



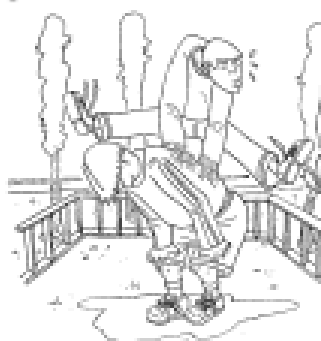
XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA  
I.E.S. UNIVERSIDADE LABORAL

Rúa da Universidade, 18 32005 – Ourense  
Tif.: 988226300/04 Fax: 988223640  
e-mail: ies.universidade.laboral@edu.xunta.es  
Web: www.iesuniversidadelaboral.com



# Xogos Populares Tradicionais



# XOGOS POPULARES

## A CHAVE DE OURENSE



A Chave de Ourense e de *aspas* (ou pás) horizontais. O *vástago* é unha peza grosa de ferro cun eixo grosos duns 75 cm de lonxitude. Na parte inferior está afiado, para poder espetalo no chan. Na parte superior colocan-se dúas *aspas*, de diferente lonxitude, situándose a máis pequena enriba e a máis grande abaixo, que viran de xeito horizontal.

Os *pesos* (ou pellos) miden 6 cm de diámetro e 18 mm de grosos.

Tambén existen as Chaves de 1 *aspa* (nalgúns lugares do Ribeiro e no litoral pontevedrés) ou de 3 *aspas* (nomeadamente no oriente ourensán e lugués)



O terreo de xogo é unha explanada duns 20 m de lonxitude. A liña de lanzamento está situada a 15 metros (entre 18 e 20 pasos) da Chave. O desnivel máximo do terreo será de 40 cm (entre a liña de lanzamento e a Chave).

Habitualmente en Ourense xogan dúas ou tres parellas, máis tamén pode xogar só unha.

Cada xogador lanza tres pesos en cada man do xogo.

As partidas xóganse a *21 tantos*, anotando os 15 primeiros conforme se vaian producindo e o resto através do desconto entre os tiradores da mesma tanda.

Os tantos conséguense por bater na Chave, tanto ten, se for nas *aspas* ou no *vástago*, o valor é sempre de **1 punto**.

Apartir dos 15 tantos, en cada quenda de lanzamentos anuláanse os tantos iguais dun e doutro xogador, sumándose só os tantos excedentes, se é que os houbese. No caso dos dous xogadores anotar 3 chaves no mesmo lanzamento (a totalidade dos pesos lanzados), e só neste caso, han repetir o lanzamento.

Esta foto foi tomada na década dos 70 no barrio ourensán da Carvalleira, concretamente na **Finca Riestra** (hoxe **Praza da Lexión**). Nela pode apreciarse -entre outros- ao sr. Villar, un dos grandes xogadores de Chave daquel entón.



## A LA UNA ANDA LA MULA (AS LOMBAS)

Trátase dunha modalidade das apandas con movemento. Márcase unha liña no chan.

Un/ha xogador/a elixido/a a sortes sitúa os seus pés aproximadamente a medio metro da liña e anícase apoiando as mans nos xeonllos para que os outros poidan saltar por riba del. Os/as demais participantes póñense en ringleira (a liña fica entre estes e o/a xogador/a que apanda) e van saltando por orde, cada un verbalizando unha das frases seguintes, tamén por orde, e realizando a acción que se sinala:

1. *A la una, anda la mula*. “ Á unha saltar a mula” Vai correndo até a liña facendo que salta como unha mula, antes de dar o brinco definitivo.

2. *A las dos, la coz*. “ Ás dúas, salto e pégoche un couce” Mentres salta, da-lle unha

couce ao/á que apanda.

3. *A las tres, San Andrés.* “ Ás tres, a cruz se San Andrés” Da-lle unha pequena cuada mentres salta.

