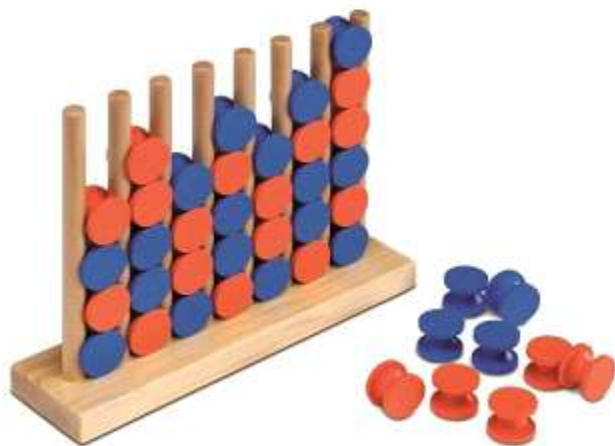


## CONNECTA CATRO

Xogo de estratexia que ten un taboleiro formado por seis filas e sete columnas, no que compiten dous xogadores que dispoñen de vinte e unha fichas distintas cada un. Alternativamente os participantes teñen que introducir as fichas na columna que prefiran e gaña a partida o xogador que consegue alinear antes catro fichas consecutivas da mesma cor en horizontal, vertical ou diagonal. A partida remata en empate se ningún xogador consegue alinear catro fichas.



CONNECTA CATRO

## CUBO DE RUBIK 2X2X2

Variante, para principiantes, do cubo de Rubik. Consta de seis caras de cores distintas que teñen catro cadrados por lado. Aínda que hai opcións máis fáciles, esta é unha das máis recomendables para iniciarse no mundo dos cubos de Rubik.



CUBO DE RUBIK 2X2X2



## LABIRINTO COOPERATIVO

Participan catro xogadores, que teñen que coller os tiradores que colgan das cordas que ten o taboleiro de madeira. Para comezar hai que colocar as catro bólas o máis lonxe posible dos buratos, e despois os xogadores teñen que mover a modo as cordas, coordinando seus movementos, para conseguir que as bólas entren nos buratos que hai no centro do xogo.



LABIRINTO COOPERATIVO

## LEVANTAR A BOTELLA

Os participantes dispoñen dunha botella de madeira, que está derrubada no chan, e dunha cana de madeira que ten amarrada unha tanza da que colga unha argola. O xogo consiste en meter a argola pola boca da botella e levantala para que quede pousada en posición vertical. Hai dúas modalidades do xogo: pódese xogar polo pracer de conseguir levantar a botella ou competir con outros participantes para ver quen a levanta en menos tempo.

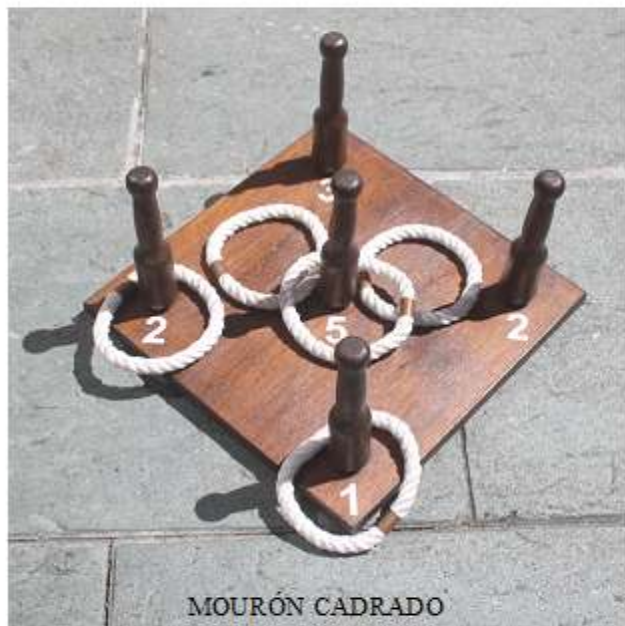


LEVANTAR A BOTELLA



## MOURÓN CADRADO

Cada xogador ten que lanzar, contra o mourón, cinco argolas dende a marca que hai no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos puntos das argolas que acaban rodeando os espigos. 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.



