

XORNADAS DE XOGOS POPULARES - 6º EP

Outubro 2025 – CEP Pl. Pedro Caselles Beltrán

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

Os colexios participantes, na inscrición previa, indicarán número de grupos e número de alumnado total.

Exemplo: o CEP Pedro Caselles ten dous sextos con 16 alumno/as cada un: presenta dous grupos e 32 alumnos/as.

Desde a organización asignaremos o número de equipos de cada cole, en función de conseguir equipos proporcionados ata chegar a 24 para cada xornada.

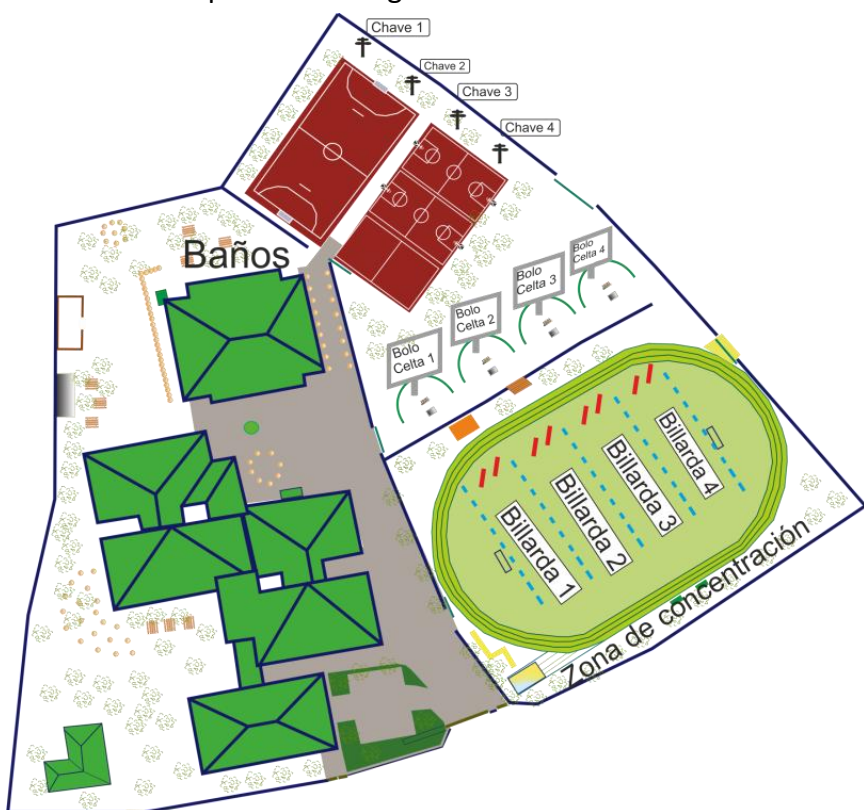
No exemplo anterior, poidera ser que ao Caselles se lles indicara que formaran tres equipos (como exemplo). Nese caso, os profes dese cole terían que organizar ao seu alumnado en tres grupos.

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 informarase 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 7, pero mandaron rotar, no seguinte xogo, o meu equipo comezará co xogador nº 7).



REGULAMENTO DE BILLARDA

Teremos catro campos de xogo, ocupando transversalmente o campo de fútbol.

Colocarase unha portaría 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 catro 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 90°).

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, lugar de caída, pedra boleira (lugar de colocación dos bolos que estará a 3 m da base de lanzamento), raia ou liña de 10 puntos (situada a 8 metros da pedra boleira) e punto de birlo.

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 na orde que lles corresponda. Un equipo realizará a súa quenda de lanzamentos mentres o equipo contrincante espera a que este equipo acabe a súa tirada.

Cada equipo fai 12 tiradas. Situándose o primeiro xogador/a na base de lanzamento fará un primeiro lanzamento. Logo irá á zona de birlo e fará unha segunda tirada chamada birlo. Pasará á fila, e entrará o seguinte xogador, que fará o seu lanzamento e birlo, e así ata completar 6 xogadores (12 tiradas).

O lanzamento será o máis forte posible para tentar derrubar moitos bolos, e a bola, necesariamente, terá que pasar a liña de birlo. Se non pasa, non se contarán os puntos dos bolos caídos.

Cada bolo derrubado suma 1 punto, pero se no lanzamento, algún bolo sobrepasa a liña de birlo, este sumará 10 puntos.

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.

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.

