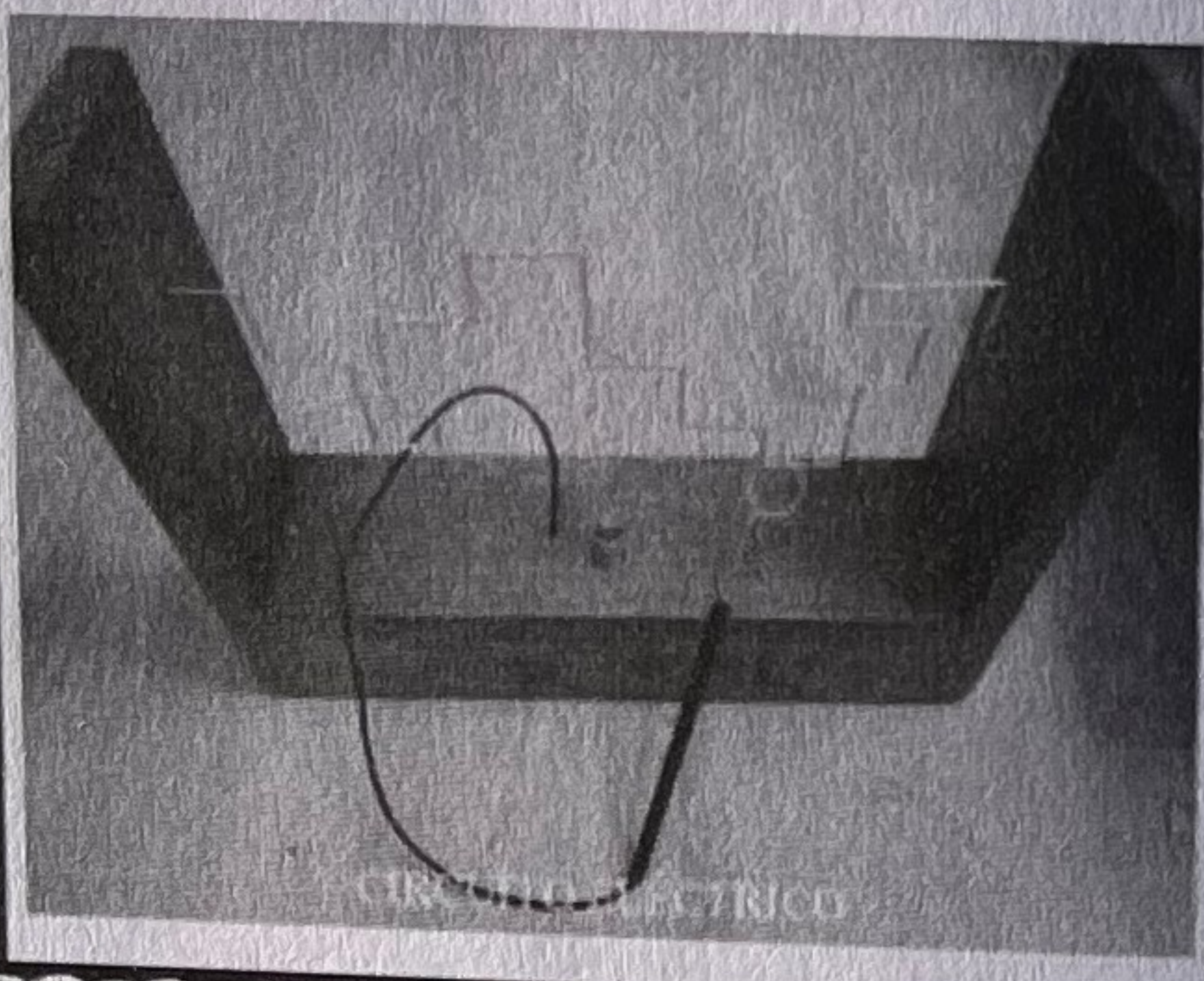


CIRCUITO ELÉCTRICO

Os participantes teñen que coller o mango da variña que está metida no medio do circuito eléctrico do xogo. O obxectivo deste enredo é pasar a argola da variña dun lado a outro do circuito sen que toque nel. No caso de tocalo acenderíase a lámpada e perderíase a partida. Pódese xogar polo simple pracer de pasar o rato ou competir con outros xogadores para ver quen fai o percorrido no menor tempo posible.



