

ARGOLAS NO TALLO

Hai que lanzar contra o tallo as cinco argolas de corda dende a marca sinalada no chan, que non se pode pisar. Súmase un punto por cada unha das argolas que acaban rodeando calquera das patas do tallo. As partidas poden xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



AS PONTES

Cada participante dispón de cinco rolos de madeira, que ten que facer rodar polo chan para que entren polos buratos da ponte. Os lanzamentos fanse dende a liña marcada no chan, que non pode pisarse. A puntuación acadada é a suma dos arcos nos que entren, totalmente, os rolos. As partidas pódense xogar a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



BÓLAS SALTARINAS

Participan dous xogadores, que dispoñen de cadanseu campo no taboleiro con buratos que está dividido polo medio cunha táboa. Cada participante ten cinco bólas que debe colocar nos primeiros buratos do taboleiro. O xogo consiste en empurrar as bólas cos dedos, pola parte de abaixo do taboleiro, na procura de desprazalas ata o final do mesmo. Gaña quen consegue facelo antes.



BÓLAS SALTARINAS

CAIXA DE OVOS

Cada xogador ten que lanzar cinco discos de madeira, na procura de metelos nas caseñas numeradas do taboleiro que está pousado no chan. Os lanzamentos fanse desde a marca que hai, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos que remantan dentro das caseñas. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación acordada previamente ou a un número determinado de lanzamentos. Pode xogarse de xeito individual, por parellas ou por equipos.



CAIXA DE OVOS

CARREIRA DE TARTARUGAS

Cada xogador dispón de cadansúa tartaruga de madeira, que está amarrada cunha corda a un rolo de amasar. Unha vez estiradas todas as cordas os xogadores teñen que colocarse na marca feita no chan e comezar a recoller a corda dándolle voltas ao rolo de amasar. Gaña o xogador que consegue enrolar primeiro toda a corda.



CARREIRA DE TARTARUGAS

DISCOS FORA

Participan dous xogadores que teñen en cada campo cinco discos de madeira. O xogo consiste en pasar, o máis rápido posible, os discos ao campo contrario. Hai que deslízalos contra as gomas, sempre coas xemas dos dedos, para que saian disparados cara adiante e se colen polo burato. Gaña quen primeiro pasa os cinco discos. Non se deben coller os discos cos dedos para evitar os golpes dos do contrario. Xógase a un número de partidas previamente acordado.



DISCOS FORA

ESQUÍS DE PARELLAS

Xúntanse dúas persoas que amarran os esquís de madeira nos pés. Os participantes teñen que coordinarse entre eles para moverse a un tempo. Pódese xogar polo pracer de facelo ou facer competicións entre distintas parellas para ver quen fai un determinado percorrido en menos tempo. Un xuíz debe encargarse de dar a saída e controlar o desenvolvemento do xogo. No caso de que algún dos pés se solte hai que parar e non continuar ata volver a engancharlo.



MESIÑA DE ESPIGOS

Cada xogador ten que lanzar dez argolas de madeira cara aos espigos da mesiña que está no chan. Os lanzamentos fanse desde a marca que hai, que non se pode pisar. Súmase un punto por cada argola que queda rodeando calquera dos espigos. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual, por parellas ou por equipos.



MOURÓN DE UN ESPIGO

Cada xogador ten que lanzar contra o mourón cinco argolas de corda, na procura de que queden rodando ó espigo. Os lanzamentos hai que facelos dende a marca feita no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma das argolas que acaban rodeando ó espigo. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



PESCAR BOTELLAS

Cada un dos participantes dispón dunha cana de madeira con tanza e unha argola de corda. O xogo consiste en meter a argola pola boca da botella de madeira que está pouxada no chan. Hai dúas modalidades do xogo: pódese xogar polo pracer de conseguir meter a argola ou competir cos outros participantes para ser o primeiro en facelo. Xógase de xeito individual.



XOGO DA CABAZA

Cada xogador ten que lanzar, contra a cabaza, cinco argolas de corda, na procura de que queden rodeándoa. Os lanzamentos hai que facelos dende a marca feita no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma das argolas que acaban rodeando á cabaza. As partidas adoitan xogarse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DA CABAZA

XOGO DA HÉLICE

Este sinxelo xogo consiste nunha pequena hélice de madeira amarrada a unha corda, que ten no outro extremo unha empuñadura que se fai xirar coa man para conseguir meter o burato do medio da hélice no postigo colocado no chan. Hai dúas modalidades de xogo: pódese xogar polo pracer de conseguir meter a hélice no postigo ou competir con outros participantes por ser o máis rápido en facelo. Xógase de xeito individual.



XOGO DA HÉLICE

XOGO DA PLATAFORMA COLGANTE

Na plataforma colgante hai cinco bólas e cinco buratos de cores distintas. Os xogadores teñen que coller a plataforma polos tiradores, que ten nos laterais, e movela a modo para meter cada bóla no burato da súa cor. Pódese xogar polo simple pracer de facelo ou competir con outros xogadores para ver quen o fai en menos tempo.



XOGO DA PLATAFORMA COLGANTE

XOGO DA PORCA

Compiten dous xogadores que dispoñen de cadansúa rodela con asa, para bater nun disco de madeira. O obxectivo do xogo é meter o disco na portería do xogador contrario, e cada vez que se consegue súmase un tanto. Gaña a partida o xogador que chega a facer cinco tantos. A man dos xogadores non pode traspasar a liña media do campo, e no caso de facelo a xogada queda anulada e o disco pasa ao outro xogador.



