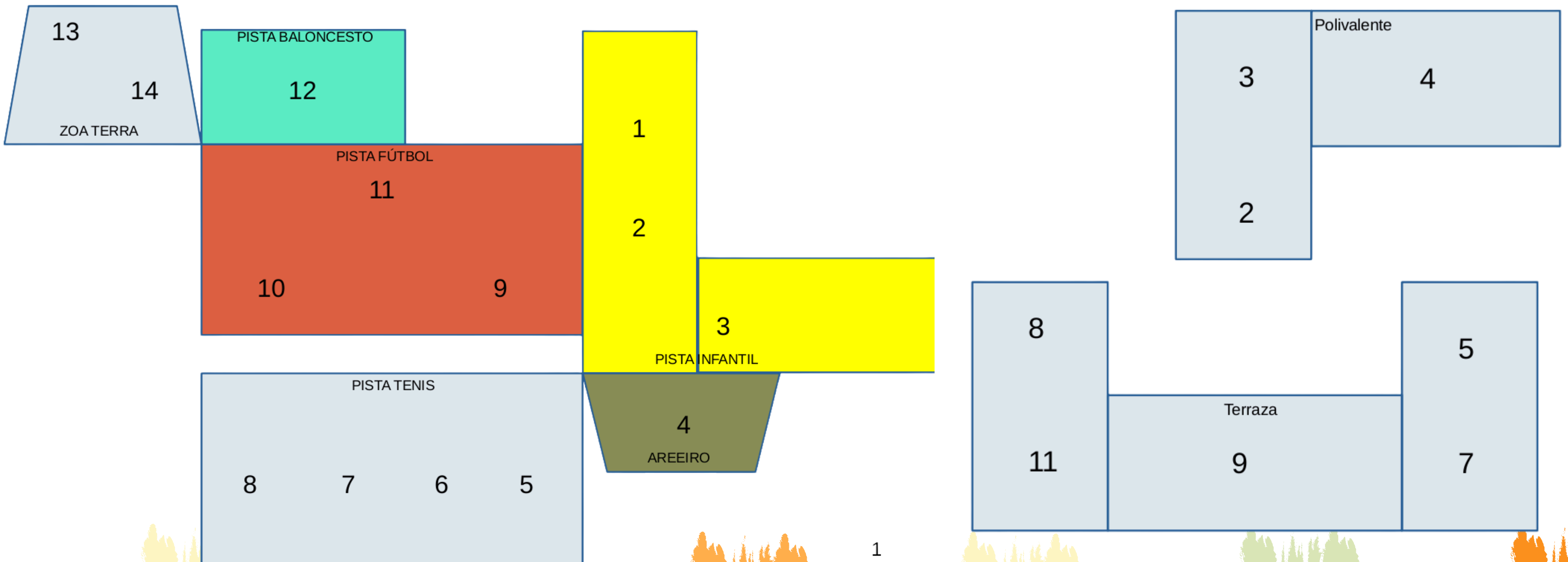




XOGOS POPULARES

CEIP ANTONIO
BLANCO

ORGANIZACIÓN PISTAS E XOGOS



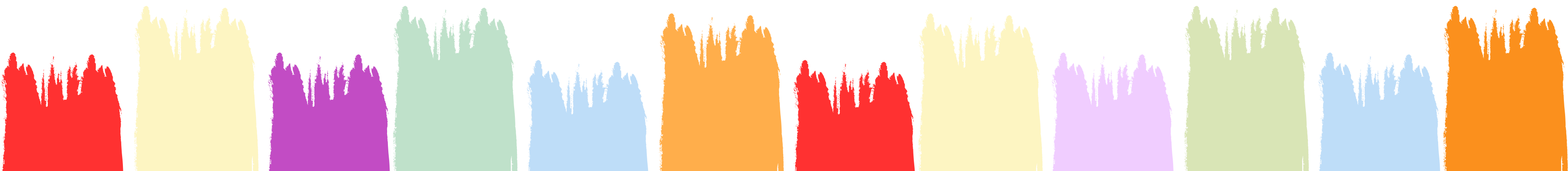
Non choiva

Choiva



1- PESCA

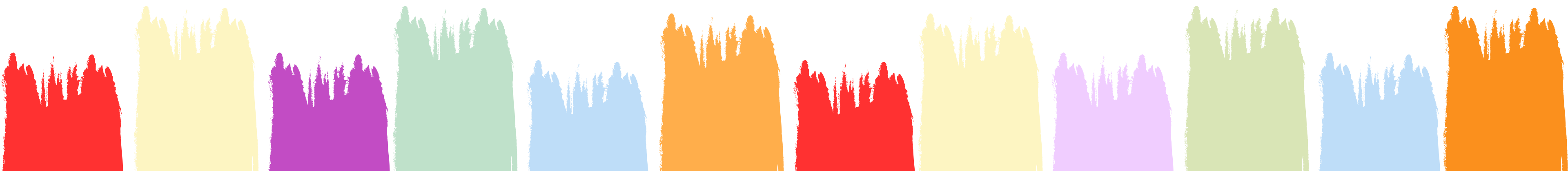
**CADA XOGADOR/A TERÁ UNHA CANA DE PESCA E
TEN QUE SACAR O MAIOR NÚMERO DE PEIXES
DENDE OS AROS.**





2- PAPA CASTAÑA

O OBXECTIVO É INTRODUCIR A CASTAÑA NA
BOCA DE PAPA CASTAÑA



3- CHAPAS

**CADA XOGADOR/A TEN QUE AVANZAR COA SÚA
"CHAPA" DENTRO DUN CIRCUITO DEBUXADO SE
A CHAPA SAE FORA COLÓCASE NO PUNTO ONDE
SE LANZOU.**



4- AS BOLAS

**FAISE UN "FOCHO" UN CÍRCULO NA AREA E
COLÓCANSE AS BOLAS A XOGAR.**

**CADA XOGADOR COA SÚA BOLA TEN QUE
TENTAR SACAR AS BOLAS DO "FOCHO" SEN QUE
QUEDE A SÚA DENTRO.**



5- A RÁ

FANSE DÚAS EQUIPAS.

Os XOGADORES/AS COLÓCANSE A 3 METROS DA RÁ EN ORDE
DE RINGLEIRA.

CADA XOGADOR/A DE CADA EQUIPA LANZA UN "PELLO" MOEDA
METÁLICA E AO FINAL DO TURNO O XUÍZ CONTA OS PUNTOS.
IMPORTANTE. Os LANZAMENTOS TEÑEN QUE SER DENDE "O
TIRO DE CULLER"



6- BUXAINAS

O/A MESTRE EXPLICARÁ O LANZAMENTO DE
BUXAINA E OS NENOS/AS TENTARÁN LEVALO A