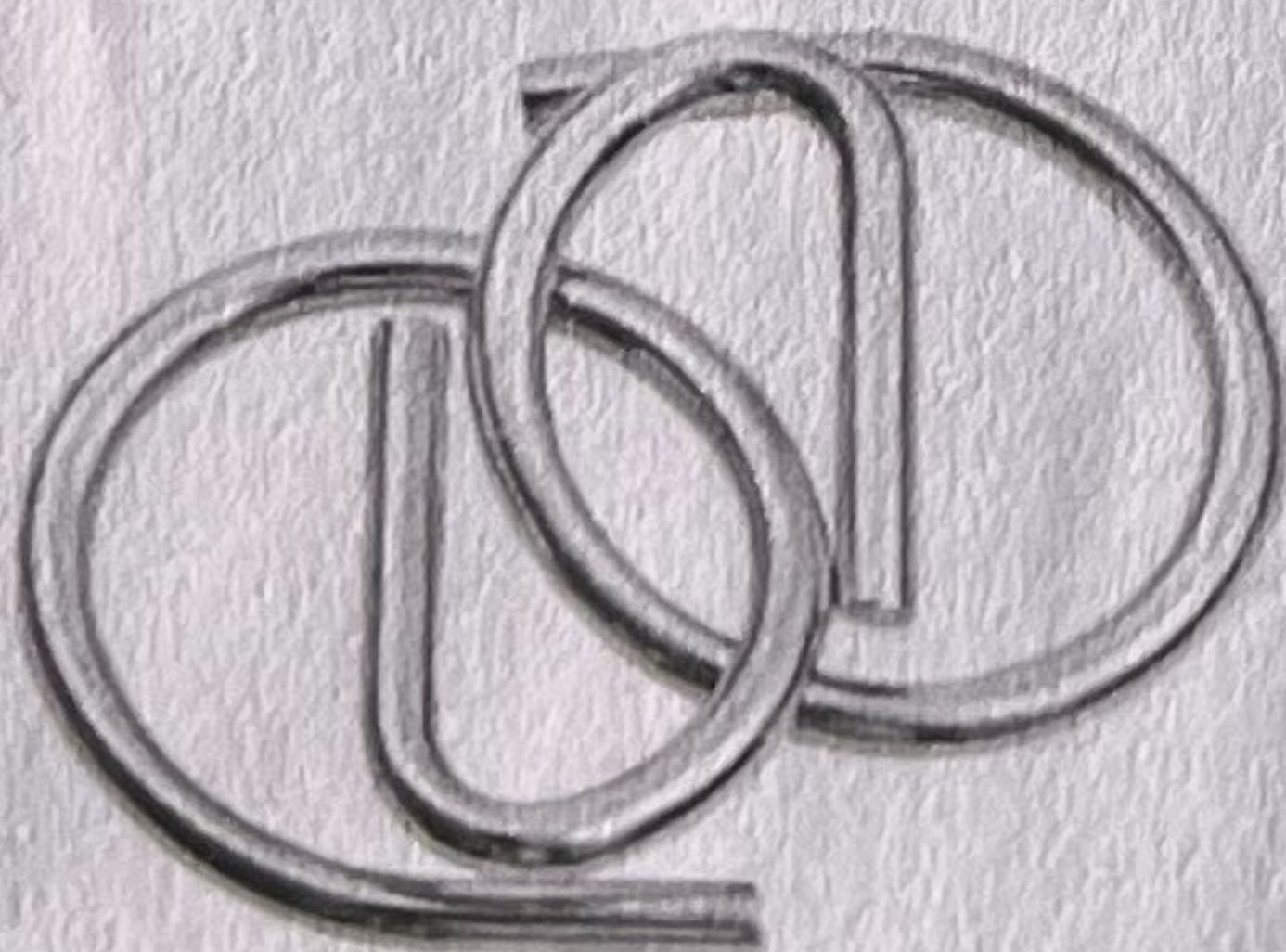
DISCOS FORA

Participan dous xogadores que teñen en cada campo cinco discos de madeira. O xogo consiste en pasar, o máis rápido posible, os discos ao campo contrario. Hai que deslizarlos contra as gomas, sempre coas xemas dos dedos, para que saian disparados cara adiante e se colen polo burato. Gaña quen primeiro pasa os cinco discos. Non se deben coller os discos cos dedos para evitar os golpes dos do contrario. Xógase a un número de partidas previamente acordado.



QUEBRACABEZAS DA G INVERTIDA

Quebracabezas de metal que consta de dúas pezas iguais que están engarzadas. O obxectivo do xogo é separar unha peza da outra, sen forzalas, e unha vez feito volver a unilas. É unha versión popular deste tipo de enredos, e os xogadores con pouca experiencia adoitan resolvelo facilmente. Para solucionalo hai que ir probando as distintas opcións posibles.



QUEBRACABEZAS DA G INVERTIDA

RA DOS POBRES

Hai que deslizar dez discos de madeira sobre o taboleiro na procura de metelos nos buratos numerados. A puntuación acadada é a suma dos discos que rematan dentro dos buratos. Xógase a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DAS PONTES CON BÓLAS

Cada participante dispón de cinco bólas de madeira, que ten que facer rodar polo chan para que entren polos buratos da ponte. Os lanzamentos fanse dende a liña marcada no chan, que non pode pisarse. A puntuación acadada é a suma dos arcos nos que entren, totalmente, as bólas. As partidas pódense xogar a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por



XOGO DO CURRUNCHO

Os xogadores lanzan cinco discos de madeira dende a marca feita no chan, que non pode pisarse, na procura de que queden en calquera dos andeis numerados do estante. A puntuación acadada é a suma dos que quedan sobre eles. As partidas adoitan xogarse a un número de puntos ou de lanzamentos acordado previamente. Participase de xeito individual.



XOGO DO FROITEIRO

Cada xogador ten que lanzar cinco discos de madeira, na procura de que queden sobre calquera das bandexas numeradas do froiteiro de madeira. Os lanzamentos fanse dende a marca que hai no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos puntos onde rematan os discos. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación acordada previamente ou a un número determinado de lanzamentos. Pode xogarse de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DO REMO

Cada xogador ten que lanzar cinco estrobos, na procura de que queden nos ganchos numerados que hai no remo. Os lanzamentos fanse dende a marca do chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos puntos dos estrobos que quedan enganchados. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



LABIRINTO CON TRES BÓLAS

Os participantes teñen que coller o labirinto de madeira nas mans e colocar as tres bólas de aceiro no canal exterior do mesmo. O obxectivo do xogo é conseguir meter as tres bólas no círculo central do labirinto. Hai que mover o taboleiro a modo para que as bólas se deslicen ata o centro do mesmo.



PESCAR BOTELLAS

Cada un dos participantes dispón dunha cana de madeira con tanza e unha argola de corda. O xogo consiste en meter a argola pola boca da botella de madeira que está pousada no chan. Hai dúas modalidades do xogo: pódese xogar polo pracer de conseguir meter a argola ou competir cos outros participantes para ser o primeiro en facelo. Xógase de xeito individual.



VER, OIR E CALAR

Hai que lanzar cinco argolas de corda, na procura de que queden rodeando algunha das figuras dos monos que están pousadas no chan. Os lanzamentos fanse dende a marca que hai no chan, e que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma das argolas que quedan rodeando as figuras. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual.



