

XORNADAS DE XOGOS POPULARES - 6º EP

Novembro de2024 – CEP Pedro Caselles Beltrán

As xornadas están propostas para alumnado de 6º curso de primaria.

Os colexios participantes, na inscrición previa, indicarán o número de equipos: o equipo estará formado polo total do alumnado da clase por orde de lista ou orde establecida polo titor sen variar durante toda a competición.

Exemplo: o CEP Pedro Caselles ten dous sextos con 16 alumno/as cada un: presenta dous equipos: 6ºA co alumnado numerado do 1 ao 16 e igualmente con 6ºB.

Organizaranse en grupos para cada xogo, mantendo unha orde en cada equipo, para garantir a plena participación de todos os seus membros.

Cada un dos equipos comezará a competición nun dos xogos, segundo se estableza no cadro de xogos(*), e competirá cos outros equipos conforme lle toque, durante un tempo de media hora.

Logo farase a rotación do equipo a outro xogo, para realizar a competición durante outra media hora.

Finalmente a terceira rotación, con media hora máis, e finaliza a xornada.

A través da megafonía informárase do remate do tempo en cada xogo e o momento de rotar ao seguinte. Cada mestre será o encargado de desprazar o seu grupo clase ao xogo seguinte, lembrando que o primeiro xogador no seguinte xogo, será o que lle correspondía na correlación no xogo anterior (exemplo: se no bolo celta tocaba xogar ao nº 13, pero mandaron rotar, no seguinte xogo, o meu equipo comezará co xogador nº 13).



REGULAMENTO DE BILLARDA

Teremos tres campos de xogo, ocupando transversalmente o campo de fútbol.
Colocarase unha portería chamada varal en cada campo.
O varal será o final do percorrido.
En cada campo de Xogo xogarán simultaneamente dous equipos.
Cada equipo terá 1 billarda e varios paláns.
Cada equipo ordeará os seus xogadores en fila, na liña de saída, que irán intervindo segundo a súa orde de quenda.
Golpearase a billarda co pau para avanzar, previo golpeo para levantala no aire.
Sucesivamente van participando cada xogador do equipo, ata conseguir meter a billarda no varal. Gañará o equipo que sobrepasa o varal antes. Os primeiros xogadores golpearán a billarda á vez. A partir de aquí o seguinte xogador sairá a golpear a billarda que golpeou o seu compañeiro anterior.
Se un xogador trata de golpear a billarda e erra danse dúas situacións:

- Se non toca a billarda, repetirá o golpeo.
- Se toca a billarda co palán, considerase golpeo.

No caso de que rematen antes da media hora de xogo, comezarán un novo partido.
O equipo gañador suma 3 puntos e o que perda suma 1 punto. En caso de empate sumaranse 2 puntos para cada equipo.

REGULAMENTO DA CHAVE

Instalaranse tres chaves, e por tanto, sempre teremos 2 equipos en cada chave, gardando a distancia de seguridade.
Cada equipo disporá aos seus xogadores en fila e irá rotando como se fai nos demais xogos.
En cada unha das chaves, establécense quendas de participación entre os diferentes equipos, lanzando cada xogador, na súa quenda, tres pellas. O xogador que lanza recollerá as pellas e colocará as aspas da chave no sentido correcto. O obxectivo é alcanzar o maior número de puntos durante o tempo do xogo.
Sistema de puntuación nos lanzamentos: Se tocas ferro: 1 punto; se tocas aspa: 2 puntos; se fas xirar unha das aspas: 3 puntos (como mínimo ten que xirar 90º).
No resultado final o equipo gañador suma 3 puntos e o que perda suma 1 punto. En caso de empate sumaranse 2 puntos para cada equipo.

REGULAMENTO DO BOLO CELTA

REGRAS BÁSICAS:

Campo de xogo: Base de lanzamento (Colocación da fila 1), lugar de caída, pedra boleira (lugar de colocación dos bolos que estará a 3m da base de lanzamento), raia ou liña de 10 puntos (situada a 12 metros da pedra boleira) e punto de birlo (dende calquera punto da raia onde estará situada a fila 2).

Bolas de madeira dura (buxo, principalmente).

Bolos: 10 en forma de cono ou bala, de uns 15 cm. de altura.

Desenvolvemento das xogadas: Cada equipo disporá aos seus xogadores en dúas filas e irá rotando como se fai nos demais xogos. Mentres o equipo contrincante espera a que este equipo acabe a partida.

Fanse 12 tiradas. Situándose a fila 1 na base de lanzamento e a fila 2 no punto de birlo. Lanzará primeiro o alumno da fila 1, todo o forte que poida dende a base de lanzamento, para derrubar o maior número de bolos e envialos máis ala da raia de 10 puntos.

Cada bolo derrubado neste caso ,vale 1 punto. Os bolos que superen a raia valen 10 puntos cada un.

A segunda tirada chámase *birlar* e realizáaa o primeiro alumno da fila 2: Para birlar lánzase a bola rodando dende un punto da raia. Cada bolo derrubado co lanzamento dende o punto de birlo vale un punto. Se durante a partida caeran todos os bolos, teríamos que volver a plantar para seguir tirando ata completar as 12 tiradas.

Sumaranse os puntos totais de cada clase.

Irán alternando lanzando un xogador da fila 1 e un xogador da fila 2. En cada fila, irán rotando por orde cada xogador respectando sempre a quenda establecida.

No resultado final o equipo gañador suma 3 puntos e o que perda suma 1 punto. En caso de empate sumaranse 2 puntos para cada equipo.

(*) O cadro de xogos establece a quenda de participación para cada equipo, así como o rival co que se enfrontará en cada xogo. Este cadro elaborárase cando se pechen as inscricións.

AGRUPACIÓN DEPORTIVA BAIXO MIÑO

