

TORNEO INTERESCOLAR: XOGOS POPULARES

Este ano queremos cambiar o formato da competición interescolar de 6º de primaria, este é o voso último ano no colexio e como despedida propoñémosvos unha tarde de xogos na que competiredes contra os outros rapaces de outros sextos.

Os dous últimos anos o torneo era deportivo (baloncesto, balonmán, fútbol e brílé), e era moi vistoso desde fóra, pero notabamos que as ansias de gañar de moitos participantes provocaba que houbera rapaces que case non xogaban ou que nin sequera se anotasen por que pensaban que non o farían ben. Nesta nova competición buscamos unha maior participación por parte de todo o alumnado, pois o azar inflúe en moita maior medida que a pericia dos participantes. QUERÉMVOS ANIMAR A QUE PARTICIPEDES TODOS, que ninguén se quede fóra, xa que non buscamos campións do mundo só nen@s con gañas de divertirse competindo contra os outros sextos, representando aos vosos coles no que serán os últimos días de colexio, pois dentro de 3 meses xa estaredes no INSTITUTO 🤗

LUGAR: Pavillón de deportes Monte da Vila.

DATA: Xoves 12 de xuño ás 17:00.

SISTEMA DE COMPETICIÓN: Pola pista estarán repartidos 15 xogos populares. Divididos en grupos de 10 xogadores, os participantes xogarán de maneira individual, obtendo en cada xogo unha puntuación que se rexistrará. Unha vez que todos xa pasaran polas 15 estacións, sumaranse os puntos de cada un e os de cada clase. Os puntos sumados por cada clase dividiránse polo número de xogadores para obter a puntuación media dese grupo (xa que non tódalas clases teñen o mesmo número de alumnos).

PREMIOS: Haberá trofeos para os 3 sextos que maior puntuación obtivesen e para os 3 participantes que maior puntuación acadasen de maneira individual.

XOGO DA PIRINDOLA

O taboleiro, que é un prato de madeira cos buracos numerados, vai rodeado dunha cinta aberta para evitar que as bolas caian ao chao e chegan a perderse. Cos dedos índice e polgar da man, lást que tiver x, tir a pirindola cunha do prato para que se movese empujando as bolas cara aos buracos. A puntuación acadada é a suma das bolas que caen dentro dos buracos. A participación é individual.



XOGO DA PIRINDOLA

XOGO DAS PÍAS

Cada xogador tira 5 discos de madeira contra unha táboa que ten 4 pequenas pilas con distintas puntuacións. Os lanzamentos son que fácelos desde unha marca feita no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos que caen dentro das pilas. As pirlas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DAS PÍAS

BILLAR XAPONÉS

Has que facer colar cinco bolas de madeira sobre o taboleiro na procura de metelas nos buracos numerados. A puntuación acadada é a suma das bolas que meten dentro dos buracos. Xógase a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



BILLAR XAPONÉS

NOGO DAS RINGLEIRAS

Has que ficam sobre dez linhas de madeira, a polo lateral esquerdo. A plantação acordada é a soma dos ringleiros sobre linhas e bolas. Há duas modalidades de jogo: acada e a soma, permitindo-se, no entanto, a plantação desarmada, por exemplo, (1). As partidas jogam-se a um número determinado de lances, acordado previamente. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



NOGO DAS FLANEIRAS

Nome do jogo das mal, nome que consta das tabelas com 25 flaneiras e 16 discos de madeira. Has que ficam os discos desde a mesa centralizada, que não se pode jogar. As flaneiras estão montadas e a plantação acordada é a soma dos discos que ficam dentro delas. As partidas podem jogar-se a soma, permitindo-se, no entanto, a plantação desarmada ou a um número determinado de lances. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



RAMPLA DE BOLAS

Cada jogador tem que tirar cinco bolas de madeira, desde a mesa do dia, para se jogar, sobre as bolas de madeira da rampa de madeira. As bolas são que ficam sobre as bolas e não se pode jogar sobre elas. Se se pode jogar, se lances, por bola, sendo que alguma volta de volta, e a plantação acordada é a soma dos pontos coletados que ficam em que soma as bolas. Jogam-se de sota individual, por partidas ou por equipes.