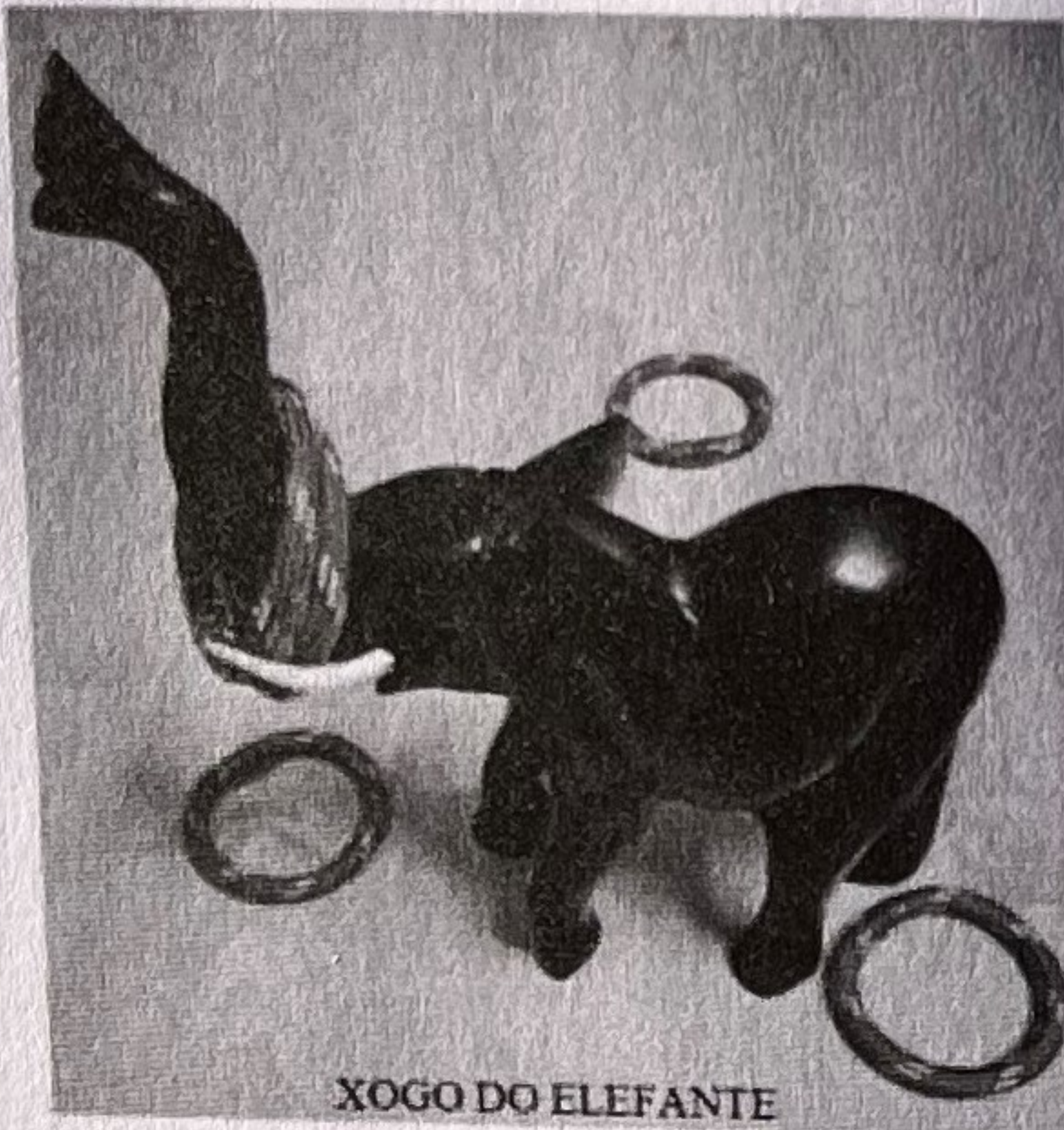
XOGO DA GALAXIA

Compiten dous xogadores que dispoñen dunha bóla de aceiro que teñen que golpear cos mandos que ten o taboleiro. O obxectivo do xogo é meter a bóla na porteria do xogador contrario, e cada vez que se consegue súmase un tanto. Gaña a partida o xogador que chega antes aos cinco puntos. Cada un dos xogadores dispón dun marcador para ir anotando seus tantos.



XOGO DO ELEFANTE

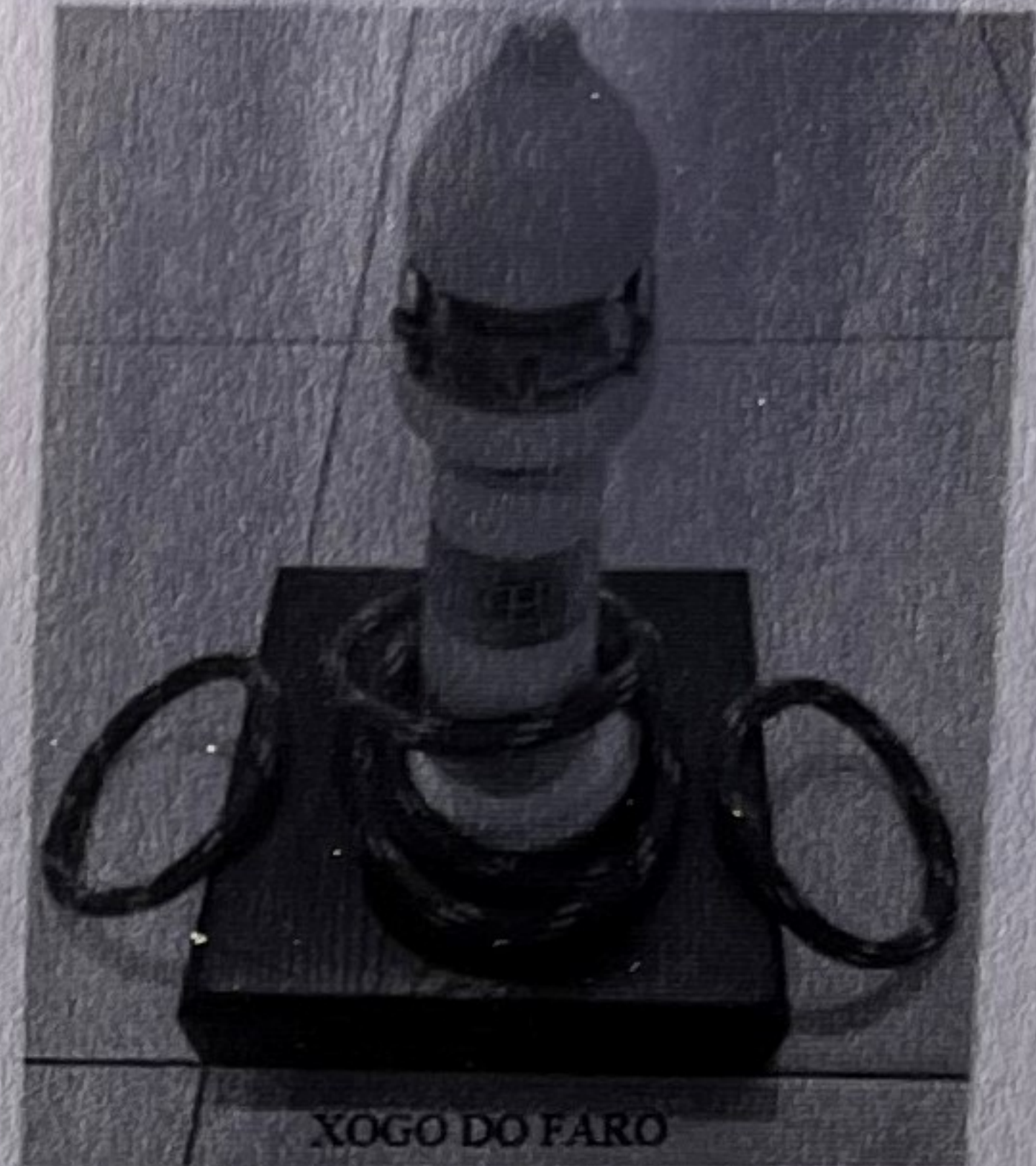
Hai que lanzar cinco argolas de corda, na procura de que queden rodeando a trompa do elefante que está pousado no chan. Os lanzamentos fanse dende a marca que hai no chan, e que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma das argolas que quedan rodeando a trompa. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual.