MOURÓN CADRADO

## MOURÓN DOS PIRATAS

Hai que lanzar cinco argolas de corda dende a marca feita no chan, que non se pode pisar. O obxectivo do xogo é que as argolas rematen rodeando as figuras dos piratas, e súmase un punto por cada unha que o fai. 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.



MOURÓN DOS PIRATAS



## PAI, FILLO E NAI

Participan dous xogadores que dispoñen de tres bolas de cristal, cada un, de cores distintas. Hai que decidir a sortes si se pode mover a ficha do medio e quen comeza. A continuación o primeiro xogador coloca a súa bola no medio. Despois, alternativamente, vanse colocando o resto das bolas nos buratos do taboleiro, na procura de conseguir poñer as tres bolas en fila (en vertical, horizontal ou diagonal). Xogase a un numero de partidas acordado previamente.



PAI, FILLO E NAI

## PALA FURADA

Variante do “valero”, que ten por obxectivo pasar a bola por cada un dos buratos que ten a pala, e despois facelo na dirección contraria para volver ao punto de partida, todo elo no menor tempo posible. Hai que evitar poñer os dedos por riba do mango da pala, posto que a bola pode golpear neles. De haber moitos participantes pódese cronometrar o tempo para ver quen é o máis rápido en facelo.



PALA FURADA



## QUEBRACABEZAS DA M INVERTIDA

Quebracabezas de metal que consta de dúas pezas iguais que están engarzadas. O obxectivo do xogo é separar unha peza da outra, sen forzalas, e unha vez feito volver a unilas. É unha versión popular deste tipo de enredos, e os xogadores con pouca experiencia adoitan resolvelo facilmente. Para solucionalo hai que ir probando as distintas opcións posibles.



QUEBRACABEZAS DA M INVERTIDA

## QUEBRACABEZAS DO BALÓN DE RUGBY

Quebracabezas que consta de nove pezas de madeira que hai que ensamblar para formar unha figura que ten a forma dun balón de rugby. Para resolvelo hai que ir probando as distintas opcións que nos ofrece. Para a xente que está acostumada a resolver xogos de enxeño non é moi complicado de resolver.



QUEBRACABEZAS DO BALÓN DE RUGBY



## QUEBRACABEZAS DO QUINCE

Neste coñecido quebracabezas os participantes teñen que desordenar as pezas de madeira, numeradas do un ao quince, para a continuación colocalas por orde. Para poder facelo hai que deslizar as pezas aproveitando o burato libre que ten o taboleiro. Xógase de xeito individual.



QUEBRACABEZAS DO QUINCE

## RA DOS POBRES

Hai que deslizar dez discos de madeira sobre o taboleiro na procura de metelos nos buratos numerados. A puntuación acadada é a suma dos discos que rematan dentro dos buratos. Xógase a unha puntuación previamente acordada ou a un número determinado de lanzamentos. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



RA DOS POBRES



## TROMPO

Hai que dar unha volta cunha corda no cu de madeira do trompo e despois levala ata a punta de metal para despois enrolala ata a metade. Collendo o extremo que queda libre, lánzase o trompo cara ao chan para conseguir que rote sobre a punta, manténdose erguido e bailando. Hai moitas variantes deste xogo ao que se pode xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



## XOGO DA CHOCA

Consta dunha choca, que está colgada, e 5 discos de ferro. Hai que tirar os pellos dende a marca feita no chan, que non pode pisarse, na procura de que golpeen a choca e a fagan soar. Súmase un punto por cada pello que lle toque. As partidas adoitan xogarse a un número de puntos ou de lanzamentos acordado previamente. Participase de xeito individual.





## XOGO DAS CURVAS

O xogo consta de cinco bólas de madeira e un taboleiro numerado do cero ao dez. Os xogadores teñen que ir colocando as bólas na táboa con curvas do taboleiro, co obxectivo de que estas cheguen o máis lonxe posible movendo o mando redondo do xogo. A puntuación acadada é a suma das casañas onde rematan as bólas.



