

XOGO: "MIKADO"

INVESTIGADO POR 5º INFANTIL

Datos

ORIXE	CHINA E XAPOIS
NÚMERO XOGADORES	ENTRE 1 e 6 XOGADORES
TIPOLOXÍA	LIBRE

Materiais necesarios

- PAUSOS CHINESES
-
-

Explicación

O XOGO COMEZA TIRANDO OS PAUS SOBRE UNHA SUPERFICIE CHA. SEGUINDO AS QUENDAS CADA XOGADOR DEBE TRATAR DE SACAR O MAIOR NÚMERO DE PAUS SEN TOUQR OS OUTROS DO MONTÓN. CANDO ALGÚN XOGADOR MOVA ALGÚN OUTRO PAU PERDERÁ A QUENDA. HÁI CINCO TIPOS DE PAUS CUN VALOR DETERMINADO:



MIKADO : 20 puntos BONTAS : 5 puntos COLS : 2 puntos
 MANDARÉN : 10 puntos SAKURAI : 3 puntos

QUEN SUYE MÁIS PUNTOS AO FINAL DA PARTIDA GANSA.

Tamén se pode chamar...

Investigade outros nomes polos que se coñeza

XOGO DOS PAULLOS.

PAULLOS CHINESES

FOTOS



XOGO: "OCA"

INVESTIGADO POR 5º INFANTIL

Datos

ORIXE	HAI DIFERENTES TEORÍAS, DENDE QUE O CREARON OS GREGOS OU OS ITALIANOS ATA QUE NACEU NA IDADE MEDIA CO CAMIÑO DE SANTIAGO.
NÚMERO XOGADORES	DOUS OU MÁIS XOGADORES AS PARTIDAS CLÁSICAS CONSTAN DE 2 OU 4 XOGADORES
TIPOLOXÍA	DE MESA.

Materiais necesarios

- 1 TABOLEIRO,
- 1 FICHA DE DIFERENTE COR POR CADA XOGADOR.
- 1 OU 2 DADOS

Explicación

OBXECTIVO: SER O PRIMEIRO EN CHEGAR A CASILLA CENTRAL DA GRAN OCA.

CANDO CAES NUNHA CASILLA DE OCA AVANZAS ATA A SEGUINTE OCA E VOLVES TIRAR.



PONTE: SE CAES NESTA CASILLA SALTAS ATA A POUSADA E PERDES A OUNDA.

POUSADA: SE CAES NESTA CASILLA PERDES A OUNDA.

POZO: SE CAES NESTA CASILLA NON VOLVES XOGAR ATA QUE OUTRO XOGADOR PASE POR ESTA CASILLA.

LABIRINTO: SE CAES AQUI RETROCEDES ATA A CASILLA 30.

CÁRCERE: PERMANECES DÚAS OUNDA SÉN XOGAR.

DADOS: SE CAES NESTA CASILLA SÚMASE A MARCACIÓN DOS DADOS DA CASILLA E AVANZASE DITA CANTIDADE.

CALQUERA: VOLVES Á CASILLA 1.

ENTRAR AO XARDÍN DA OCA: É PRECISO SACAR OS PUNTOS XUSTOS, EN CASO DE EXCESO RETROCEDESE TANTAS CASILLAS COMO PUNTOS SOBRESANTES.

Tamén se pode chamar...

Investigade outros nomes polos que se coñeza

SENET (ANTIGO XOGO EGIPTO)

FOTOS



XOGO: "BIRLOS"

INVESTIGADO POR 5º INFANTIL

Datos

ORIXE	OS EXIPCIOS, GREGOS E ROMANOS XA XOGABAN AOS BIRLOS.
NÚMERO XOGADORES	O NÚMERO DE XOGADORES É VARIABLE.
TIPOLOXÍA	TRADICIONAL

Materiais necesarios

- BIRLOS
- BOLA
- PISTA

Explicación

PARA ALUMNADO DE INFANTIL:

O OBXECTIVO DO XOGO É CONSEGUIR DERRUBAR OS BIRLOS COA BOLA, QUE DEBE DESLIZARSE POLO CHAN.

POR CADA BOLO DERRUBADO CONSEGUIMOS UN PUNTO.

TEREMOS TRES QUENDAS PARA CONSEGUIR O OBXECTIVO.

QUEEN CONSIGA MÁIS PUNTOS GAÑA.



