


Ola a todos e todas,


Unha vez máis tráiovos un novo reto 

Nesta ocasión, propóñovos unir varias xeracións, é dicir, algo para que disfrutedes toda a familia. Trátase, nada máis e nada menos, de gozar cos xogos tradicionais, ao que tanto os vosos avós e avoas, como pais e nais, xogaron na súa infancia e, que agora poden lembrar e disfrutar deles outra vez coa vosa axuda.

XOGOS:

1- O AGOCHO



Un **queda**  **contando (ata 20 ou o número que acorden os xogadores) cos ollos pechados cara a parede; mentres, o resto dos xogadores agóchanse para non ser descubertos.**

Cando o que conta remata di "vou", para avisar ao resto que sae a buscar aos que están agochados, e mentres estes deben intentar ir ata o lugar onde se contaba e dicir o seu nome para salvarse e non ter que quedar na seguinte partida contando. Por outra banda, o que busca se ve algún participante agochado, debe ir correndo ao lugar onde contou e dicir o nome do que veu, e ese xa pode saír, porque será o que quede contando na seguinte xogada.

Neste xogo, gaña o participante que conta, e logra descubrir do seu agocho a todos os demais.

2-A MARIQUITILLA



Nunha zona da casa con pauciños, boliñas con baldosas, cada baldosa representará un número do 1-10, que podedes marcar de papel... ou o que se vos ocorra.

Cómezase poñendo un obxecto que vos identifique (boliña, pedriña...) no nº 1, e a continuación debes saltar a pata coxa do punto de partida ao nº 2, sen pisar o 1, e ir percorrendo todos os números a pata coxa, salvo no nº 3 e 4, que ao porse ao lado os cadrados apoiades ambos pés á vez, ao igual que nos cadrados dos nº 6 e 7 e nos do nº 9 e 10. Ao chegar ao nº 10, sáltase fora e volvese en orde inverso para atrás, e ao chegar á baldosa nº 2, agáchaste á pata coxa para coller o teu obxecto que está na baldosa do nº 1, para poder saltar do 2 ao inicio (sen pisar o nº 1).

Se durante todo o percorrido non caes nunca nin te equivocas, continuas poñendo o teu obxecto no nº 2, e volves comezar, así ata que algún xogador se confunda, que nese momento será o seguinte xogador o que comece a súa quenda.

Neste xogo, gaña o participante que logre facer todo o percorrido antes, é dicir, saltar todos os números deixando de cada vez o seu obxecto nun número diferente.

3- AS CHAPAS



Se non tedes chapas, serven tamén tapóns de botellas.

Para comezar a xogar debes debuxar o circuíto que queredes para xogar, sinalando cal é a saída e cal a meta (dalle emoción ao xogo se lle engadides curvas).

A continuación, cada xogador elixe a súa chapa e sitúaa na liña de saída, e por quendas, cada participante impulsará a súa chapa coa axuda do seu dedo, intentando que avance o máximo posible, para que chegue o antes posible á meta. Unha vez que tira cada xogador, a chapa queda onde pare, a non ser que se saíse do circuíto, que nesa ocasión deberá voltar a liña de saída.

Neste xogo, gaña o participante que chegue antes á meta.

4-PEDRA, PAPEL OU TESOIRA



Os xogadores contan xuntos «1, 2, todos ao mesmo tempo unha das elixiu:

3..., ¡pedra, papel ou tesoiral!». E xusto ao rematar mostran súas mans, de modo que poida verse o elemento que cada un

- Pedra: un puño cerrado.
- Papel: todos os dedos extendidos, coa palma da man, mirando cara arriba ou cara abaixo.
- Tesoira: dedos índice e medio extendidos e separados formando unha "V".

O obxectivo é vencer ao opoñente seleccionando a arma que gaña, segundo as seguintes regras:

- A pedra aplasta a tesoiras. (Gaña a pedra.)
- A tesoiras corta o papel. (Gaña a tesoiras.)
- O papel envolve a pedra. (Gaña o papel.)

Esto repítese tantas veces como decidan os xogadores.

5-CARREIRAS DE CARRETILLAS



Os xogadores agrúpanse por parellas, compañeiro/a colleo polos pés, de

onde un membro ponse a catro patas mentres o seu xeito que quede levantado e onde se apoie só coas mans.

Logo decídese a saída e a meta e comeza a carreira, onde o xogador que fai de carretilla só pode desplazarse coas mans, mentres os pés tenllos agarrados e elevados coas mans o outro membro da parella.

Neste xogo, gaña a parella que chegue antes a meta.