CABO.



7- ARRASTRAMORTOS

**CADA XOGADOR/A TEN UN
"ARRASTRAMORTOS" FIGURA EN FORMA DE
BOTELLA UNIDA POR UNHA CORDA A UN PAU, E
TEN QUE RECOLLELO O MÁIS RÁPIDO POSIBLE**



8- A CHAVE

**Os XOGADORES/AS COLÓCANSE A UNHA
DISTANCIA DE 2-3 METROS DA CHAVE E TEÑEN
3 INTENTOS PARA QUE OS SEUS "PELLOS"
CONTACTEN COAS ASPAS DA CHAVE**



9- A CORDA

**DOUS XOGADORES DAN E O RESTO EN
RINGLEIRA TEÑEN QUE ENTRAR NA CORDA E
AGUANTAR O MÁXIMO DE SALTOS POSIBLES.
EN INFANTIL PÓDESE INICIAR DENDE DENTRO
OU FACER O "BARQUEIRO"**



10- A ZORREGADA

OS XOGADORES/AS COLÓCANSE EN CÍRCULO.

O/A QUE "QUEDA" VAI DANDO VOLTAS POR FÓRA
DO CÍRCULO CUN "ZORREGA" CHURRO E TEN QUE
ELEXIR QUÉN O PERSEGUE, TEN QUE DAR 2
VOLTAS E COLOCARSE NO LUGAR DO QUE O
PERSEGUE.



11- 0 ARO

HAI QUE TENTAR LLEVAR O "ARO" SEN QUE CAIA.



12- ZANCOS

HAI QUE DESPLAZARSE ENRIBA DOS ZANCOS



13- PETANCA

**INÍCIASE O XOGO LANZANDO O BOLICHE E OS
XOGADORES/AS POR TURNOS TEÑEN QUE LANZAR
AS SÚAS BOLAS E QUEDAR O MÁIS PRÓXIMO
POSIBLE AO BOLICHE.**



14- BOLOS

**HAI QUE TENTAR DERRUBAR O MÁXIMO DE
BOLOS POSSÍVEIS COA BOLA.**

