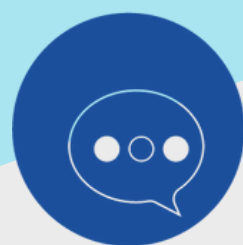


PortOlimpíadas

XOGANDO COA TRADICIÓN



Equipo de
Dinamización
Lingua
Galega
CIFP Portovello



Equipos de
Dinamización
da Lingua Galega



PROXECTA+



XUNTA
DE GALICIA

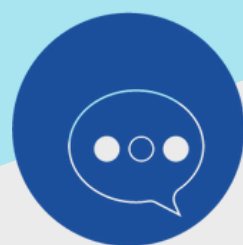
CENTRO INTEGRADO DE
FORMACIÓN PROFESIONAL
PORTOVELLO

PortOlimpíadas

XOGANDO COA TRADICIÓN

1ª FASE

17/11/23



Equipo de
Dinamización
Lingua
Galega
CIFP Portovello



Equipos de
Dinamización
da Lingua Galega



PROXECTA+



XUNTA
DE GALICIA

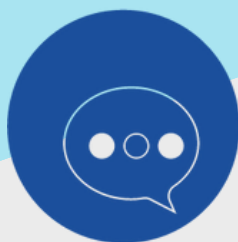
CENTRO INTEGRADO DE
FORMACIÓN PROFESIONAL
PORTOVELLO

PortOlimpíadas

XOGANDO COA TRADICIÓN

2ª FASE

21/12/23



Equipo de
Dinamización
Lingua
Galega
CIFP Portovello



Equipos de
Dinamización
da Lingua Galega



PROXECTA+



XUNTA
DE GALICIA

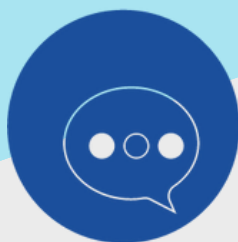
CENTRO INTEGRADO DE
FORMACIÓN PROFESIONAL
PORTOVELLO

PortOlimpíadas

XOGANDO COA TRADICIÓN

3ª FASE

16/02/24



Equipo de
Dinamización
Lingua
Galega
CIFP Portovello



Equipos de
Dinamización
da Lingua Galega



PROXECTA+



XUNTA
DE GALICIA

CENTRO INTEGRADO DE
FORMACIÓN PROFESIONAL
PORTOVELLO

PortOlimpíadas

XOGANDO COA TRADICIÓN

Desde o EDLG do CIFP Portovello queremos chegar a lingua e a cultura galega ao alumnado e ao profesorado. Para iso tentamos desenvolver diferentes proxectos con este obxectivo.

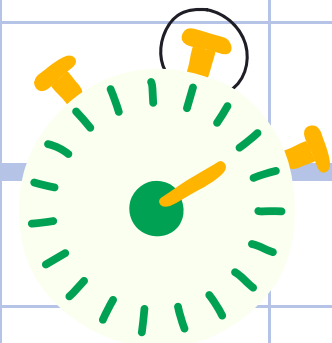
De modo máis concreto, coa organización das “PortOlimpíadas galegas: xogando coa tradición” pretendemos traballar no fomento da lingua e das tradicións a través da realización dunha competición en xogos tradicionais e en galego. O obxectivo xeral do proxecto é fomentar o uso da lingua galega mellorando as habilidades comunicativas e as actitudes cara a lingua e coñecer as tradicións galegas en relación aos xogos tradicionais. Este obxectivo trasladarase tamén na investigación e estudo dos xogos e do léxico ligado á cultura tradicional do xogo. Esta actividade está enmarcada no proxecto: Lingua, patrimonio e coñecemento tradicional.

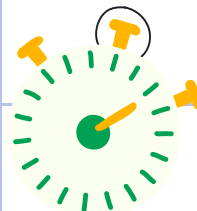
Os equipos participantes deberán ter en conta as seguintes cuestións:

1. Cada clase do centro participará como un equipo. Cada clase decidirá que alumnado compite en cada xogo.
2. O alumnado de primeiro do CS en Educación Infantil explicará as regras de cada xogo e actuarán como árbitro.
3. As PortOlimpíadas desenvolveranse en tres fases. A primeira delas desenvolverase o 17 de novembro de 2023.
4. Despois de cada fase sumaranse puntos segundo o equipo que gañe cada xogo. Na última fase só haberá tres equipos gañadores (ouro, prata e bronce).
5. A orde de participación e competición en cada xogo realízase aleatoriamente.
6. Os xogos das diferentes fases poderán manterse ou cambiarse.
7. A competición desenvolverase no patio do edificio B.
8. Recomendamos estar puntuais, levar roupa cómoda e ir provistos de auga.
9. A competición desenvolverase en lingua galega. A organización e participantes comprometeranse a usala de modo prioritario.

