

## ANIMACIÓN:

Para el fomento de la lectura algún juego de cualquier parte de la sesión se podría dar por escrito, o proyectar una transparencia, con un cañón...

- **La cadena, muralla, barrera**, un alumno panda, debe coger a los demás, cuando lo haga se darán la mano, así sucesivamente. VARIANTE, la barrera se puede mover más que 2 ó 3 pasos adelante y atrás en el medio de la pista, sólo hace desplazamientos laterales.
- **Alturitas**, juego de pilla, la casa está en una alturas.
- **Chorizo envenenado**, juego de pilla, si te cogen debes llevar la mano en el lugar del cuerpo donde te tocaron.
- **Cazadores y conejos**, juego de pilla, para coger debes tocar con una pelota la espalda de tu compañero. En Educación Infantil y 1º ciclo funciona bien llevar una foto en el cuello del animal que corresponda.
- **Stop**, juego de pilla, si dices stop y te paras con las piernas abiertas y brazos en cruz estás en casa. Te libran cuando te pasen por debajo. Variante la posición de casa de otra forma.
- **A volta ou a barra**, dar la vuelta al cole, manzana en un sentido a la vez e que panda va en el contrario, cuando s cruzan te debe coger, no vale retroceder. **Variante “A barra de dous”**, cuando panden dos deben ir agarrados de la mano, se puede retroceder varios pasos a establecer antes de empezar a jugar, se seguirán haciendo parejas hasta que solo quede uno.
- **Come cocos**, juego de pilla por encima de las líneas de los campos de: baloncesto, voley, etc.
- **Sigue el ritmo**, desplazamientos al son del pandero.
- **Batalla de balones**, dos equipos separados por una línea, el juego consiste en mandar dejar tu campo libre de balones.
- **1,2,3**, por tríos, a cada uno se le asigna un número, el 1 escapa, el 2 y el 3 deben cogerlo. Cuando el profesor diga otro número ese debe escapar.
- **Coches de choque**, en un espacio pequeño debemos desplazarnos muy rápido sin tocar al compañero. Variante, tocándolo.
- **Color, color**, el profesor dice un color y los alumnos deben tocar un objeto de ese color.
- **Simón di**, el profesor dice:”Simón di corre a pata coxa” los alumnos obedecen todo lo que el docente diga, sino se dice “*Simón*” la orden no es válida.
- **Cuatro esquinas**, se hacen grupos de cinco, cuatro se colocan en una esquina, que se deben intercambiar, el del medio debe ocupar un sitio vacío. VARIANTE: poner más equinas, jugar toda la clase a la vez.
- **La mancha**, el que panda lleva la mancha (un pañuelo) de be pillar a los demás tocándoles con la mancha, a quien le de panda.

- **As Meigas**, juego de pilla, el que panda debe enmeigar a los compañeros, esto es que cuando los coja se deben sentar, el juego acaba cuando toda la clase está sentada.

Casi todos los juegos propuestos se podrían hacer botando un balón, a veces por parejas, agarrados de la mano...

Para la animación en iniciación deportiva, se podría dejar manejar como quisieran el material desplazándose por la pista: líneas, canastas, porterías... También lo podrían hacer por parejas o tríos.

## **VOLTA Á CALMA:**

Para la vuelta la calma se podrían llevar a cabo actividades de fomento de la lectura, o incluso en la fase de análisis de resultados, como: sopas de letras, crucigramas, lecturas y preguntas sobre la Unidad sobre las mismas...

- **La rata busca**, todos sentados en corro uno panda en el medio, debe averiguar por donde pasa un objeto que sus compañeros se pasan por la espalda.
- **Piedra, papel, tijera**
- **Pares o nones**
- **Veo, veo**
- **Oro y plata**
- **El espejo**, por parejas y sin moverse del sitio uno hace de espejo debiendo imitar todos los movimientos del compañero.
- **Las cuerdas**, por grupos realizar figuras con las cuerdas de saltar a la comba.
- **Gallinita ciega**.
- **Papiroflexia**, realizar con papel usado figuras: barcos, sombrero, aviones...
- **El fotógrafo**, uno panda, le saca una foto a toda la clase, que para. A continuación sale del aula, el grupo se cambia de posición. Se deben averiguar los cambios. Variante, averiguar quien se fue de clase.
- **Juego de Kim**, sentados en fila debemos pasar 6 o 7 diferentes tipos de material (boli, goma, indiaka...) por la espalda (lo manipulan). A continuación, una vez pasado por todas escribir en una hoja los nombres y el orden.
- **Teléfono escarallado**, mensaje. Todos en corro o fila, uno le dice en bajo al oído al compañero un mensaje, así sucesivamente, al final veremos la variación del mismo.
- **Música relajante**, al son de la música tumbados en el suelo con los ojos cerrados inventar una historia, que luego contaremos en grupo.
- **Dramatizaciones**, deportes, oficios... Por grupos, individualmente.
- **Estiramientos**.