XOGO DO ELEFANTE

XOGO DO FARO

Hai que lanzar cinco argolas de corda, na procura de que queden rodeando a figura do faro que está pousado no chan. Os lanzamentos fanse dende a marca que hai no chan, e que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma das argolas que quedan rodeando o faro. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual.



XOGO DO FARO

XOGO DOS CALDEIROS

Hai que lanzar cinco discos de madeira contra os caldeiros. Os lanzamentos hai que facelos dende a marca feita no chan, que non se pode pisar. Acádase un punto por cada disco que remata dentro dun dos caldeiros. Adoita xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Hai outra modalidade do xogo, no que hai que procurar meter un disco en cada caldeiro.



XOGO DOS CALDEIROS

XOGO DOS FORTES

Os participantes dispoñen dunha bóla de madeira que hai que colocar no burato que ten a catapulta. Antes de comezar o xogo hai que colocar as dez pezas de madeira nas marcas que ten o taboleiro. O obxectivo do xogo é derrubar as pezas lanzando a bóla coa catapulta, e súmase un punto por unha das que caen. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual.



XOGO DOS FORTES

XOGO DA HÉLICE

Este sinxelo xogo consiste nunha pequena hélice de madeira amarrada a unha corda, que ten no outro extremo unha empunadura que se fai xirar coa man para conseguir meter o burato do medio da hélice no postigo colocado no chan. Hai dúas modalidades de xogo: pódese xogar polo pracer de conseguir meter a hélice no postigo ou competir con outros participantes por ser o máis rápido en facelo. Xógase de xeito individual.



XOGO DA HÉLICE

XOGO DA VIAXE Á LÚA

Este entretido e fermoso xogo pretende ser unha homenaxe ao libro, de Xulio Verne, "Viaxe á lúa". No taboleiro hai colocadas catorce bólas de cristal que os participantes teñen que meter nos buratos que ten o xogo. Para facelo hai que coller os tiradores, con forma de media lúa, que hai nos laterais do xogo, e movendo a modo o taboleiro hai que facer que as bólas vaian entrando nos buratos.



XOGO DA VIAXE Á LÚA

XOGO DAS ESQUINAS

Deslízanse cinco discos sobre o taboleiro, para que reboten nas gomas e queden na zona numerada. A puntuación acadada é a suma dos discos que quedan parados entre dúas raias. No caso de quedar sobre unha raia súmase a puntuación na que está a maior parte do disco. Xógase a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DAS ESQUINAS

XOGO DAS FRECHAS

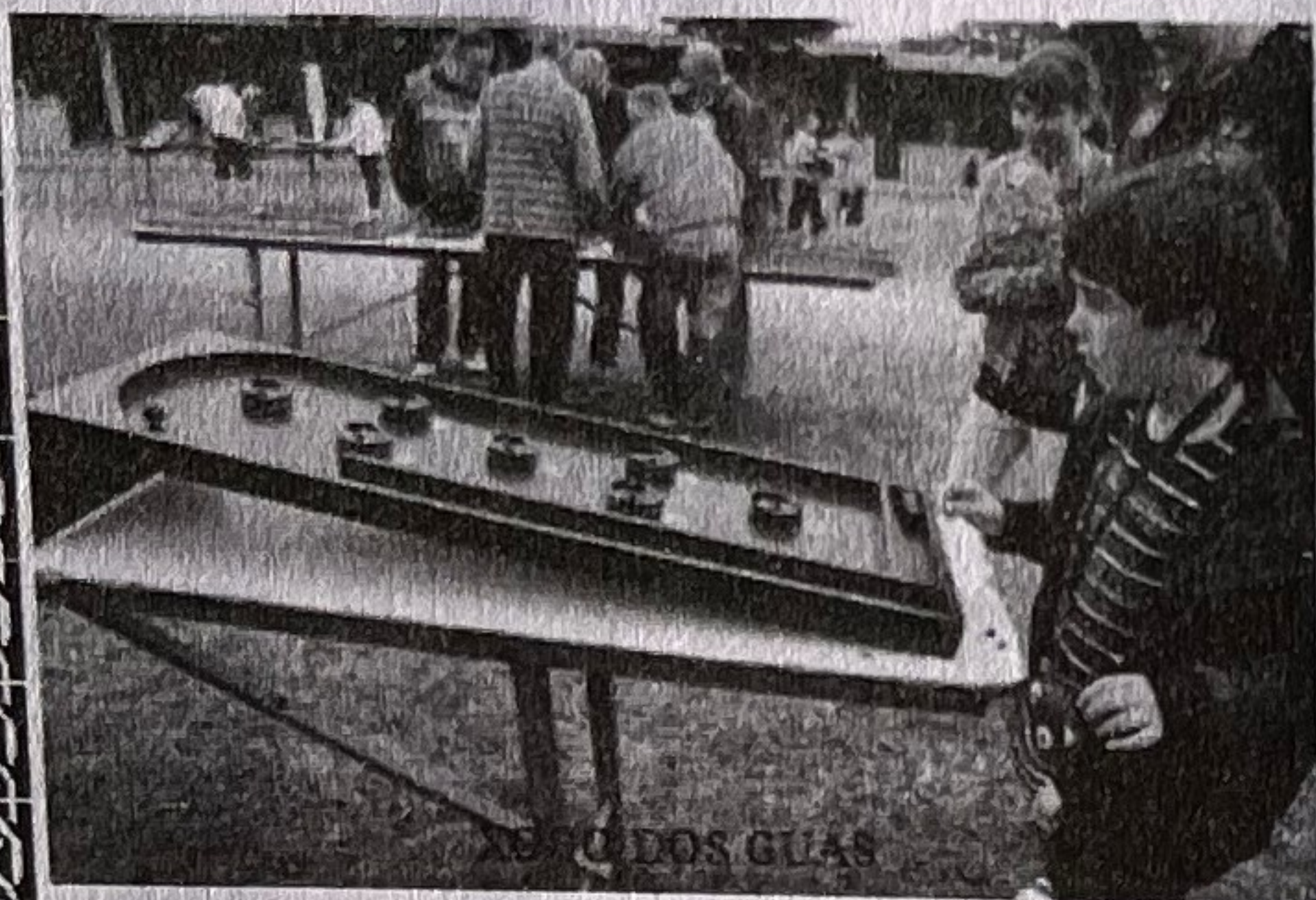
Os participantes teñen que lanzar cinco frechas de madeira dende a marca feita no chan, que non se pode pisar. O obxectivo do xogo é que as frechas rematen dentro do floreiro de metal que hai no chan. A puntuación acadada é a suma das frechas que rematan dentro del. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DAS FRECHAS