	LIMBO (5 persoas por equipo)	PANO (6 persoas por equipo)	RELEVOS (4 persoas por equipo)	ARGOLAS (3 persoas por equipo)	CHAPAS (6 persoas por equipo)	CORDA (10 persoas por equipo)	LORCHAS (6 persoas por equipo)	SACOS (10 persoas por equipo)	BRILE (5 persoas por equipo)	RA (3 persoas por equipo)	3 EN RAIÁ (15 persoas por equipo)	BIRLOS (6 persoas por equipo)
13:00-13:15	1º Animación sociocultural e turística		1º Animación sociocultural e turística	1º Atención a persoas en situación de dependencia		1º Asistencia á dirección	1º Integración Social	1º A Administración e Finanzas	2º Atención a persoas en situación de dependencia	2º B Educación Infantil		
	1º Atención a persoas en situación de dependencia		1º Actividades Comerciais	1º Actividades Comerciais		1º Xestión de vendas e espazos comerciais	1º FPB Servizos Comerciais	2º Animación sociocultural e turística	2º FPB Servizos Comerciais	2º Actividades Comerciais		
13:15-13:30		1º Actividades Comerciais			1º Asistencia á dirección	1º Animación sociocultural e turística	2º Atención a persoas en situación de dependencia	2º FPB Servizos Comerciais			1º FPB Servizos Comerciais	1º Integración Social
		1º Xestión de vendas e espazos comerciais			2º Integración social	1º Atención a persoas en situación de dependencia	2º B Educación Infantil	2º Actividades Comerciais			1º A Administración e Finanzas	2º Animación sociocultural e turística
13:30-13:45	1º Asistencia á dirección		1º Asistencia á dirección		1º Xestión de vendas e espazos comerciais				2º Actividades Comerciais	2º Animación sociocultural e turística	2º Atención a persoas en situación de dependencia	2º B Educación Infantil
	1º Actividades Comerciais		2º Integración social		1º Animación sociocultural e turística				1º A Administración e Finanzas	1º FPB Servizos Comerciais	2º Actividades Comerciais	2º FPB Servizos Comerciais
13:45-14:00		1º Animación sociocultural e turística	1º Xestión de vendas e espazos comerciais	1º Asistencia á dirección		1º Actividades Comerciais	2º Animación sociocultural e turística	1º Integración Social	1º FPB Servizos Comerciais	2º FPB Servizos Comerciais		
		2º Integración social	1º Atención a persoas en situación de dependencia	2º Integración social		2º Integración social	2º Actividades Comerciais	2º B Educación Infantil	2º Animación sociocultural e turística	1º A Administración e Finanzas		
14:00-14:15	1º Xestión de vendas e espazos comerciais	1º Asistencia á dirección		1º Animación sociocultural e turística	1º Atención a persoas en situación de dependencia		2º FPB Servizos Comerciais	2º Atención a persoas en situación de dependencia	1º Integración Social			
	2º Integración social	1º Atención a persoas en situación de dependencia		1º Xestión de vendas e espazos comerciais	1º Actividades Comerciais		1º A Administración e Finanzas	1º FPB Servizos Comerciais	2º B Educación Infantil			
14:15-14:30										1º Integración Social	2º Animación sociocultural e turística	1º A Administración e Finanzas
										2º Atención a persoas en situación de dependencia	2º FPB Servizos Comerciais	2º Actividades Comerciais
14:30-14:45											1º Integración Social	1º FPB Servizos Comerciais
											2º B Educación Infantil	2º Atención a persoas en situación de dependencia

COMPETICIÓN



	LIMBO (5 persoas por equipo)	PANO (6 persoas por equipo)	RELEVOS (4 persoas por equipo)	ARGOLAS (3 persoas por equipo)	CHAPAS (6 persoas por equipo)	CORDA (10 persoas por equipo)	LORCHAS (6 persoas por equipo)	PESCA (10 persoas por equipo)	BRILE (5 persoas por equipo)	RA (3 persoas por equipo)	3 EN RAIÁ (15 persoas por equipo)	BIRLOS (6 persoas por equipo)
10:15-10:30	1º Integración social		2º Atención a persoas en situación de dependencia	1º Administración e Finanzas	2º Actividades Comerciais		1º Atención a persoas en situación de dependencia	1º Asistencia á dirección		1º Xestión de vendas e espazos comerciais		2º Integración social
	1ºFPB Servizos Comerciais		2º Animación Sociocultural e turística	ORG	2º Educación Infantil		1º Actividades Comerciais	ORG		ORG		ORG
10:30-10:45	2º Educación Infantil	2º Actividades Comerciais			2º Atención a persoas en situación de dependencia				2º Integración social		1º Actividades Comerciais	1º Atención a persoas en situación de dependencia
	2º Animación Sociocultural e turística	1º Integración social			ORG		1º Xestión de vendas e espazos comerciais		ORG		1º Asistencia á dirección	ORG
10:45-11:00	1º Administración e Finanzas		1º Integración social	2º Educación Infantil			2º Integración social		1º Actividades Comerciais		1º Atención a persoas en situación de dependencia	
	ORG		1ºFPB Servizos Comerciais	2º Atención a persoas en situación de dependencia			ORG		1º Asistencia á dirección		1º Xestión de vendas e espazos comerciais	
11:00-11:15		2º Animación Sociocultural e turística	2º Actividades Comerciais	1º Integración social		2º Educación Infantil		1º Actividades Comerciais		1º Atención a persoas en situación de dependencia	2º Integración social	
		1º Administración e Finanzas	ORG	1ºFPB Servizos Comerciais		2º Atención a persoas en situación de dependencia		1º Xestión de vendas e espazos comerciais		1º Asistencia á dirección	ORG	
11:15-11:30		2º Atención a persoas en situación de dependencia	2º Educación Infantil	2º Actividades Comerciais		2º Animación Sociocultural e turística	ORG		1º Atención a persoas en situación de dependencia	2º Integración social		1º Actividades Comerciais
		1ºFPB Servizos Comerciais	1º Administración e Finanzas	2º Animación Sociocultural e turística		ORG	1º Asistencia á dirección		1º Xestión de vendas e espazos comerciais	ORG		ORG
11:30-11:45	2º Atención a persoas en situación de dependencia	2º Educación Infantil			1º Administración e Finanzas	1º Integración social		2º Integración social		1º Actividades Comerciais		1º Asistencia á dirección
	2º Actividades Comerciais	ORG			1ºFPB Servizos Comerciais	1º Administración e Finanzas		1º Atención a persoas en situación de dependencia		ORG		1º Xestión de vendas e espazos comerciais
11:45-12:00					1º Integración social	2º Actividades Comerciais	COMPETICIÓN-S- II FASE					
					2º Animación Sociocultural e turística	1ºFPB Servizos Comerciais						