- **Director de orquesta**, uno hace de director, y todos deben imitar los movimientos de este, el que panda debe averiguar quien es el director.
- **El cinturón**, uno esconde un objeto en el gimnasio, los demás no deben mirar, luego lo buscan.
- **Rimas**.
- **Palabras encadenadas**.
- **Chinos**.
- **Tres en raya**.
- **Foto finish**, imitar la llegada a meta en una carrera de atletismo.
- **Los animales**, a cada pareja se le asigna un animal con los ojos vendados deben encontrar a su pareja solo por el sonido. Variante: de tres, cuatro...
- **Se baja el telón**, toda la clase junta nos imaginamos los aplausos del público y saludamos agarrados de la mano y en grupo.
- **Robot escarallado**, debemos imitar a un robot que va perdiendo energía.
- **As risas ou rir a cachón**, por parejas uno enfrente del otro debemos hacer reír al compañero sin tocarlo.
- **Pestanexar**, por parejas uno enfrente del otro mirándose fijamente a los ojos, debemos aguantar el máximo tiempo posible sin mover las pestañas.
- **Silandiero**, por parejas se miran fijamente a ver quien aguanta más tiempo sin hablar.
- **Música clásica**, representar por grupos un concierto de música clásica.
- **Falanqueiro**, durante dos minutos debemos hablarle sin parar a nuestro compañero.
- **Pato Choco**, los alumnos se colocan sentados en círculo uno panda y les va dando en la cabeza a los compañeros a la vez que va diciendo: "pato, pato..." cuando diga "pato choco", al niño que le toque debe levantarse e intentar cogerlo, si se sienta en el sitio que quedó libre en el círculo, continua el juego, si lo coge se hace tortilla, esto es que el cogido se coloca en el medio del círculo y los compañeros a su alrededor hacen que lo cocinan a la vez que gritan "tortilla".
- **El Espía**, Todos sentados en círculo, uno en medio con los ojos cerrados y unas llaves colocadas detrás de su espalda, el espía se debe acerca en silencio y cogerle las llaves sin que se entere.
- **Abre a caixa**, por parejas uno enfrente del otro, uno hace de caja estirando los brazos con una palma de la mano encima de la otra (de tal forma una palma hace de tapa de arriba y otra d abajo). Este le dice al compañero: "abre la caja", el compañero debe separar las tapas y hacer todo lo que le dicen: coger un balón y botarlo, una manzana y comerla..., luego debe guardarlo todo. El juego acaba cerrando la caja. La caja no abre sino se utiliza una llave.
- **Tabú**, por parejas o pequeños grupos, uno panda, debe sacar una tarjeta de una caja (con un nombre de un animal, cosa...), sin hablar debe intentar que sus compañeros adivinen de que se trata.

- **Scrabel**, en grupos de cinco, cada uno saca una o dos letras de una caja, el que panda debe formar una palabra y a continuación sin hablar debe intentar que sus compañeros adivinen de que se trata.
- **A escola**, en grupos, imitar una clase en el aula, imitar una clase en el aula o en el pabellón.
- **Playback**, el docente pone una canción y los alumnos deben hacer que cantan una canción, pero sin hablar, también podemos poner sólo música: guitarra...
- **Sopa de letras, crucigramas**..., sobre aspectos de la unidad a trabajar, salud, higiene..., lectura de algún tema sobre deportes (normas, ligas, historia...).
- **Representaciones**, por grupos de: un baño en la playa, un cuento (caperucita roja, los tres cerditos...), un safari fotográfico, una excursión por el campo, una clase de Infantil, una boda, un gran baile, una excursión en bus, accidente de un avión, una clase de aeróbic (un alumno hace de monitor), un incendio, una manada de dinosaurios, un día circo, un concierto de música clásica, el ataque de los indios a un fuerte de vaqueros o de una tribu a un grupo de excursionistas, dibujos animados, animales...
- **O aturuxo**, se coloca la clase en circulo de rodillas, a medida que se van levantando hasta llegar a estar de pie van emitiendo un aturuxo cada vez de mayor intensidad.
- **El ahorcado**, por parejas uno elije una palabra, debe escribir en un papel tantas rayas como letras tenga, el compañero deberá ir diciendo letras hasta que la adivine, cada vez que no acierte se dibujará una parte de un dibujo de un ahorcado, si se completa el dibujo y no se acertó la palabra, se acaba la partida.
- **Deseos**, que escriban en pocas líneas que quieren ser de mayor, o como se ven ellos con 20 anos.
- **Trileros**, por parejas, uno tiene tres vasos de plástico o cáscaras de nuez, mete algo debajo y los desordena, el compañero debe adivinar en donde se encuentra el objeto.
- **Adivina en que mano**, uno esconde en su mano detrás de la espalda un objeto, el compañero debe adivinar en que mano se encuentra. Puede cantar una canción y señalar las manos, en al mano en la que acabe al canción ahí estará el objeto, por ejemplo: "*Rabo de boi, rabo de besta, dixo meu pai que estaba nesta*".
- **Trabalenguas**, les daremos trabalenguas escritos en papel, o que ellos mismos deben copiar en una hoja y los deberán aprender.
- **Decodín de codán**  
 pola beira beira van.  
 Deecoodín dee coodáán  
 pola beiraa beiraa van.  
 Dende o pazo (praia) a cociñaaa (ría)  
 cantos dedos teño enriba.