4. *A las cuatro, maragato.* “ Ás catro cuada que te parto” Outra cuada.

5. *A las cinco, se da un brinco.* “ Ás cinco, maior ou menor brinco” Dá un brinco inmediatamente antes de saltar.

6. *A las seis, canto los reyes.* “ Ás seis, Meis”. Antes de caer ao chan, despois de pronunciar a frase, debe cantar “la, la, la...”.

7. *A las siete, tiro mi carapuchete.* “ Ás sete, cachete”. Ao estar no ar, arroxa algunha prenda (pucha, bufanda, pano...).

8. *A las ocho, como pan y bizcocho.* “ Ás oito, pan,viño e biscoito”. Antes de chegar ao chan há que facer ademán de meter algo na boca.

9. *A las nueve, ata la mula y bebe.* “ Ás nove abre o paraugas que chove” Fai o aceno de beber.

10. *A las diez, el través.* “ Ás dez, estatuas unha e outra vez”. Salta de lado.

11. *A las once, pisa el bronce.* Debe ficar, despois do salto, cos pés xuntos e o corpo ergueito.

12. *A las doce, no responde.* Outra cuada.

13. *A las trece, plantar ajos.* Deixa no lombo do que apanda, sen que caia, un pao, unha herba, unha pedriña ou algo semellante.

Aquel/a que pise a liña, perde e pasa a apandar. Se alguén falla na acción que lle corresponde, perde e apanda tamén. Se (circunstancia inusual) se chega ao remate da quenda sen que ninguén perda, comeza-se de novo, relevando ou non ao/á xogador/a que apanda segundo estea acordado.

Foi tradicionalmente un xogo de inverno, a xogar no exterior.

## AS CHAPAS

Xogo de habilidade, fundamentalmente practicado polos nenos. É preciso debuxar no chan un camiño en forma de serpe, con rectas e, sobretudo, curvas, duns 8 centímetros de ancho e tan longo como se quiser.



No camiño debúxanse zonas de peóns, áreas movedizas, pontes, cárceres, zona de morte, atallos... á vontade. Cada participante colle unha chapa dun refresco e mesmo lle introduce lama, para facela máis pesada e máis controlábel. A técnica de lanzamento é semellante á das canicas.

Cada participante a tira tres veces seguidas, sempre que non perda por guindar a chapa fóra ou por caer nalgunha das áreas de perigo.

As regras débense acordar previamente, máis as máis habituais son:

- Se a *chapa* sae fóra, chegado de novo a súa vez, o seu dono situará a mesma alí onde saíu esta para continuar o camiño.
- Se a *chapa* cae no cárcere ou na *morte* debe comezar de novo.
- Pódese tentar pasar polos atallos, mais se a *chapa* sae fóra, tamén se debe comezar de novo na saída.

É un xogo de exterior, para un espazo amplo e liso e a practicar nun momento indeterminado, aínda que precisa tempo.

## AS TRES EN RAIA



Tamén chamado *as leiriñas*, *pedreiro-garabateiro* ou *pai-fillo-nai*, é un xogo para dúas persoas con tres fichas cada unha (pedras, pauciños, botóns...) que se van colocando alternativamente nos puntos onde se cruzan as raías, tentando aliñar cada un as súas tres pezas e evitando por súa vez que o/a contrario/a faga o propio.

O/a primeiro/a en saír coloca a súa ficha no centro, de onde xá non a poderá mover no resto da partida.

Nalgunhas variantes permítese mover a ficha do círculo central.

## O BRILÉ

Os xogadores forman dous equipos do mesmo número de xogadores; un bon número pode ser entre cinco e oito por equipo. Precísase unha pelota de goma de mediano tamaño.

A zona de xogo divídese en catro partes mediante tres liñas paralelas, dúas liñas de fondo e unha central, distando uns seis metros unha da outra, distancia esta que pode ser maior ou menor segundo a idade dos xogadores. A separación entre as liñas de fondo e a central ha de ser tal que os xogadores poidan sobrepassar esa distancia guindando a pelota co brazo dende unha liña a outra.