PortOlimpíadas

3ª FASE

16/02/24

GRUPOS FINALISTAS

2º INTEGRACIÓN SOCIAL

2º ACTIVIDADES COMERCIAIS

2º ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL E TURÍSTICA

**1º ATENCIÓN A PERSOAS EN SITUACIÓN DE
DEPENDENCIA**

1º ACTIVIDADES COMERCIAIS

1º ADMINISTRACIÓN E FINANZAS



RELEVOS (ZANCOS E GARRAFAS)



AS PONTES



A CHAVE

XOGOS



Equipo de
Dinamización
Lingua
Galega
CIFP Portovello



Equipos de
Dinamización
da Lingua Galega



PROXECTA+



XUNTA
DE GALICIA

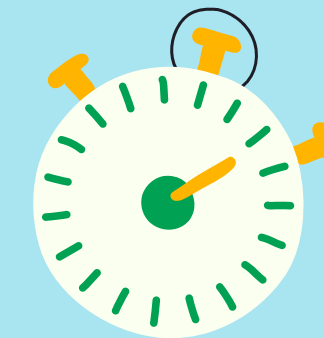
CENTRO INTEGRADO DE
FORMACIÓN PROFESIONAL
PORTOVELLO

CLASIFICACIÓN PRIMEIRA FASE PORTOLIMPIADAS



CLASIFICACIÓN	COMPETICIÓN XOGOS: PANO, CORDA, RELEVOS, CHAPAS, LIMBO E ARGOLAS	COMPETICIÓN XOGOS: BRILÉ, LORCHAS, 3 EN RAIA, SACOS, RA E BIRLOS
1º POSTO	2º INTEGRACIÓN SOCIAL	2º ACTIVIDADES COMERCIAIS
2º POSTO	1º XESTIÓN DE VENDAS E ESPAZOS COMERCIAIS / 1º ATENCIÓN A PERSOAS EN SITUACIÓN DE DEPENDENCIA	1º INTEGRACIÓN SOCIAL
3º POSTO	1º ACTIVIDADES COMERCIAIS	1º ADMINISTRACIÓN E FINANZAS / 2º ASISTENCIA A PERSOAS EN SITUACIÓN DE DEPENDENCIA
4º POSTO	1º ASISTENCIA Á DIRECCIÓN	2º B EDUCACIÓN INFANTIL
5º POSTO		1º FPB SERVIZOS COMERCIAIS
6º POSTO		2º ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL E TURÍSTICA

CLASIFICACIÓN SEGUNDA FASE PORTOLIMPIADAS



CLASIFICACIÓN	COMPETICIÓN XOGOS: PANO, CORDA, RELEVOS, CHAPAS, LIMBO E ARGOLAS	COMPETICIÓN XOGOS: BRILÉ, LORCHAS, 3 EN RAIA, SACOS, RA E BIRLOS
1º POSTO	2º INTEGRACIÓN SOCIAL	2º ACTIVIDADES COMERCIAIS
2º POSTO	1º XESTIÓN DE VENDAS E ESPAZOS COMERCIAIS / 1º ATENCIÓN A PERSOAS EN SITUACIÓN DE DEPENDENCIA	1º INTEGRACIÓN SOCIAL
3º POSTO	1º ACTIVIDADES COMERCIAIS	1º ADMINISTRACIÓN E FINANZAS / 2º ASISTENCIA A PERSOAS EN SITUACIÓN DE DEPENDENCIA
4º POSTO	1º ASISTENCIA Á DIRECCIÓN	2º B EDUCACIÓN INFANTIL
5º POSTO		1º FPB SERVIZOS COMERCIAIS
6º POSTO		2º ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL E TURÍSTICA

CLASIFICACIÓN PARA A ÚLTIMA FASE DAS PORTOLIMPIADAS



GRUPOS FINALISTAS

2º Integración Social

2º Actividades Comerciais

2º Animación Sociocultural e Turística

1º Atención a Persoas en Situación de Dependencia

1º Actividades Comerciais

1º Administración e Finanzas

ÍNDICE XOGOS



BRILÉ



BIRLOS



LORCHAS



SACO



TRES EN RAIA



RA



LIMBO



CHAPAS



TIRO DE CORDA



RELEVOS



ARGOLAS



PANO



XOGO BRILÉ

REGRAS DO XOGO:

- Dous grupos de 5 persoas cada un.
- O xogo consiste en eliminar aos/ás xogadores/as contrarios/as tirándolles a pelota para que os/as golpee e a pelota caia no chan.
- O xogador/a eliminado/a retírase a área chamada “camposanto” onde poderá eliminar a outros/as xogadores/as do equipo contrario, e volver a área de xogo principal.