XOGO DA PORCA

XOGO DA RA

Cada xogador ten que lanzar dez pellos dende a marca sinalada no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos pellos que entran polos buratos do taboleiro, que teñen distintas puntuacións segundo a súa dificultade. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DA RA

XOGO DA REPÚBLICA

O xogo consiste en tirar, coa bóla de madeira que colga da tanza da cana, a figura do rei de madeira que está pousada enriba da táboa do taboleiro. Para facelo hai que balancear a bóla para que entre antes polo ferro do taboleiro. Se non se fai así o derrubamento non é válido. A dificultade do xogo pódese aumentar separando cada vez máis a táboa do ferro. Xógase de xeito individual.



XOGO DA REPÚBLICA

XOGO DAS BÓLAS

O xogo consiste en meter as cincuenta bólas do taboleiro nos buratos que ten. Para facelo hai que coller o taboleiro polos tiradores laterais e movelo, a modo, para que as bólas entren nos buratos. Hai dúas modalidades de xogo: pódese xogar polo pracer de conseguir meter as bólas ou competir cos outros participantes para ser o máis rápido en facelo. Xógase de xeito individual.



XOGO DAS BÓLAS

XOGO DAS ESQUINAS

Deslízanse cinco discos sobre o taboleiro, para que reboten nas gomas e queden na zona numerada. A puntuación acadada é a suma dos discos que quedan parados entre dúas raias. No caso de quedar sobre unha raia súmase a puntuación na que está a maior parte do disco. Xógase a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DAS ESQUINAS

XOGO DAS PIRINDOLAS CON BURATOS

Hai que facer bailar cada unha das cinco pirindolas, cos dedos índice e polgar, na zona de un punto. Despois hai que mover o taboleiro na procura de que entren nos buratos numerados. A puntuación acadada é a suma das que rematan dentro deles. Adoita xogarse a unha puntuación previamente acordada, ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual.



XOGO DAS PIRINDOLAS CON BURATOS

XOGO DAS RINGLEIRAS

Hai que facer rodar dez bolas de madeira polo lateral esquerdo. A puntuación acadada é a suma das ringleiras onde rematan as bolas. Hai dúas modalidades de xogo: acadar a maior puntuación posible ou conseguir unha puntuación determinada (por exemplo 33). As partidas xóganse a un número determinado de lanzamentos acordado previamente. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DAS RINGLEIRAS

XOGO DO CHINO

Hai que lanzar 5 argolas de madeira na procura de metelas no morteiro. Os lanzamentos hai que facelos dende unha marca feita no chan, que non pode pisarse. A puntuación acadada é a suma das que quedan dentro del. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xógase de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DO CHINO

XOGO DO FAQUIR

Cada xogador ten 10 discos de madeira que hai que ir metendo pola parte de arriba do xogo, para que ao ir rebotando nas puntas vaian caendo nas caixas numeradas da parte de abaixo. A puntuación acadada é a suma dos discos que rematan en cada caixa. As partidas pódense xogar a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pode xogarse de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DO FAQUIR

XOGO DO PARRULO

Cada xogador ten que lanzar cinco argolas de corda, na procura de que queden enganchadas no pescozo do parrulo de madeira. Os lanzamentos fanse dende a marca que hai no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma das que quedan enganchadas. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DO PEDAL

Neste xogo os participantes deben intentar manter o equilibrio, e desprazarse, enriba do pedal de madeira. Os xogadores teñen que poñer os pés enriba de cadansúa táboa do pedal e facer presión para que comece a moverse. Pódese xogar polo pracer de facelo ou facer competicións entre distintos xogadores para ver quen fai un determinado percorrido en menos tempo.



XOGO DO REMO

Cada xogador ten que lanzar cinco estrobos, na procura de que queden nos ganchos numerados que hai no remo. Os lanzamentos fanse dende a marca do chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos puntos dos estrobos que quedan enganchados. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Póde-se xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DOS HÚSARES

Neste xogo compiten dúas persoas que teñen que coller o taboleiro polas andas e movelo na procura de que a bola de madeira entre nun dos oito buratos de catro cores que ten o taboleiro. Hai que xogar a modo, e non facer movementos bruscos, para evitar lesións nos pulsos. As andas están pintadas coas cores de cada xogador e súmase un punto cada vez que a bola entra nun burato. Adoita xogarse a cinco partidas gañadas.



XOGO DOS NÚMEROS COLGADOS

Cada xogador ten que deslizar cinco rodelaas con asa na procura de voltear as táboas numeradas que colgan sobre o taboleiro. A puntuación acadada é a suma das táboas que rematan sobre a barra de madeira. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DOS NÚMEROS COLGADOS

XOGO DOS PASMÓNS

Cada un dos participantes dispón dunha cana de madeira con tanza e anzol, coa que ten que conseguir pescar, pola alcaia, as tres pezas de madeira que hai no taboleiro pousado no chan e cambialas aos espazos libres que ten. Hai dúas modalidades de xogo: pódese xogar polo simple pracer de conseguir pescar as pezas ou competir con outros xogadores por ser o máis rápido en facelo. Xógase de xeito individual.



XOGO DOS PASMÓNS

XOGO DOS PATEADORES

Compiten dous xogadores que dispoñen de cadansúas dúas palas de madeira colgadas dunha barra, coas que teñen que golpear unha bóla de madeira. O obxectivo do xogo é meter a bóla na portería do xogador contrario, e cada vez que se consegue súmase un tanto. Gaña a partida o xogador que chega antes aos cinco puntos. Cando unha bóla queda parada no campo pertence a quen a ten máis cerca. Cada xogador dispón dun marcador para ir anotando seus tantos.



ZOCA HORIZONTAL

Hai que tirar cinco discos de madeira para intentar metelos no oco do pé da zoca de madeira. Os lanzamentos fanse dende a marca do chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos discos que entran na zoca. As partidas xóganse a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Xóganse de xeito individual, por parellas ou por equipos.