Situado cada equipo no seu terreo de xogo, comeza a partida. Un xogador de cada equipo achégase á raia do medio, e un terceiro bota a pelota ao ar. Os outros dous saltarán para recoller a pelota para o seu terreo.

Quen logre coller a pelota lánzaa contra calquera xogador do outro equipo, dende a súa zona, achegándose, se quixer, á raia central, aínda que sen pisala, para alcanzalo e atinar a darlle en calquera parte do corpo. Se o xogador é tocado pola pelota, está brilado e debe situarse na zona de brilados do seu equipo. Mais se o xogador contrario, a quen ía dirixido o lanzamento, ou outro calquera logra agarrar a pelota coas mans sen lle caer ao chan, ou collela despois de dar un bote, inmediatamente, e coa máxima lixeireza que poida, lanzaraa contra o rival que mellor lle cadre por estar máis perto, ou simplemente a quen estea despistado. O lanzamento pode facelo dende o mesmo lugar onde recolleu a pelota, ou achegándose á raia central.

Cando un xogador é agachado, dise que é brilado, e sitúase tras da liña de fondo do campo contrario. Estes xogadores toman tamén parte activa no xogo. Os seus compañeiros de equipo teñen neles unha grande axuda, pois a presión sobre o equipo contrario realízase agora dende dúas fronteas, xa que os xogadores brilados tamén poden brilar aos do equipo contrario. Por isto, é frecuente que, mesmo nos comezos do xogo, un xogador se deixe brilar. É unha boa táctica que este primeiro brilado sexa un dos bons xogadores, para que o ataque por ambos lados sexa rápido e efectivo.

Os xogadores aínda libres, e os seus compañeiros brilados, cando están en posesión da pelota poden pasala uns a outros atravesando polo alto o campo dos contrarios. Isto chámase «marear», e algún brilado ou un da zona libre poden pedir o balón desta



maneira gritando «¡marea!». A finalidade destas xogadas é cansar aos contrarios, que se ven obrigados a correr de raia a raia. O equipo que ten a pelota procura, mareando, conseguir buscar un momento oportuno para lanzar a pelota certoiramente para brilar a alguén que quedase próximo ou despistado.

É de grande importancia a rapidez e mais ter a posesión da pelota, polo que sempre se debe tentar conseguir. Conséguese a pelota como xa foi dito anteriormente, ou porque ao equipo contrario se lle fose das mans e lle saíse do seu terreo.

Se un xogador, no afán de librarse de ser brilado, se adentra na zona contraria, pode ser brilado se alguén o toca coa man.

Ás veces acórdase prohibir os tiros aos pés; aínda que noutras ocasións os lanzamentos aos pés son considerados como boas xogadas, precisamente pola dificultade que entraña dar collido a pelota a rentes do chan. O que sempre está prohibido é tirar á cabeza.

Gaña o equipo que brila a todos os contrarios.

## O PANO

Xoga un número impar de individuos, xá que participan dous bandos iguais, de entre cuatro e oito xogadores/as, e un/ha xogador/a que fai de xuíz/a. Como elemento de xogo, precisa-se un pano ou unha tela de dúas cuartas de lonxitude.

Cada bando terá un/ha capitán/ana que asignará un número a cada un/ha dos/as seus/súas compañeiros/as, incluíndo-se el/a mesmo/a. Se xogan seis por cada equipa, han-se numerar do un ao seis, tanto nun bando como no outro.

Delimita-se unha zona de xogo mediante tres raias, afastadas uns cinco metros entre si, que dividen o terreo en dúas zonas. Os/as xogadores/as colocan-se por tras da raia da súa zona, mentres que o/a xuíz/a coloca-se na liña do medio.