TEMPORALIZACIÓN E PUNTUACIÓN:

O xogo durará 15 minutos. Durante a partida sumaranse 5 puntos ao equipo cada vez que algún dos compoñentes brile a algún contrario.

Isto só se contará se ao rematar os 15 minutos ningún dos equipos brilou á todos os compoñentes do contrario, si un equipo gaña antes dos 15 minutos recibirá 200 puntos directamente.

Cronometrarse o tempo de todos os partidos por se ao rematar varios equipos acaban coa mesma puntuación, ter en conta o tempo que tardaron en gañar.

No caso de empate gañará o equipo que conseguise a vitoria en menos tempo.

XOGO BIRLOS

1. Neste xogo participarán 6 de cada clase e tirarán dúas veces, o/a xogador/a do equipo encargase de lanzar a bola dende a liña de saída, sen pisala nin traspasala ata que termine a xogada.
2. O obxectivo do lanzamento é afastar a bóla e máis os birlos do patio, obrigándoos a superar unha liña situada a varios metros do mesmo. Para acadar puntos compre sempre que a bóla superase esta liña.
3. Se a bola sae fora do campo a tirada é nula. Se ocorre na tirada directa chámase cucha, se ocorre na tirada inversa so é nula esta tirada.
4. Despois de cada xogada hai que colocar os birlos en cadanseu lugar.
5. A forma de puntuación é a seguinte: Se se tira un birlo súmanse 1 punto e así por cada birlo tirado, por cada birlo que pase a liña súmanse 10 puntos.
6. É un lanzamento por cada equipo gañando sempre o que máis tantos consiga. Xógase por equipos de 6 persoas.
7. Gañará quen mais puntos teña ao rematar a actividades.



Fonte: <http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/>

XOGO

LORCHAS

1. Para parar o cronómetro hai que pasar a liña de meta.
2. Non empuxar.
3. Os ollos teñen que estar vendados para evitar ver.
4. Non invadir o espazo do adversario.
5. Para finalizar o xogo hai que facer o percorrido ida e volta.
6. Os pés teñen que ir agarrados durante toda a carreira, se se sae algún pé hai que parar a colocalo.
7. É obrigatorio unha persoa de guía.
8. En caso de saltarse algunha regra, haberá penalización aumentando 15 segundos ao tempo final.

XOGO

SACO (CON RELEVOS)

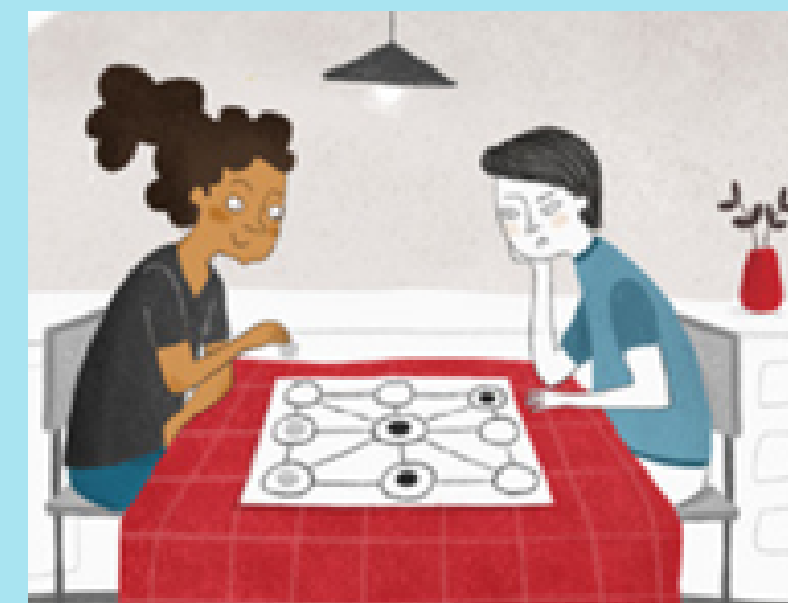
- Os/as participantes terán que facer 5 parellas (10 persoas).
- Un/unha dos integrantes de cada parella colocarse na liña de saída e procederá a meterse dentro do saco que terá no chan, e ante o sinal de saída, terá que ir brincando ata chegar onde a súa parella.
- A outra persoa, colocarse na metade do recorrido (sinalado cunha marca), onde esperará a que chegue a súa parella.
- No momento no que chegue a persoa que comezou na liña de saída á metade do recorrido, quitará o saco e porao a súa parella, quen terá que meterse dentro e ir brincando ata a liña de meta.
- Gañará a parella que antes chegue á liña de meta.
- Para decidir a clase gañadora, cronometrarse o tempo e puntuarase soamente á persoa que chegue primeiro de cada clase.
- Para establecer os postos das clases gañadoras das PortOlimpiadas, puntuaranse con 10 puntos á clase que chegara á meta no menor tempo, 5 puntos á que chegara en 2º lugar e finalmente, con 3 puntos a que chegara 3ª.