Todos sentados en círculo, un panda, vai dándolle nas cabezas os que están sentados, todos á vez cantan a canción, cando cheguen a “cantos dedos teño encima “o neno sinalado debe averiguar os dedos que puso o que panda, se o fai pasa a pandar, se non debe levantarse e coller o compañeiro.

– **CANCIÓNS:**

Dedín dedín samarroquín,  
 rabo de rula mazarula,  
 cando o rei por aquí pasou,  
 tódalas damas conquistou,  
 menos unha que  
 quedouuuuuu.

Pepe Repepe camisa rachada  
 foi a cociña lambela pescada,  
 lambeu e lambeu  
 e nunca se encheu,  
 foi o cañizo  
 e champou un chourizo.

Unilla, dosilla  
 de garganvilla,  
 gordilón, de gordilón,  
 salta ti,  
 fora capón.  
 Cando o rei  
 por aquí pasou  
 tódalas damas  
 conquistou.  
 Menos unha que  
 quedou  
 dando paus ó  
 mosqueiro;  
 o mosqueiro a chorar;  
 cinta de prata  
 para miña gata;  
 cinta de ouro  
 pro mouro  
 Tururú  
 que saias tú, polas  
 portas de  
 Mambrú.

Orella pendella,  
 vaite á leña;  
 se nón vés agora  
 dormes fora,  
 cos porquiños  
 da túa dona.  
 Axexarás  
 por un buratiño,  
 a ver se che dan  
 un caroliño  
 e se cho dan  
 comes ti soliño.  
  
 Xan Perillán  
 dacabalo dun can,  
 o can era coxo  
 caeu nun toxo,  
 o toxo etra bravo  
 caeu nun prado,  
 o prado era duro  
 e Xan Perillán  
 rompeu o bandullo.

Xan Perillán  
 dacabalo dun can,  
 o can era coxo  
 tirouno nun pozo,  
 o pozo era frío  
 tirouno nun río,  
 o río era branco  
 tirouno nun  
 campo,  
 o campo era roxo  
 tirouno un toxo,  
 como o río picaba,  
 Xan Perillán  
 brincaba.

Este é o maimiño,  
 este o seu sobriño,  
 este o maior de todos  
 e este o  
 escachapiollos.

Uno, dole,  
 tele, catole,  
 quile, quilete,  
 Mandou  
 o rei  
 co seu  
 gabinete  
 que Pepa  
 de Anxelo  
 co seu cadril,  
 cadril, cadrón,  
 contaas ben,  
 Que vinte son.

Este olliño pinpilín  
 este olliño pimpilán,  
 esta boca pide pan  
 este queixo no llo dan,  
 este naris narizán  
 arríncate pillabán.

**Variante:**

Este queixo queixolán  
 esta boca pide pan,  
 este nariz naricete  
 este ollo repinpín  
 e este repimpinete  
 arráncate naricete!

Este foi á feira.  
 Este mercou un porquiño.  
 Este cebouno con millo.  
 Este fixo a matanza no San Martiño.  
 E este mangallón comeu ben o xamón.  
 (Cada frase corresponde a un dedo da  
 man que se vai sinalando a medida  
 que se canta a canción).

Man morta, man  
 morta!  
 Pega  
 na túa  
 porta!.

**Variante:**

Man morta, man  
 morta!  
 cérrame esta porta;  
 se non a queres  
 cerrar,  
 déixame pasar!  
 (A medida que se  
 canta a canción hai  
 que collerlle a man a  
 un neno e movela de  
 arriba a baixo, a  
 canción acaba  
 pegándolle coa man  
 morta na cara.)