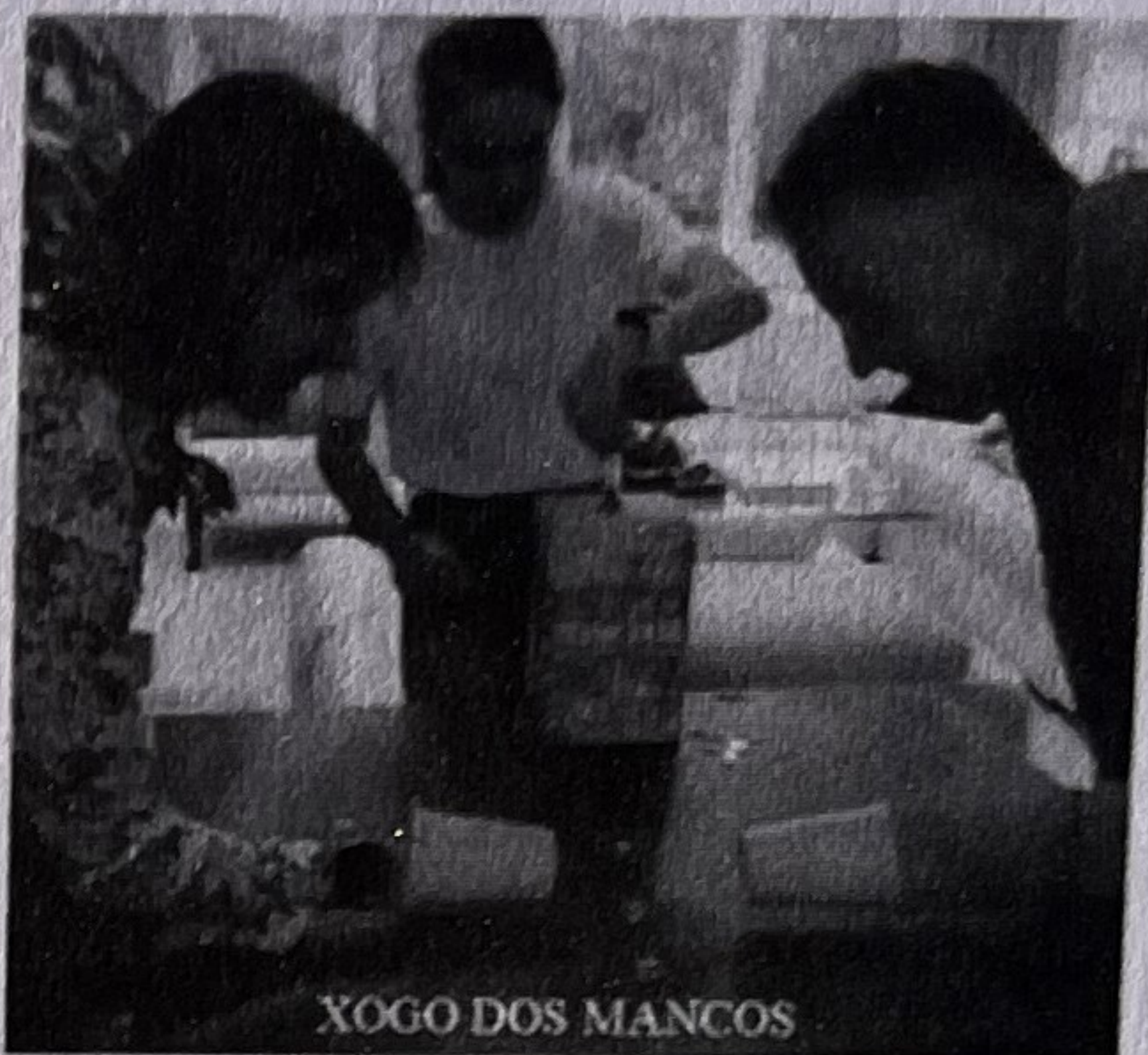
XOGO DOS GUÁS

Hai que facer rodar cinco bolas de madeira polo lateral esquerdo do taboleiro, na procura de que entren en calquera dos sete guás numerados. A puntuación acadada é a suma das bolas que rematan metidas nun dos guás. As partidas xóganse a un número determinado de lanzamentos acordado previamente. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DOS MANCOS

Xogo cooperativo para dous xogadores no que os participantes dispoñen de cadanseu vaso de plástico e de cinco dados colocados en fila enriba da mesa. En primeiro lugar os xogadores teñen que introducir unha das mans no seu vaso e despois teñen que ir collendo os dados xuntando as bases dos vasos, para colocar uns enriba dos outros. O xogo non remata ata que conseguen facer unha columna con todos os dados.