XOGO

TRES EN RAIA

Necesitaremos tres xogadores/as de cada clase. Xogaranse 5 rondas e en cada unha de estas participarán 3 persoas que teñen que ir rotando nas diferentes partidas.

- Xogaranse un total de 15 partidas.
- Utilizaremos dous sistemas de puntos (un deles será dentro do xogo e o outro afectara ao cómputo total das PortOlimpíadas).
- Dentro do xogo, xogaranse 5 rondas e puntuarase polas partidas gañadas, repartiremos puntos da seguinte maneira: 5 partidas gañadas: 5 puntos, 4 partidas gañadas: 4 puntos, 3 partidas gañadas: 3 puntos, 2 partidas gañadas: 2 puntos e 1 partida gañada, 1 puntos.
- No cómputo total, a aula gañadora deste xogo obterá 10 puntos, mentres que o segundo obterá 5 puntos e o terceiro 3 puntos
- En caso de que dous equipos queden empatados repartiranse 3 puntos a cada un.



Fonte: <http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/>

XOGO RA

- A mesa da ra componse de: ra, muiño, dúas pontes e cinco buratos.
- Cada oco ten unha puntuación asignada: a ra 50 puntos, o muiño 25 puntos, a ponte 10 puntos e o resto de buratos 5 puntos.
- A maior puntuación obtense ingresando unha ficha na boca do Sapo, se sucede débese gritar: Sapo!
- Xogarán 3 persoas de cada grupo, e cada unha delas tirará 3 veces resultando un total de 9 tiradas.
- A distancia de lanzamento será de 3,5 metros.
- Os/as xogares/as deberán alternarse co equipo contrario para realizar as tiradas, ao finalizar os tiros contarase os puntos de cada un.
- Solo se contabilizan as fichas ingresadas pola parte superior. Invalídanse as que ingresen polo fronte, sen dar novo quenda de tiro.
- Lanzarase por quenda. No caso de empate, terminada a ronda de xogo, procedese a un novo lanzamento entre os finalistas.
- No caso de que haxa empate no reconto final os dous grupos levarán a mesma puntuación.
- Unha vez lanzadas as fichas, baixo ningún pretexto se poderá volver a lanzar. Queda prohibido acercarse, distraer ou cruzar cando un xogador está lanzando.
- Gañará aquel que obteña maior puntuación con lanzamentos.
- Para a repartición dos puntos que sumaran ao acabar todos os xogos, levarán a maior puntuación aqueles dous grupos que obteñan a maior puntuación no xogo da ra, os que teñen unha puntuación media levarán a seguinte puntuación e por último a puntuación máis baixa levarana os que obteñan a menor puntuación no xogo da ra.

XOGO LIMBO

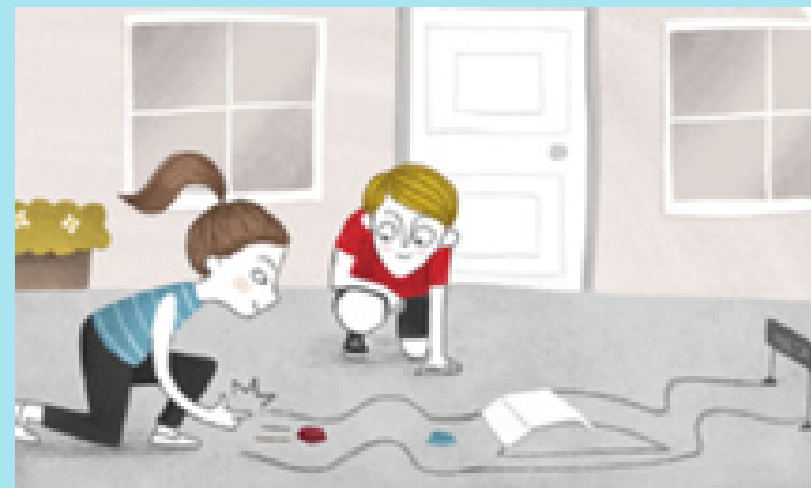
1. Pasar por debaixo do pau, boca arriba, cos xeonllos inclinados e sen que as mans toquen o chan.
2. Respetar as quendas na fila.
3. Unha vez eliminado, e dicir, cando o/a xogador/a non sexa capaz de pasar por debaixo do pau ou se apoia a man no chan ou pasa de forma incorrecta, non poderá volver a realizar a actividade.
4. O obxectivo da actividade é conseguir a máxima puntuación posible.
5. Puntuación: cada vez que o xogador ou xogadora pase por debaixo do limbo de forma correcta ou axeitada, sumará un punto. O mozo ou moza co maior número de puntos será o gañador ou gañadora do xogo. O xogador ou xogadora que gañe a proba conseguirá 10 puntos .



XOGO

CHAPAS

1. No xogo participarán dous grupos de seis persoas que se enfrontarán entre eles e elas. Cada grupo terá unha chapa a cal se irá alternando á hora de tirar, para a orde de tirada de cada grupo, cada participante lanzará unha chapa a unha liña debuxada no chan e por proximidade a esta liña escollerase a orde de lanzamento.
2. Por outra banda, para escoller o grupo que tira antes, empregaremos o mesmo método co primeiro participante de cada grupo.
3. Se se saen das liñas do circuío terán que volver ao lugar dende onde lanzaron e perderán a quenda.
4. A actividade rematará cando un dos equipos chegue a liña de meta, ou se transcorren os dez minutos que durará a actividade antes de que cheguen a liña de meta, o equipo gañador será o que se atope máis preto da meta.
5. O equipo gañador recibirá 10 puntos.