Este foi ó mar e non trouxo nada.  
 Este foi e trouxo unha pescada.  
 Este lavouna.  
 Este fritiuna.  
 E este lambón comiuna.  
 (Cada frase corresponde a un dedo da man  
 que se vai sinalando a medida que se canta a  
 canción).

Aninovo con ben veñas,  
 cos años, coas ovellas  
 e co sol enriba  
 das tellas.

Tantarantan, tantarantán, tantarantiña,  
 O que non come non ten barriguiña.  
 Tantarantan, tantarantán, tantarantola,  
 O que non come non ten barrigola.  
 Tantarantan, tantarantán, tantarantiña,  
 O que non canta non ten gargantiña.  
 Tantarantan, tantarantán, tantarantola,  
 O que non canta non ten gargantola.  
 Tantarantan, tantarantán, tantarantiña,  
 O que non come non pensa non ten cabeciña.  
 ...

Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir,  
 todo aquello que yo haga lo tenéis que repetir.  
 A saltar, a saltar, a saltar. Todo el mundo a  
 saltar...

(Se canta la canción a la vez que se repiten las  
 acciones propuestas.)

Nesta cara redondiña  
 teño ollos e nariz  
 e tamén unha boquiña para comer e sorrir.  
 Cos meus ollos vexo todo,  
 co meu nariz fago hachís  
 E coa miña boca como palomitas de maíz.

Puñín puñete  
 Que hai por dentro?  
 Pan de fermento  
 Que hai por fora?  
 Pan de miola.  
 A miolar, a miolar,  
 Que a ría ha de parar.

Un día Noe a la selva fue (imitar caminar)  
 puso a todos los animales (círculo con las manos)  
 alrededor de él.

El señor está enfadado (poner cara de enfadado)  
 el diluvio va a caer, (subir y bajar las manos)  
 no os preocupéis (mover el dedo índice)  
 yo os salvaré.

Estando el cocodrilo  
 y el orangután  
 dos pequeñas serpientes  
 y el águila real.

El gato, el topo  
 el elefante  
 no falta ninguno

Tan solo no se ve  
 Al pequeño mamut.  
 (Hay que imitar a cada animal con las manos.)

Estes ollos rebirollos  
 esta testa cabezuda,  
 este peliño deburra...  
 Arríncate peluda...

“*Si te quieres divertir*”, se coloca toda la clase en fila mirando al docente. Los alumnos deben repetir lo que este haga.

- "*Si te quieres divertir*". Cuatro pasos hacia adelante con palmada en el último.
- "*Al Danubio hemos de ir*". Cuatro paso hacia atrás con palmada en el último.
- "*Si, si, si*": Dos pasos laterales hacia la derecha, quedando con pies juntos y palmada.
- "*Si, si, si*": Dos pasos laterales a la izquierda, quedando con pies juntos y palmada.
- "*Al Danubio hemos de ir*": Cuatro pasos libres.

**TRABALINGUAS:**

Unha poldra parda petra  
 trouxo un poldro pardo petro;  
 Dixo a poldra parda petra  
 Ó poldro pardo petro  
 Trepa pouco, poldro pardo petro, trepa pouco.

Cinco figafarzos novos  
 afigafarzaron a figafarza vella;  
 Veu o figafarzo vello  
 E afigafarzou os cinco figafarzos novos  
 E maila figafarza vella.

Pola mar abaixo van tres táboas  
 van mal tarinbincuntibiladas  
 e o moreno saltarabincuntinculador  
 que as desentarabintincuntile  
 que as volva a tarabincuntincolar mellor.

Cinco figafarzos novos  
 afigafarzaron a figafarza vella;  
 Veu o figafarzo vello  
 E afigafarzou os cinco figafarzos novos  
 E maila figafarza vella.

Estando a garzagrifa  
 Metida na súa garzagrifal  
 Pasou por alí un garzagrifo  
 que lle dixo moi puntual:

Tres pelouros duralengos  
 que os desenduraldengará  
 o que os desenduraldengue

Que fas aí garzagrifa  
 metida na túa garzagrifal?  
 - Estou cos meus cinco garzagrifos  
 e non me podó desengarzagrifar.

Catro bois, catro vacas  
 soben carro costa arriba  
 non hai fulano na terra  
 que catro veces o diga.

Abrín caixóns  
 e collín cordóns  
 caixóns abríñ  
 cordóns collín.

**LETRA PARA SALTAR Á CORDA.**

Unha e unha, dúas;  
 quero filloas das túas.  
 Dúas e duas, catro;  
 ben postiñas no prato.  
 Catro e catro, oito;  
 dame tamén biscoito.  
 Oito e oito, dezaseis;  
 trinta e dous pasteis  
 ponos nuha bandexa  
 e que ninguén os vexa.