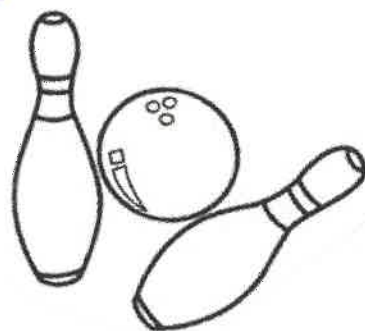
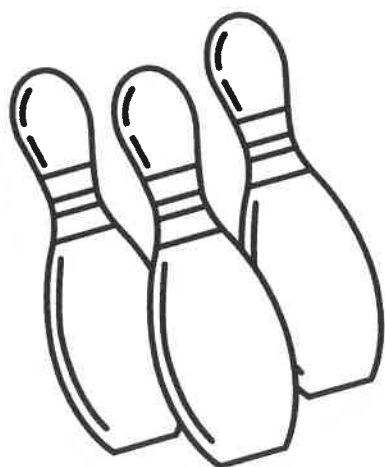
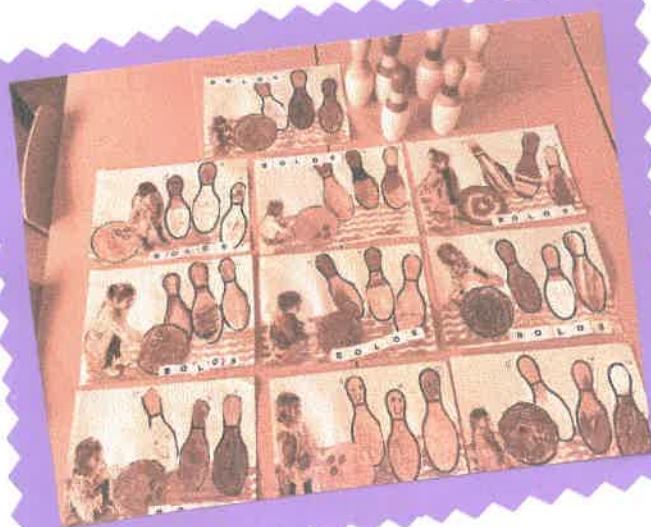
Tamén se pode chamar...

Investigade outros nomes polos que se coñeza

BOLOS

BOWLING

FOTOS



XOGO: "ESCONDITE INGLÉS"

INVESTIGADO POR 5º INFANTIL

Datos

ORIXE	DESCONOCIDO
NÚMERO XOGADORES	ILIMITADO, CON MÍNIMO DE TRES.
TIPOLOXÍA	EXTERIOR

Materiais necesarios

- NON PRECISA MATERIAL
-
-

Explicación

UN DOS XOGADORES DEBE COLOCARSE DE CARA A PAREDE, O RESTO A UNS METROS. O XOGADOR QUE QUEDA CONTRA A PAREDE CONTA 1, 2, 3 E REPITE "SEN MOVER AS MANOS NIN OS PÉS". NESE TEMPO OS OUTROS XOGADORES ACHÉGANSE TAN RÁPIDO COMO POSSEN PROCURANDO NON SER VISTOS POLO XOGADOR QUE CONTA, ESTE SE NON CONSEGUE VER A NINGUN MOVERSE, PODE XIRARSE E CONTA DE NOVO. SE VE A ALGUN MOVERSE, ESTE DEBE VOLVER Á LÍNEA DE SAÍDA. GANARÁ O PRIMEIRO QUE SE ACHEGUE AO QUE ESTÁ DE CARA A PAREDE SEN SER VISTO.



Tamén se pode chamar...

Investigade outros nomes polos que se coñeza

"ZAPATITO INGLÉS"

"CHOCOLATE INGLÉS"

FOTOS



XOGO: "SIGUE A LA MADRE"

INVESTIGADO POR 5º INFANTIL

Datos

ORIXE	OCEANÍA
NÚMERO XOGADORES	MÁIS DE TRES XOGADORES.
TIPOLOXÍA	OUTRO PAÍS.

Materiais necesarios

- NON PRECISA MATERIAL.
-
-

Explicación

A PERSOA ELIXIDA TERA A OXIÓN DE IR REALIZANDO ACCIÓNS (CORRER, SALTAR, RAÑAR A CABEZA, ...) E O RESTO DEBERA IMITALO. QUENES NON O CONSIGAN OU NON O FAGAN BEN SERÁN ELIMINADOS. QUEN QUEDA AO FINAL SERÁ O SEGUINTE EN MANDAR AO RESTO.



Tamén se pode chamar...

Investigade outros nomes polos que se coñeza

FOTOS