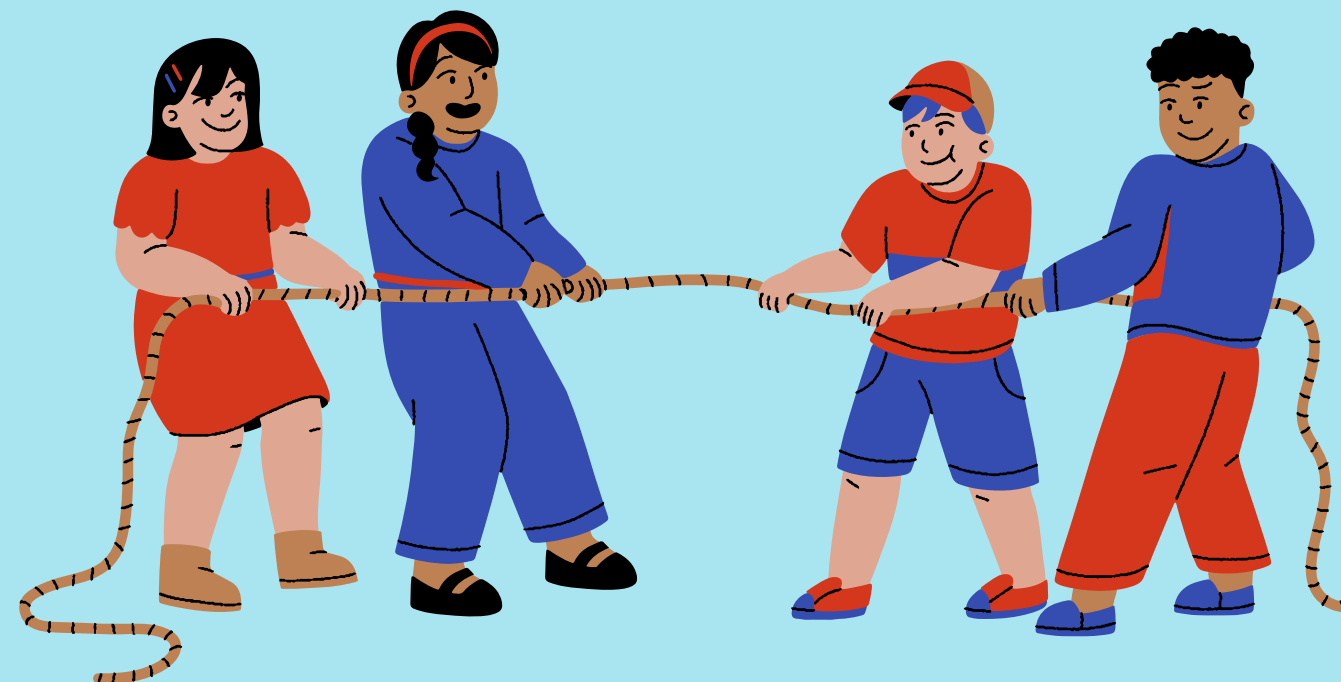


Fonte: <http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/>

XOGO

TIRO DE CORDA

- Non comezar antes de tempo a tirar da corda.
- Non pisar a liña.
- Non empurrar ás compañeiras e aos compañeiros.
- Cada equipo tirará por un extremo da corda. Na metade da corda haberá un pano atado, que se situará encima dunha marca do chan que non deberán cruzar senón serán eliminados.
- Unha vez comezado o xogo, cada equipo deberá tirar da corda cara o seu lado, procurando arrastrar ao equipo contrario cara a súa metade.
- PUNTUACIÓN: Realizaremos tres rondas e cada ronda puntuarase con 5 puntos. Quen teña máis puntos ao final de cada ronda, gaña.



XOGO

RELEVOS

Vanse facer 4 relevos:

- 1.carreira co aro
- 2.carreira da culler e da castaña
- 3.carretilla
- 4.cabaliñas

- Para dar relevo á seguinte persoa terase que chocar coa palma da man.
- Para realizar esta proba contarase cun cronómetro de 10 minutos.

O grupo que primeiro acabe os relevos, será o gañador. Ganando, deste modo, 10 puntos. En caso de que ningún grupo acabe todos os relevos antes de que remate o tempo, gañará o grupo que máis avanzado estea nos relevos.

Instrucións a seguir:

- Na carreira do aro, terán que levalo dende o punto de saída ata o fondo da pista. En caso de que caia o aro, deberase continuar dende o sitio onde caeu.
- Na carreira da culler e da castaña, levarase a castaña encima da culler, que se levará na boca. Esta vaise levar dende o punto de saída ata o lugar onde se vai facer o próximo relevo. Se cae, deberá seguirse dende onde caia a castaña.
- O relevo da carretilla, trátase de que se colla a unha persoa membro do grupo polos nocellos, para que se desprace coas mans ata o seguinte relevo.
- E por último, estará o relevo a cabaliñas, unha persoa do grupo transportará a outra nas costas e deberá ir ata o punto final. Dando así por finalizado a carreira de relevos.