AS PONTES

Cada participante dispõe de cinco bolas de madeira, que tem que ficar, cada polo dia para que soma as bolas de madeira. Os lances são desde a mesa centralizada no dia, que não se pode jogar. A plantação acordada é a soma dos pontos que ficam, sobre, os pontos. As partidas podem jogar-se a soma, permitindo-se, no entanto, a plantação desarmada ou a um número determinado de lances. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



NOGO DA CHOCA

Consta de uma choca, que está colocada e 5 discos de ferro. Há que tirar, se pode desde a mesa de chocha, que não se pode jogar, no ponto de que golpes a chocha e a ligas com, desde a mesa, por cada polo que se jogar. As partidas jogam-se a um número determinado de lances, acordado previamente. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



NOGO DOS OVOS

O jogo consiste em tirar os discos de madeira, com flaneiras montadas que tem o telhado. Para desde as que coler, o telhado, pois tráfego, lances e montes, a modo, que se tira os ovos. A plantação acordada é a soma dos pontos que ficam dentro das flaneiras. Jogam-se a um número determinado de lances, acordado previamente. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



NOGO DAS PICAS

Cada jogador tem que tirar dez picas de madeira, desde a mesa do dia, para se jogar, sobre as picas de madeira. As picas são que ficam sobre as picas e não se pode jogar sobre elas. Se se pode jogar, se lances, por pica, sendo que alguma volta de volta, e a plantação acordada é a soma dos pontos coletados que ficam em que soma as picas. Jogam-se de sota individual, por partidas ou por equipes.



MESINHA DE ESPIGOS

Cada jogador tem que tirar dez espigos de madeira, desde a mesa do dia, para se jogar, sobre os espigos de madeira. Os espigos são que ficam sobre os espigos e não se pode jogar sobre eles. Se se pode jogar, se lances, por espigo, sendo que alguma volta de volta, e a plantação acordada é a soma dos pontos coletados que ficam em que soma os espigos. Jogam-se de sota individual, por partidas ou por equipes.



NOGO DAS ARANDELAS

Cada jogador dispõe de dez arandelas de madeira, que tem que ficar, cada polo dia para que soma as arandelas de madeira. Os lances são desde a mesa centralizada no dia, que não se pode jogar. A plantação acordada é a soma dos pontos que ficam, sobre, os pontos. As partidas podem jogar-se a soma, permitindo-se, no entanto, a plantação desarmada ou a um número determinado de lances. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



ZOCA HORIZONTAL

Has que ficam sobre dez linhas de madeira, a polo lateral esquerdo. A plantação acordada é a soma dos pontos que ficam, sobre, os pontos. As partidas podem jogar-se a soma, permitindo-se, no entanto, a plantação desarmada ou a um número determinado de lances. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



NOGO DO CURRUNCHO

O jogo consiste em tirar os discos de madeira, com flaneiras montadas que tem o telhado. Para desde as que coler, o telhado, pois tráfego, lances e montes, a modo, que se tira os ovos. A plantação acordada é a soma dos pontos que ficam dentro das flaneiras. Jogam-se a um número determinado de lances, acordado previamente. Pode-se jogar de sota individual, por partidas ou por equipes.



NOGO DE HOLANDA

Cada jogador tem que tirar dez discos de madeira, desde a mesa do dia, para se jogar, sobre os discos de madeira. Os discos são que ficam sobre os discos e não se pode jogar sobre eles. Se se pode jogar, se lances, por disco, sendo que alguma volta de volta, e a plantação acordada é a soma dos pontos coletados que ficam em que soma os discos. Jogam-se de sota individual, por partidas ou por equipes.