Heime de farta  
 ata estoupar.  
 Come, come,  
 gran lambón;  
 ten conta co  
 reventón.

Al pasar la barca,  
 me dijo el barquero:  
 las niñas bonitas,  
 no pagan dinero.  
 Yo no soy bonita,  
 Ni lo quiero ser,  
 Arriba la barca,  
 Una, dos y tres.

Soy la reina de los mares,  
 y ustedes lo van a ver,  
 tiro mi pañuelo al agua(deja el pañuelo en  
 el suelo)  
 y lo vuelvo a recoger(lo recoge).  
 Pañuelito, pañuelito,  
 ¿quién te pudiera tener?  
 Guardadito en el bolsillo(lo guarda)  
 Como un pliego de papel.

El cocherito leré  
 me dijo anoche, leré,  
 que si quería, leré,  
 montar en coche, leré.  
 Y yo le dije, leré,  
 Con gran salero, leré  
 No quiero coche, leré,

Que me mareo, leré.

Al decir "leré" la cuerda gira en el  
 aire y el niño se pone en cuclillas.

## PARTE PRINCIPAL:

### PRESENTACION.

- **Patata caliente**, nos colocamos en círculo, el que reciba la pelota tiene que darse a conocer diciendo el nombre, aficiones, gustos..., le pasamos la pelota a otro compañero rápido para no quemarse.
- **O feirante**, durante unos minutos cada pareja se comenta los gustos, aficiones... a continuación se debe intentar convencer a toda la clase de que compren el producto.
- **Chámome**, cada uno dice su nombre y apellidos y a continuación un animal que rime con estos, o algo que lo caracterice. Variante se podría hacer lo mismo pero con un paracaídas, cada uno se presenta sacando la cabeza por el agujero que tiene en medio el paracaídas
- **Eu chámome**, todos sentados en círculo, uno le pasa la pelota a un compañero a la vez que dice Eu chámome.. e pásolle a pelota a...
- **O piollo**, se sitúan dos filas enfrentadas, separadas unos 5 metros, el juego consiste en lanzar un balón y brilar a los del equipo contrario. Se puede jugar a puntos o a eliminados.
- **Los vecinos**, todos sentados en círculo. El maestro dará comienzo al juego preguntando a alguien “¿te gustan tus vecinos?”. Si la respuesta es “no”, dará los nombres de los vecinos que vendrán a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de izquierda y derecha, mientras que estos tendrán que abandonar su lugar, que intentara ser ocupado por los vecinos escogidos. El alumno del centro intentará ocupar la silla durante el cambio de sitios. Si la respuesta es “sí”, todo el grupo girara un puesto a la derecha.
- **Herido, grave o muerto**, en grupos de cuatro o cinco jugadores, el juego consiste en lanzar el balón contra una pared, y cuando bote volver a saltarlo, hacer esto tres veces una para herido, otra para grave... Si fallas le toca el turno al compañero.
- **El espía**, todo el grupo se desplaza con los ojos cerrados. Cuando se encuentra con alguien, intenta adivinar quien es por el tacto, si lo consigue uno se forma una sola fila con éste a la cabeza. Cuando se dos encuentran filas, el primero de cada una debe decir el nombre de los que integran dicha fila, si no lo consigue ninguno sigue el recorrido. Habrá un espía (o más) si no acertamos su nombre dice “espía” y la fila se debe romper.
- **Y todos los juegos propuestos en las conclusiones de los supuestos.**

### XOGOS CON NEUMÁTICOS.

- **Recorrido**, hacer un recorrido en el que haya que sortear neumáticos: esquivarlos, saltarlos, meter los pies dentro...
- **Campo minado**, sortear las ruedas que hay por el espacio, saltándolas o simplemente no tocándolas.

- **El laberinto**, colocar varias ruedas en una fila o en varias, los alumnos deben ir por encima de ellas, haciendo equilibrio sin tocar el suelo, se puede hacer otra salida en la que haya que pisar en el medio.
- **A rodar**, rodar las ruedas por el espacio, se podría dejar libremente, hacer carreras...
- **Tiro a la rueda**, por grupos intentar colar una pelota dentro de la rueda.
- **Juegos de pases**, con ruedas jugar al abanico, la fila, pases por parejas con una o dos ruedas...

### **XOGOS DE FILA.**

- **Fila relevos**, varias filas enfrentadas, pasar por debajo de las piernas una pelota cuando esta llegue al último este se pondrá en el comienzo de la fila, así sucesivamente hasta llegar a un lugar determinado.
- En fila pasarse el balón de diferentes formas, de pie o sentado: por el medio de las piernas, por arriba, uno por abajo y otro por arriba, por un lado, uno por un lado y otro por el otro.
- En fila hacer diferentes movimientos y luego colocarse delante de la fila hasta llegar a un lugar determinado: pasar por el medio de las piernas de los compañeros, hacer zigzag, correr y ponerse de primeros en la fila, sentados saltar las piernas de los compañeros, saltos a la mula, acostados de cubito prono todos juntos, uno encima de ellos los demás ruedan y lo transportan.