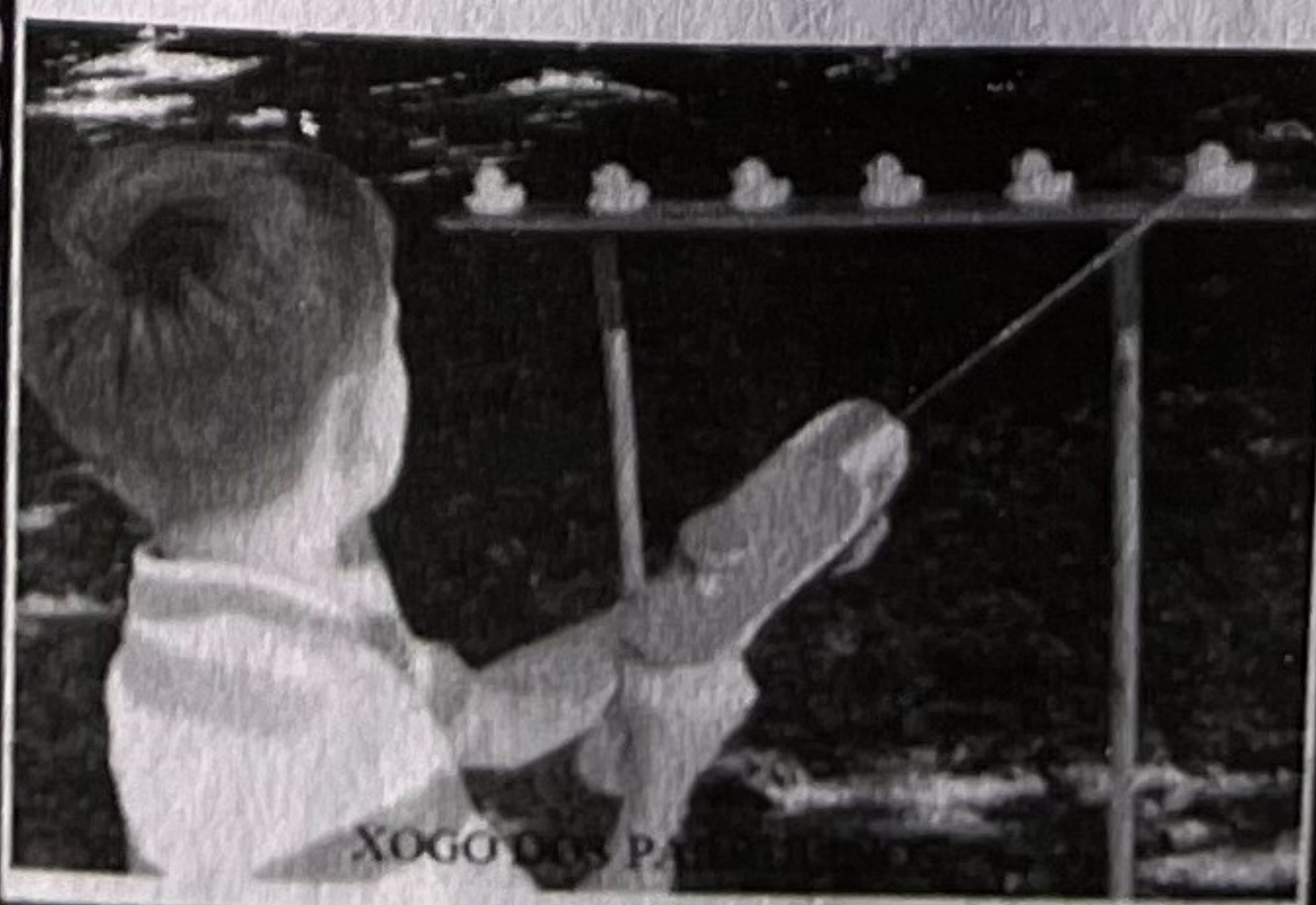
XOGO DOS PANEIROS

Hai que lanzar cinco bólas de la dende a marca feita no chan, que non se pode pisar. O obxectivo do xogo é que as bólas rematen dentro dos buratos numerados que ten o taboleiro. A puntuación acadada é a suma do valor dos buratos onde rematan as bólas. Adoita xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