XOGO DAS CURVAS

## XOGO DAS FLANEIRAS

Variante do xogo dos mil vasos que consta dun taboleiro con 25 flaneiras e 10 discos de madeira. Hai que lanzar os discos dende a marca sinalada no chan, que non pode pisarse. As flaneiras están numeradas e a puntuación acadada é a suma dos discos que quedan dentro delas. 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.



XOGO DAS FLANEIRAS



## XOGO DAS PÍAS

Cada xogador tira 5 discos de madeira contra unha táboa que ten 4 pequenas pías con distintas puntuacións. Os lanzamentos hai que facelos dende unha marca feita no chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos que quedan dentro das pías. 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 DAS PICAS

Cada xogador tira dez argolas de corda que ten que enganchar nos alzapanos do taboleiro de madeira. Os lanzamentos fanse dende a marca do chan, que non se pode pisar. A puntuación acadada é a suma dos puntos das argolas que quedan enganchedas. 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 DAS TUERCAS

Neste sinxelo xogo hai dúas modalidades posibles. Na primeira participa un só xogador que ten que colocar dez tuercas nun pau chino, e a continuación ten que intentar facer unha columna con todas elas (no caso de que caian hai que comezar de novo). Na segunda participan dous xogadores que dispoñen de cadansúas dez turcas e alternativamente teñen que ir colocando unhas enriba doutras. Perde o xogador que provoca a caída das tuercas.



XOGO DAS TUERCAS

## XOGO DO COLGADOIRO

Hai que lanzar contra o colgadoiro de madeira cinco argolas de corda dende a marca sinalada no chan, que non se pode pisar. Súmase un punto por cada unha das argolas que rematan enganchadas nel. 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.



XOGO DO COLGADOIRO



## XOGO DOS AROS

Hai que facer rodar polo chan un aro de metal dirixíndoo cunha vara con mango. Ten moitas variantes, por exemplo: márcase un recorrido para ver quen chega antes, compítase para ver quen aguanta máis tempo rodando o aro sen que caia, fanse probas de habilidade entre varios xogadores que teñen que sortear varios obstáculos e incluso cronométrase o tempo que se tarda en recorrer una determinada distancia.



XOGO DOS AROS

## XOGO DOS FOLES

Compiten dous xogadores que dispoñen de cadanseu fol de madeira. O obxectivo do xogo é meter a bóla na portería do xogador contrario utilizando o aire que producen os foles. A bóla non se pode tocar coa punta dos foles, posto que de facelo intencionadamente anotariábase un tanto o xogador contrario. Cada vez que se mete un gol hai que poñer a bóla na liña central do taboleiro. Gaña a partida o xogador que consegue meter antes cinco tantos.



XOGO DOS FOLES



## XOGO DOS INUITS

Dous xogadores están unidos cunhas gomas a cadanseu extremo dun pau, que no centro ten unha bola de madeira que colga dunha corda. Sen usar as mans os xogadores teñen que conseguir que a bola dea voltas para conseguir que a corda da que colga quede rodeando a barra e despois desenrolala. Non é tan fácil como parece e, neste xogo cheo de movemento, os xogadores deben poñerse de acordo sobre un ritmo común. É un dos xogos no que se divirte máis o público que os xogadores, debido aos movementos de cadeiras que hai que facer.



XOGO DOS INUITS

## XOGO DOS TOPES CON BURATOS

Hai que facer rodar cinco bólas de madeira polo lateral esquerdo do taboleiro, na procura de que entren en calquera dos buratos numerados. A puntuación acadada é a suma das bólas que rematan metidas nalgún dos buratos. Adoita xogarse a un número determinado de lanzamentos, ou puntos, acordado previamente. Pódese xogar de xeito individual, por parellas ou por equipos.



XOGO DOS TOPES CON BURATOS



## ZANCOS DE CORDA

Para xogar os participantes teñen que subirse nos zancos e, despois de agarrar as cordas, andar sobre eles. É un xogo pensado para nenos pequenos, pero tamén pode ser utilizado por adultos. Pódese xogar polo simple pracer de pasalo ben ou facer carreiras entre distintos participantes para ver quen fai un determinado percorrido en menos tempo.



ZANCOS DE CORDA