### **RIFAR:**

- Pito pito, gorgorito a donde vas tu tan bonito, a la era verdadera, pin, pon, fuera.
- Pito pito, gorgorito, saca la mano veinticinco. En que lugar, en Portugal. En que calleja, la Moraleja. Esconde la mano, que viene la vieja.
- Uni, dori, teri, cuteri, mar, cariberi, viro, virón. Saca ben a conta que as oito che son.
- Martiño peixeiro, ¿quién pasará? Pasa quen pasa, quen non quedará.
- Vixiguento mal contento, pide pan e non llo dan e rabea coma un can.
- Rato, rato, maragato, gato, gato, vintecatros, un, dous, tres, catros, fora estás do trato.
- Un avión japonés cuantas bombas echa al mes (o neno sinalado di un número e cóntase).
- Teño un caixón cheo de puntas, dime cantas son (o rapaz sinalado di un número).
- Rabo de boi, rabo de besta, dixo meu pai que estaba nesta.
- Rabo de boi, rabo de vaca, dixo meu pai que estaba flaca.
- Doce meses ten o ano, catros meses ten a Lúa, dime ti cantas pedriñas ten o chan da túa rúa.
- Luna, lunera cascabelera, luna, lunatis, cascabelatis.
- Una mosca puñetera, se cago en la carretera, un, dos, tres fuera.
- Barrabís, barrabás, tu te quedas y tú te vas.
- Puñín puñete, que hai por dentro?, pan de fermento, que hai por fora? pan de miola, a miolar, a miolar, o que a ría ha de pandar.
- Blo, chirivicú, chirivicá, chirivicuri fa, chirivicuri curi fero, que mas dan e non as quero.

- Botón, botón, de la bora botera, chiribitón fuera.
- Nun caixon había tres cravos, dime nena cantos son (hai que decir un número).
- Pablito clavó un clavito, que clavito clavó Pablito (decir un número).
- Rei, rei, cantas darei (o neno sinalado di un número), non o sei (cóntase o número que se dixo).
- Pavín, pavós a filla do rei casada con vvós, merda pa ti, merda pa vós.
- Pavín, pavós a filla do rei casada con vós, escollo en vós.
- Chirlo mirlo vaite deitar tras as portas do lugar, cae a mesa cae a artesa caeo o rei coa condesa. Chucuruchí, que saias ti.
- Unha , dúas, tres, catro, sae ti que ven o gato.
- Un gato calló en un pozo, las tripas se hicieron guá, arre mojo piti pojo, arre mojo piti pa, un, dos, tres, fuera estás.
- Ta, te, ti, to. Tu, fora estas tu.
- Taco, taco, número catro, un , dous, tres, catro.
- Unha, dúas, tres, catro, cinco, seis, sete, oito, etc., vinteunha aceitunas, vintedúas rabuñas, vintetrés San Andrés que xa acabou este mes. (O que rifa conta en baixo e move a man sen movelo brazo, cando lle din para, empeza a contar onde ía contando).
- Rei, rei cantos anos vivirei, son pequeno e non o sei? (o neno sinalado di un número do 1 ó 30 máis ou menos, logo cóntase).
- Nun café rifaron un gato, tocarálle ó que lle toque, tocarálle o número catro, unha, dúas, tres, catro.
- Unha mazá podrida unha, dúas, tres, saída, unha mazá salgada, unha duás tres salvada.
- Unha mazá podrida unha, dúas, tres, saída
- Levita, levitón, tres pitas e un capón, o capón estaba morto e as galiñas no horto, tris, tras, forá estás.
- Lagarto, lagarto, dime a verdade se non te parto.
- Una bola de algodón sabes ti onde estoupou?, Si, en (o neno sinalado di un lugar onde estíbese). Miño. Estivo usted alí por casualidades? ( se o rapaz sinala estivo nese lugar esta liberado, senon panda).
- Uno, dos, tres, cuatro, mi abuela mató un gato, con la punta del zapato, el zapato se rompió y mi abuela se fastidió.
- Unha, dous, tres, catro, unha vella matou un gato, coa punta do zapato, o zapato rompeu polo tacón, e a vella sen el quedou.
- Xan Perillán dacabalo dun can, o can era coxo caeu nun toxo, o toxo era bravo, caeu nun prado e Xan Perillán rompeu o bandullo.
- Pepe Repepe camisa rachada foi a cociña lambela pescada, lambeu e lambeu e nunca se encheu, foi o cañizo e champou un chourizo.
- O toxal de Vilariño, Xan de Outeiro vaite pro sido, Xan da Miola vaite para fora.
- Adeus que che vaia ben, que che parta un raio que che pille un tren.