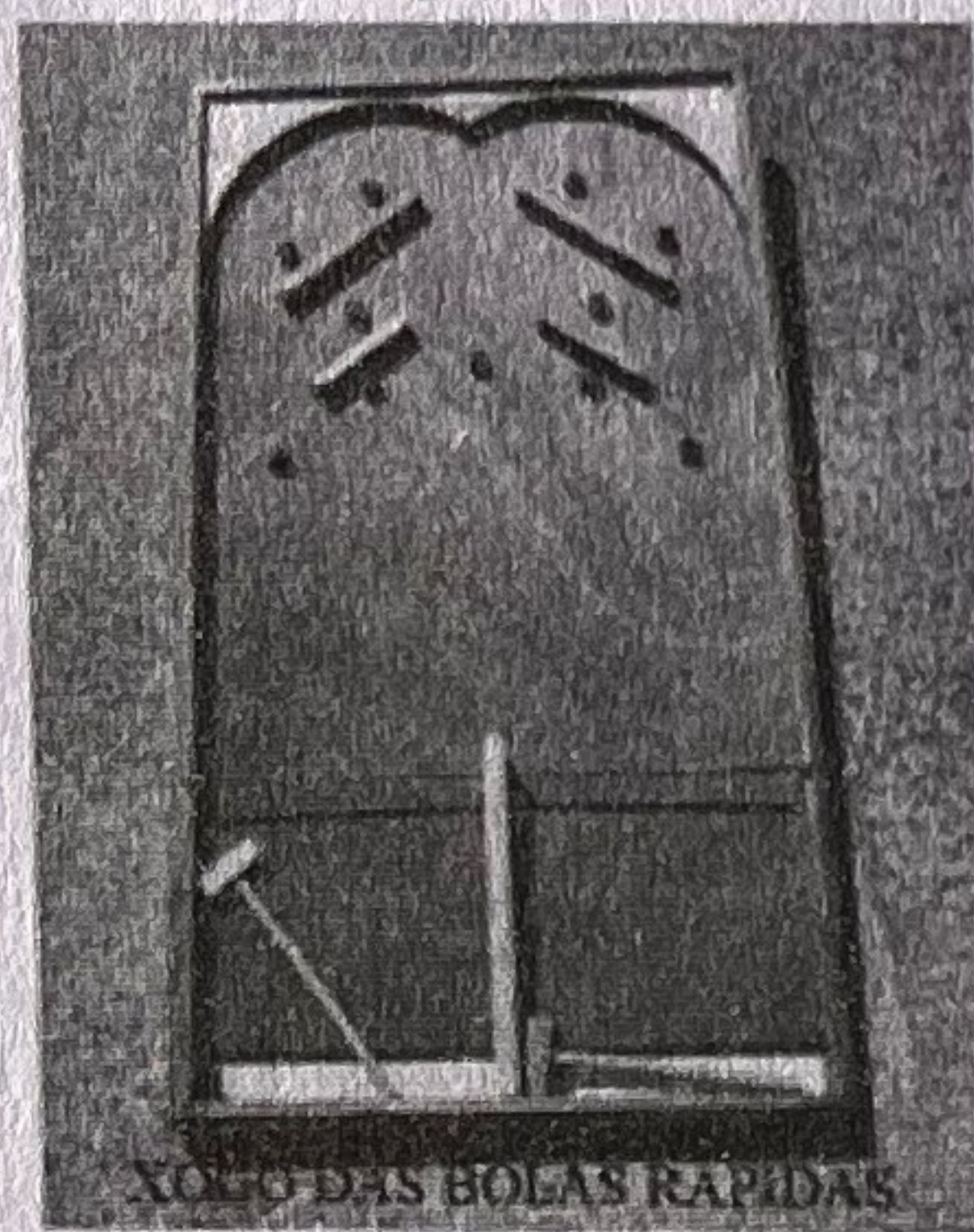
XOGO DOS PARRULIÑOS

Os participantes dispoñen dunha pistola de auga coa que teñen que derrubar, o antes posible, os seis parruliños de goma que hai sobre a táboa. Xógase dende a marca feita no chan, que non se pode pisar. Hai dúas modalidades do xogo: pódese xogar polo simple pracer de facelo ou competir con outros participantes para ver quen derruba os parruliños en menos tempo.



XOGO DAS BÓLAS RÁPIDAS

Compiten dous xogadores que dispoñen de cadansúa bóla e dun martelo. Na parte de arriba do taboleiro hai once bólas metidas en buratos. Os participantes teñen que empurrar as súas bólas cara arriba co martelo para desprazar ás outras bólas, co que o xogo se volve máis dinámico. A partida remata cando todas as bólas quedan inmobilizadas nos campos. As bólas que entran nas porterías non se poden tocar. Gaña quen remata con menos bólas na súa portería.



XOGO DAS CURVAS

O xogo consta de cinco bólas de madeira e un taboleiro numerado do cero ao dez. Os xogadores teñen que ir colocando as bólas na táboa con curvas do taboleiro, co obxectivo de que estas cheguen o máis lonxe posible movendo o mando redondo do xogo. A puntuación acadada é a suma das casillas onde rematan as bólas.



XOGO DAS PALLAS

Compiten dous xogadores que dispoñen de cadansúa palla. O obxectivo do xogo é meter a bóla na portería do xogador contrario soprando coas pallas. A bóla non se pode tocar coa palla, posto que de facelo intencionadamente anotárase un tanto o xogador contrario. Cada vez que se mete un gol hai que poñer a bóla na liña central do taboleiro. Gaña a partida o xogador que consegue meter antes cinco tantos.



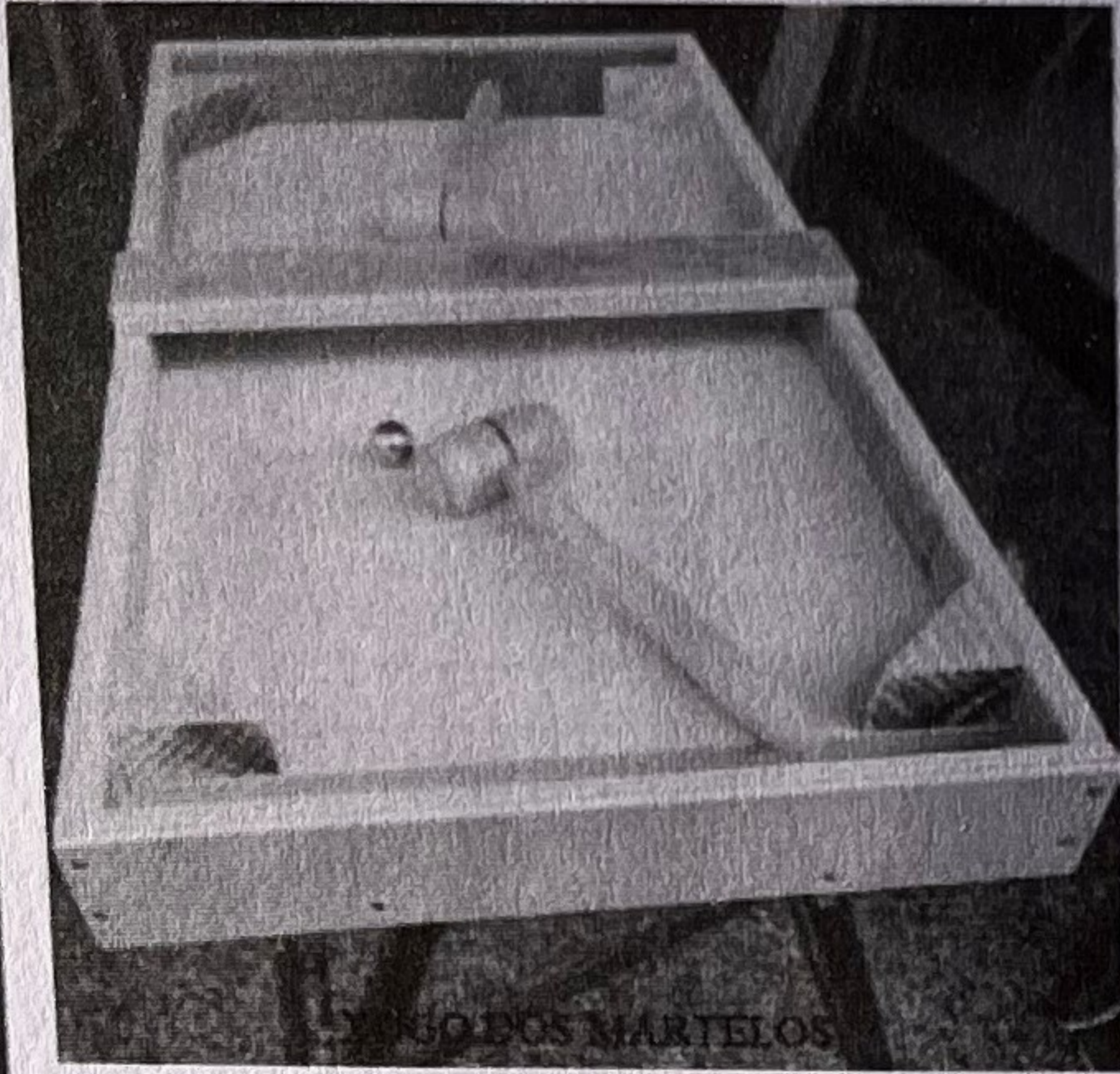
XOGO DAS PENDENTES

O obxectivo do xogo é mover a bóla de madeira dun lado ao outro do taboleiro coa axuda do pau. A bóla hai que colocala no rebaixe que ten o taboleiro no medio, e colocando o pau enriba hai que facer que se deslice polo taboleiro, subindo e baixando as pendentas, ata chegar á plataforma final. De caer a bóla hai que volver a colocala no principio. Os xogadores non poden moverse da posición indicada na foto.