Fonte: <http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/>

XOGO

ARGOLAS

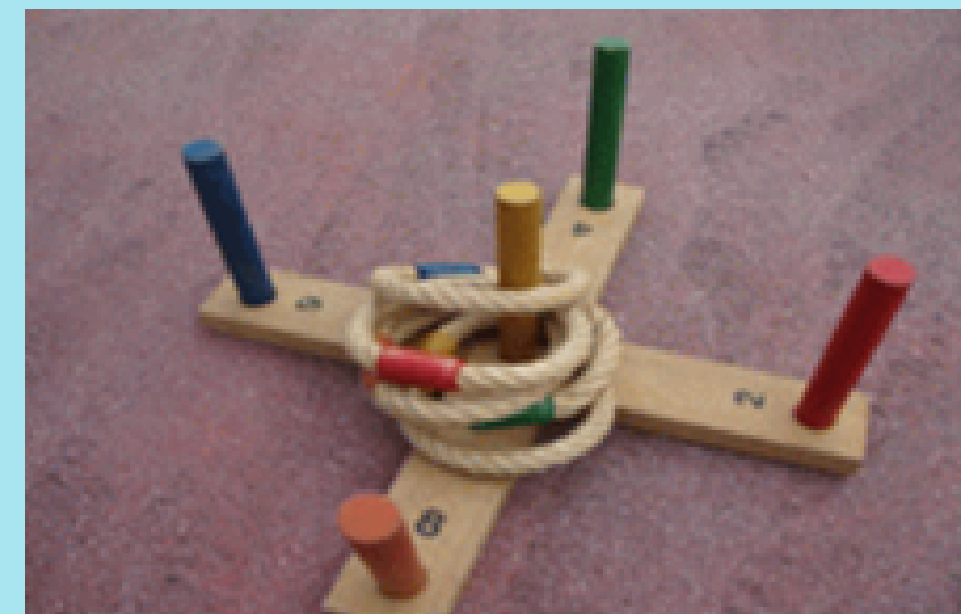
Os xogadores e as xogadoras terán que colocarse detrás dunha marca no chan feita de xiz, que non poderán pisar.

Cada unha/un dos tres xogadores e xogadoras do equipo ten que lanzar as cinco argolas de corda por quendas, na procura de que queden enganchadas no pau da súa cor correspondente.

Sumaranse por cada argola encaixada: a azul dous puntos, a vermella catro puntos, a verde seis puntos, a laranxa oito puntos e a amarela dez puntos. Se se encaixa en cores diferentes sumarase un só punto.

O xogo deberá ter unha duración de 10 minutos.

No caso de que ningún grupo acerte ningunha tirada, un xogador ou xogadora de cada equipo, elixido polo grupo contrincante, volverá a tirar as cinco argolas, e quen teña a maior puntuación daralle ao seu equipo o título gañador, pasando así a seguinte fase.



XOGO PANO

Haberá dous equipos de 6 persoas, unha a cada lado da organizadora.

Unha vez colocados os equipos, deberán distribuírse números do 1 ao 6 entre eles.

Ao comezar o xogo, a persoa situada no medio dirá en alto un número ao azar e as persoas que teñan ese número deberán correr a coller o pano e levalo ata o seu campo.

A persoa que non consiga coller o pano será eliminada; en caso de que a persoa que ten o pano fose pillada polo outro xogador ou xogadora será eliminado/a.

O equipo que quede sen xogadores perderá a partida.

- A xogadora ou xogador que colla o pano e traspase a liña final do seu campo gaña esa xogada.
- Non empregar a violencia.
- Cada vez que se elimine un xogador/a, o seu número será entregado a outra persoa do seu equipo e esa persoa xogará con ámbolos números.
- En caso de que o pano o collelo caia, volverase a repetir esa xogada.
- Non se pode superar a liña que marca a posición da persoa neutra antes de que algún participante colla o pano, de ser así queda eliminado.
- En caso de incumprimento dalgunha destas regras quedará eliminado automaticamente.

XOGO

SACO (CON RELEVOS)