- Pelo gato vinte catro, un, dous, tres, catro.
- Que che vaia ben, que che pise o tren, que che poña a cara coma unha sartén.
- Unha, dole, tel, catole, quile, quilete, anda la reina polo seu gabinete, cinta de ouro para o mouro, cinta de prata para a gata, ti por ti pagás ti.
- Nun café rifaron un gato, unha, dúas, tres, catro.
- Para xogar a Polis e cacos: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j (justicia), k, l (ladrón), a quen lle toque cada letra pasa a formar parte de cada grupo.
- Gato, gato, maragato, dime a verdade senon te parto, un dous, tres, catro.
- Botón, botón da bota botera, chiribitón, fora quen queira, vestido de farrapiños, que saia o número "..."  
"1, 2..."
- Botón, botón da bota botera, chiribitón fuera.
- Ta, te, ti, fora estas ti.

### **SORTES:**

- **OURO E PRATA:** dous rapaces poñense fronte a fronte, sepáranse uns 4 ou 5 metros, avanza un o outro poñendo un pé diante do outro dicindo o primeiro "ouro" e o segundo "prata", chegará un momento en que non poidan continuar, cando isto acorra a quen lle toque poñer o pé di "monta", se o seu pé monta no do compañeiro e no seu di "cabe" sempre e cando poida colocalo horizontalmente no espacio que queda entre os dous pés.
- **PEDRA, PAPEL; TESOIRAS:** colócanse os participantes coma na sorte anterior, sacan a forma dun papel (unha man estendida), ou dunha pedra (un puño), ou dunha tesoiras (dous dedos). O papel gañalle a pedra pero perde ca tesoiras, a pedra gañalle a tesoiras pero perde co papel e a tesoiras gañalle ó papel pero perde ca pedra.
- **PARES OU NONES:** entre dous poñen as mans nas costas, din os dous a vez: "Pares ou nones", (un debe elixir pares e outro nones) a continuación os dous o mesmo tempo sacan unha man co número de dedos que queiran, logo contan os das dúas mans e suman. Pódese xogar cas dúas mans.
- **OS CHINOS:** poden xogar tres ou máis xogadores, cada un ten na man tres pedriñas. Todos a vez sacan o puño cerrado coas pedriñas que quieran sen que ninguén llas vexa. O xogo consiste en adiviñar cantas pedras suman en total tódolos participantes.
- **AS PALLIÑAS:** un rapaz mete entre as dúas mans varias palliñas, dous deben coller cada un unha delas, o que colla a mais grande elixe. Tamén se poden meter tantas palliñas coma participantes, o que colla a pequeniña panda.
- **CUSPIR:** marcase unha liña no chan, o que cuspa a menor distancia panda ou o que o faga a maior distancia elixe de primeiro.

- **EN QUE MANO ESTÁ / AS CHINAS**: un rapaz esconde unha pedriña sen que o vexan nuha das súas mans, outros dous deben adiviñar onde está, o mellor de tres intentos elixe de primeiro.
- **A LIÑA**: entre dous consiste en intentar lanzar unha pedriña e achegarse o máis posible a unha raia marcada no chan.
- **CARA OU CRUZ**: tírase unha moeda o aire, gaña quen elixa a cara da moeda que quedou cara arriba.
- **A CEGAS**: un cos ollos tapados e de costas, os mais tócallen nelas, el vai dicindo equipo a A ou B.
- **OS DEDOS**: todos en círculo, a de tres sacan unha man, cóntanse os dedos que suman todas, logo contase un por un a ver a que lle toca o último número. Ese elixirá de primeiro ou pandará.
- **A CAIXA DE MIXTOS**: tíranse todas no chan, collen dous de unha en unha, o que colla a última elixe (podemos cambiar os mixtos por pedriñas...).

### **CANICAS.**

La línea, se suele utilizar para elegir el turno de tiro en los juegos de canicas. Todos los participantes se colocan en un lugar determinado, deben lanzar la canica y dejarla encima o lo más cerca posible de una línea. En función de las distancias así será el turno de tiro.