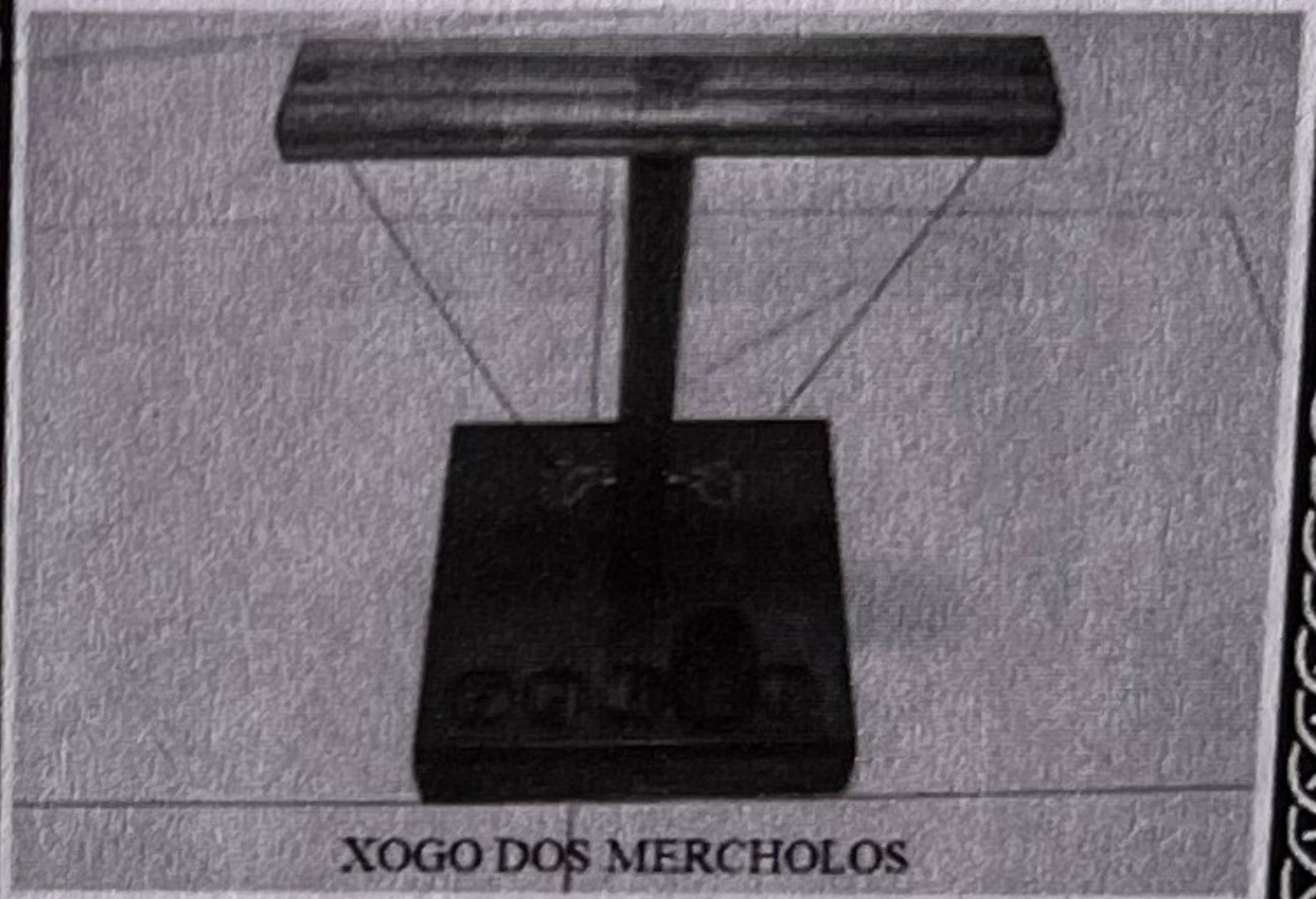
XOGO DOS MARTELOS

Participan dous xogadores que dispoñen de cadanseu martelo de madeira. Compítese cunha bóla de aceiro, e o obxectivo do xogo é defender o campo propio co martelo e empuxar a bóla con el cara a portería contraria. Non se pode pasar co martelo cara o campo contrario, e gaña a partida quen chega primeiro aos cinco tantos. Antes de comezar unha partida hai que botar a sortes quen inicia o xogo. Despois de cada gol inicia os lanzamentos quen encaixou o tanto.



XOGO DOS MERCHOLOS

Compiten dous xogadores que dispoñen de cadansúa argola colgada dunha corda. Hai un marcador que ten cinco posicións e a partida comeza co barril no medio del. O obxectivo do xogo é que as argolas queden enganchadas nos ganchos que hai no mastro do taboleiro. Os lanzamentos, rápidos e continuados, fanse separándose do taboleiro e cada vez que a argola queda enganchada avánzase unha posición no marcador, o que supón un retroceso para o contrario. Gaña quen chega antes ao final do marcador.



XOGO DOS PASMÓNS

Cada un dos participantes dispón dunha cana de madeira con tanza e anzol, coa que ten que conseguir pescar, pola alcaiata, as tres pezas de madeira que hai no taboleiro pousado no chan e cambialas aos espazos libres que ten. Hai dúas modalidades de xogo: pódese xogar polo simple pracer de conseguir pescar as pezas ou competir con outros xogadores por ser o máis rápido en facelo. Xógase de xeito individual.



XOGO DOS PELLÓS

Hai que lanzar cinco pellos de madeira dende unha marca feita no chan, que non se pode pisar, na procura de que entren nas caixas numeradas do taboleiro que está pousado no chan. A puntuación acadada é a suma dos que quedan dentro deles. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual, por parellas ou por equipos.