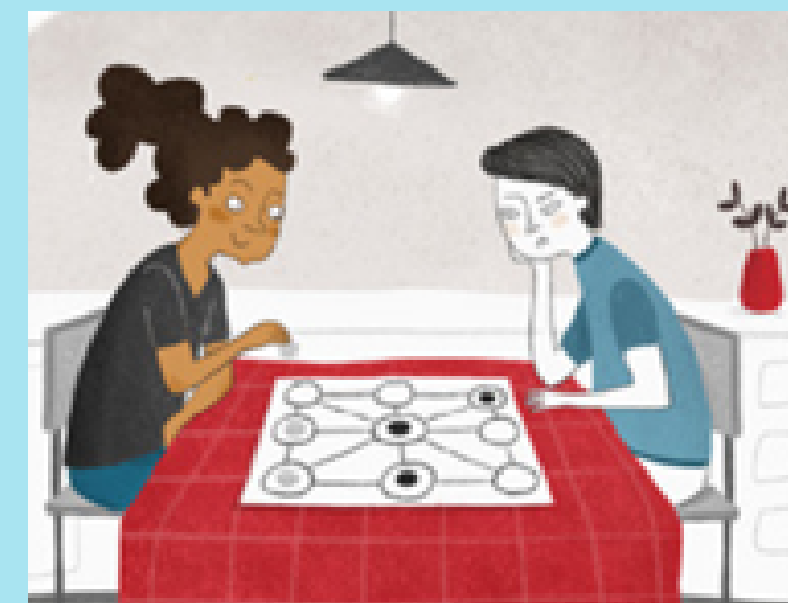
- Os/as participantes terán que facer 5 parellas (10 persoas).
- Un/unha dos integrantes de cada parella colocarse na liña de saída e procederá a meterse dentro do saco que terá no chan, e ante o sinal de saída, terá que ir brincando ata chegar onde a súa parella.
- A outra persoa, colocarse na metade do recorrido (sinalado cunha marca), onde esperará a que chegue a súa parella.
- No momento no que chegue a persoa que comezou na liña de saída á metade do recorrido, quitará o saco e porao a súa parella, quen terá que meterse dentro e ir brincando ata a liña de meta.
- Gañará a parella que antes chegue á liña de meta.
- Para decidir a clase gañadora, cronometrarse o tempo e puntuarase soamente á persoa que chegue primeiro de cada clase.
- Para establecer os postos das clases gañadoras das PortOlimpíadas, puntuaranse con 10 puntos á clase que chegara á meta no menor tempo, 5 puntos á que chegara en 2º lugar e finalmente, con 3 puntos a que chegara 3ª.

XOGO

TRES EN RAIA

Necesitaremos tres xogadores/as de cada clase. Xogaranse 5 rondas e en cada unha de estas participarán 3 persoas que teñen que ir rotando nas diferentes partidas.

- Xogaranse un total de 15 partidas.
- Utilizaremos dous sistemas de puntos (un deles será dentro do xogo e o outro afectara ao cómputo total das PortOlimpíadas).
- Dentro do xogo, xogaranse 5 rondas e puntuarase polas partidas gañadas, repartiremos puntos da seguinte maneira: 5 partidas gañadas: 5 puntos, 4 partidas gañadas: 4 puntos, 3 partidas gañadas: 3 puntos, 2 partidas gañadas: 2 puntos e 1 partida gañada, 1 puntos.
- No cómputo total, a aula gañadora deste xogo obterá 10 puntos, mentres que o segundo obterá 5 puntos e o terceiro 3 puntos
- En caso de que dous equipos queden empatados repartiranse 3 puntos a cada un.



Fonte: <http://xogostradicionais.consellodacultura.gal/>

XOGO RA

- A mesa da ra componse de: ra, muiño, dúas pontes e cinco buratos.
- Cada oco ten unha puntuación asignada: a ra 50 puntos, o muiño 25 puntos, a ponte 10 puntos e o resto de buratos 5 puntos.
- A maior puntuación obtense ingresando unha ficha na boca do Sapo, se sucede débese gritar: Sapo!
- Xogarán 3 persoas de cada grupo, e cada unha delas tirará 3 veces resultando un total de 9 tiradas.
- A distancia de lanzamento será de 3,5 metros.
- Os/as xogares/as deberán alternarse co equipo contrario para realizar as tiradas, ao finalizar os tiros contarase os puntos de cada un.
- Solo se contabilizan as fichas ingresadas pola parte superior. Invalídanse as que ingresen polo fronte, sen dar novo quenda de tiro.
- Lanzarase por quenda. No caso de empate, terminada a ronda de xogo, procedese a un novo lanzamento entre os finalistas.
- No caso de que haxa empate no reconto final os dous grupos levarán a mesma puntuación.
- Unha vez lanzadas as fichas, baixo ningún pretexto se poderá volver a lanzar. Queda prohibido acercarse, distraer ou cruzar cando un xogador está lanzando.
- Gañará aquel que obteña maior puntuación con lanzamentos.
- Para a repartición dos puntos que sumaran ao acabar todos os xogos, levarán a maior puntuación aqueles dous grupos que obteñan a maior puntuación no xogo da ra, os que teñen unha puntuación media levarán a seguinte puntuación e por último a puntuación máis baixa levarana os que obteñan a menor puntuación no xogo da ra.

XOGO PANO

Haberá dous equipos de 6 persoas, unha a cada lado da organizadora.

Unha vez colocados os equipos, deberán distribuírse números do 1 ao 6 entre eles.

Ao comezar o xogo, a persoa situada no medio dirá en alto un número ao azar e as persoas que teñan ese número deberán correr a coller o pano e levalo ata o seu campo.

A persoa que non consiga coller o pano será eliminada; en caso de que a persoa que ten o pano fose pillada polo outro xogador ou xogadora será eliminado/a.

O equipo que quede sen xogadores perderá a partida.

- A xogadora ou xogador que colla o pano e traspase a liña final do seu campo gaña esa xogada.
- Non empregar a violencia.
- Cada vez que se elimine un xogador/a, o seu número será entregado a outra persoa do seu equipo e esa persoa xogará con ámbolos números.
- En caso de que o pano o collelo caia, volverase a repetir esa xogada.
- Non se pode superar a liña que marca a posición da persoa neutra antes de que algún participante colla o pano, de ser así queda eliminado.
- En caso de incumprimento dalgunha destas regras quedará eliminado automaticamente.