El que quede más cerca puede elegir que el juego posterior sea de tres formas:

- “*A todo*”, vale hacer cuartas, levantar la canica para tirar, puedes pedir “*limpias*” limpiar el terreno antes de lanzar (lo pide el que lanza) o “*sucias*” ensuciar el terreno para dificultar el lanzamiento (lo pide al que le van a golpear su canica).
  - “*A nada*”, no se puede hacer nada antes de lanzar.
  - “*A todo menos a pedir*”, no puedes pedir nada (ni limpias, ni sucias...), solo hacer cuartas.
- 
- Tres toques, en grupos 3,4,5, cada uno con una canica el que quede más cerca de un a línea, tira el primero. El juego consiste en dar 3 toques a cada canica de los compañeros (se puede o no hacer cuarta, en función de lo que pidiera el que ganó en la línea).
  - El guá, una vez elegidos los turnos para tirar, desde la línea debemos encestar o acercarnos lo más posible al guá. Cuando metamos nuestra canica en el guá, podremos hacer una cuarta antes de tirar, debemos darle a todas las canicas 5 toques: cada uno en este orden se llama: primeras, segundas, terceras (en algunos lugares estos tres primeros toques se llaman: el truque, el retruque y el matruque), después viene el pie (debe haber la distancia de un pie entre canica y canica después de golpearla), el último toque es la pasabola y luego si la metemos en el guá eliminamos a esa canica.
- NOTA:** si nuestra canica en el transcurso de la partida entra por segunda vez en el guá, se llama “*cagarla*” se perderán todos los toques que le diésemos a cualquier canica.

- El ojo, se pinta un ojo en el suelo, dentro de este se meten tantas canicas como jugadores hay. Desde la línea de turno de tiro, debemos intentar sacar una canica del ojo o acercamos lo más posible y luego seguiremos lanzando por turnos hasta sacar todas las canicas del ojo. **NOTA:** si metemos la canica dentro del ojo (no se considera dentro estar encima de la línea) se llama “*cagada*” volverás a la línea de turno de tiro.
- El círculo, se pinta un círculo en el suelo (el tamaño variará en función del número de jugadores) por turnos, debemos sacar a los demás participantes del círculo, sin salir nosotros.
- El caminito, se pinta un camino en el suelo: rectas, curvas, con obstáculos: baches, piedras... Una vez elegido el turno de tiro, el juego consiste en llegar el primero a la meta. **NOTA:** se pueden poner turnos de: cárcel (varios turnos sin tirar...), avance rápido, atajos...

### **TÉRMINOS:**

- “*Achuzar*”, “*Enfornar*”, “*Mangueirolo*”; adelantar la mano antes de tirar.
- “*Cagada*”, caer por segunda vez dentro del “*guá*”, o por primera vez dentro del ojo (se pierde todo lo conseguido: cuartas, toques a compañeros..., se vuelve a empezar de cero).
- “*Cuartas*” partiendo de la canica, marcar con la mano una cuarta, pudiendo lanzar desde el lugar más lejano a donde llegue un dedo.
- “*Chorrina*”, es la canica con la que más te gusta jugar, bien por que te da suerte o por que es la más te gusta.
- ...

### **PEÓN, BUXAINA, TROMPO OU PEONZA:**

Se le puede llamar de diferentes formas según el lugar donde se juegue: peón, trompo, buxaina, peonza... Es un juego que tiene mucha antigüedad, ya jugaban los romanos, está estendido por muchas partes del mundo.

Partes de una buxaina: la punta se llama ferrón, la parte de arriba pirucho o virolusa, la barriga o panza, la cuerda para lanzarla piola.

- A Cruz, se pinta una cruz en el suelo, el juego consiste en hacer bailar la peonza lo más cerca posible de la intersección de las rectas, la peonza que quede más lejos, se anota un punto negativo.
- A vida, se lanzan las peonzas y se apuntara un punto quien logre bailarlas durante más tiempo.
- Doble círculo, se trazan dos círculos concéntricos. Los jugadores deben bailar la peonza en el del interior. Si no lo consiguen, los demás deben hacer que entren dentro golpeándolas con las suyas.
- O círculo, el juego consiste en golpear las peonzas que están bailando dentro del círculo para echarlas fuera.

- A ruleta, se traza un círculo en suelo con zonas acotadas con determinadas puntuaciones, se bailan las peonzas y se van sumando los puntos en función de donde para la peonza de bailar, o donde empezó a bailar, o en ambos sitios. Se debe establecer previamente el número de lanzamientos.
- Guiches, el juego consiste en “*guichar*” (hacer un a marca) la peonza que está bailando.
- Malabarismos, una vez que la peonza este bailando impulsarla con la cuerda para cogerla el la mano, pie, cabeza, lanzarla al aire y que siga bailando, moverla por el suelo de diferentes formas con la piola (o canción, o ascensor...), etc.
- Bailarla de diferentes formas, lanzándola de diversas maneras con la mano, incluso con el pie. Ponerle la “*piola*” de diversas maneras.