6- HAI CARTA CARTEIRO



Aquí os xogadores precisan

un papel ou sobre que fará de carta.

A continuación, un xogador

estará por un lado da porta e o outro do outro lado, e a porta debe estar

pechada. Despois, o xogador que non ten a carta pregunta “hai carta, carteiro?”, e o xogador que ten a carta debe responder “si ou non”. En caso de que a resposta sexa “non”, o receptor da carta debe volver preguntar se hai carta. En caso contrario, e que “si” hai carta, o xogador que ten a carta mete por debaixo da porta o papel e móveo para dentro e para fora e dun lado para outro, intentando que o xogador contrario non dea collido a carta.

O xogo remata cando o xogador que non tiña a carta a logra coller.

7-CHINCHIMONI



En cada ronda cada 3), pode gardar as repartíndoas como ou en ningunha. A continuación mostra a súa man pechadas ao resto dos xogadores. Entón cada xogador por quenda di unha cifra, intentando adiviñar cantas moedas hai en total entre todas as que teñen o resto dos xogadores na súa man, ademais de contar coas que ten el na súa man. A continuación ábrene as mans e determinase quen acertou, e ese é o que gaña.

xogador garda a escondidas unhas pedras ou moedas (xógase con que considere entre: ningunha, 1, 2 ou 3 moedas nas súas mans; queira, ben todas as moedas na mesma man, repartidas en ambas

8-O TELÉFONO ESTRAGADO



Neste xogo os participantes ao seguinte ao oído en voz decida a frase ou palabra que vai transmitir.

sitúanse en liña, onde cada participante debe transmitir unha mensaxe baixa, tal e como o escoite e entenda. Así, o primeiro da liña é o que

Finalmente, o último debe dicir en voz alta a mensaxe que lle chegou, contrarrestando coa mensaxe orixinal que verbalizará o xogador inicial, onde provoca risa ao ver como se transformou a mensaxe orixinal.

9-VEXO, VEXO



Un xogador debe inicial, e que se

describir pola forma, cor, inicial... o que se acorde, do obxecto que queira o xogador situe na zona que os xogadores decidan (unha estancia da casa, un moble...). Así, o xogador que vai describir o obxecto comeza dicindo “vexo, vexo”, ao que o resto dos xogadores responden “que ves?”, e o primeiro xogador volve dicir “unha cousiña” e o resto responde “que cousiña é?”, e este primeiro xogador sinala “o obxecto comeza pola cor, ou forma...” (segundo a forma que escollerán todos os xogadores inicialmente, antes de xogar).

O participante que adiviñe o obxecto, será o que gañe e o que lle toque despois describir o seu obxecto.

10- PASE MISÍ, PASE MISÁ



De entre os xogadores, dous froitas, 2 doces... o que

quedan facendo a ponte, e eles deben elixir entre eles e en segredo 2 queiran, e cada un elixirá un deles.

Despois o resto dos xogadores irán pasando por debaixo da ponte que fan os dous xogadores colléndose da man, mentres dure a cantiga:

Pase misí, pase misá,
pola rúa de Alcalá,
os de adiante corren moito,
e os de atrás se quedarán.

Unha vez remata a cantiga, o último que pasa por debaixo da ponte queda atrapada no medio, e os dous xogadores que forman a ponte levanno aparte e danlle a escoller os 2 elementos que escolleran e el debe elixir o que lle gusta máis. Despois poñerase detrás do xogador que representa ese alimento.

Cando xa pasaron todos os xogadores por debaixo e están situados dun lado e do outro, segundo o que escollesen. Logo márcase unha liña no chan, e ambas filas cóllense pola cintura e tiran pola cintura intentando que a fila contraria pase a liña marcada que indicará que perderon. Pero, neste proceso, os xogadores principais seguirán collidos das mans.

11- A GALIÑA CEGA



Neste xogo, a
redor.

persoa que fai de galiña, véndaselle os ollos, e o resto dos xogadores póñense ao

Cando está lista deben dicir:

- *Galiña cega, ¿Qué perdeche?*
- *Unha agulla e un ollal.*
- *Pois da 10 voltas e o atoparás.*

Cando acabe de dar as voltas debe intentar pillar a algún do resto dos xogadores que hai ao seu arredor e descubrir de quen se trata dicindo o seu nome, para o cal pode utilizar o tacto para tratar de adiviñalo.

12-CARREIRA DE SACOS



Os xogadores poñen un
todos na saída e gaña a

saco e deben ir saltando mentres agarran o saco. Trátase de que se sitúen
carreira o primeiro que atravesase a meta, co saco posto e sen cair.