O/a xuíz/a estende o brazo á fronte, sostendo na mao o pano, e para xogar chama por un/ha xogador/a, dicindo, por exemplo: *Que veña, que veña... o cinco*. Os/as xogadores/as das dúas equipas que teñan asignado dito número achéganse á carreira até a raia central, até chegaren de fronte onde o/a xuíz/a que sostén o **pano**. Quen primeiro chega agarra o **pano** e foxe con el a todo correr até ultrapasar a liña do seu terreo. O/a outro/a xogador/a persegueo. Se for "pillado/a", agacha e fica eliminado/a. Se non o for, o/a agachado/a é o/a perseguidor/a.

Cuando os/as dous/dúas xogadores/as chegan ao mesmo tempo á raia medial, terán uns momentos de indecisión, de tentaren mutuamente enganarse con unha mao no acto de amagar facendo que van coller o **pano**, até que un se decide e nun acto reflexo colle o **pano** e corre. Nos momentos de enfrontamento un/ha xogador/a pode ser agachado/a polo/a contrario/a, se este pisa mínimamente o terreo daquel.

Depois desta primeira chamada do/a xuíz, vén unha segunda, unha terceira, etc., até que nun bando non fiquen máis xogadores/as, momento en que remata o xogo. Depois de cada carreira, o/a capitán/ana da equipa perdedora ten que asignar o número perdido a outro/a xogador/a, que así actuará baixo dous ou máis números. Se o/a capitán/ana é agachado/a, outro/a xogador/a cualquier tomará o seu papel.

## O PASE MISÍ

Sirva o presente como mostra dos xogos que se levan a cabo en filas.

Dous/dúas xogadores/as agarran-se das mans, formando con elas unha ponte, debaixo da cual van ter que pasar todos os elementos da fila.

Cada un/ha destes dous/dúas xogadores/as elixe o nome dunha froita, dunha cor ou de

cualquer obxecto, sen que os demais os coñezan. Os/as integrantes da fila, agarrados/as polo van, ou mesmo polas mans, van pasando por debaixo da ponte, ao tempo que todos cantan o recitado. No momento no que a cantiga así o indica (*se quedarán*) o integrante da fila que está debaixo da ponte fica atrapado por esta. Ás agachadas, este/a terceiro/a xogador/a poderá escoller entre os dous nomes que lle ofrecen os/as dous/dúas directores/as do xogo.

Efectuada a elección, este/a terceiro/a xogador/a pasa a se situar por tras do/a director/a posuidor/a do nome que el/a escolleu. O proceso repite-se até non existir máis nada ca dúas ringleiras por tras dos/as directores/as orixinais do xogo. nese momento, estas dúas personaxes trazan unha liña no chan entre eles e agarran-se polos pulsos. As dúas equipas, suxeitadas cada unha delas pola cintura, turrarán como nunha competición de tiro de corda até un lograr que a equipa contrária pise a liña trazada.

#### Recitado:

*Pase misí, pase misá,  
por las puertas de Alcalá;  
los de adelante corren mucho,  
los de atrás se quedarán.*

Foi tradicionalmente un xogo de nenas para xogar en exterior nun momento indeterminado. Observe-se que, mália seu carácter competitivo, en realidade na maior parte do seu desenvolvemento o xogo está exento deste trazo, constituindo a loita final unha especie de corolário do xogo, mais nen tan siquera o seu elemento esencial.

## OS BIRLOS AO CANTEIRO



Precisamos dúas ou máis bólas, construídas de madeira dura e de un a tres quilos de peso; e de -cuando menos- 9 *birlos*. Debe observarse que tanto os uns como os outros escachan ou deterioranse con facilidade; de aí a necesidade de ter repostos. Os *birlos* (entre 7 e 10 cm de altura), poden ser sen tornear, cos dous extremos cortados permitindoos manter dereitos no

chao, e torneados, con unha soa cara de apoio e coa outra en forma de lámpada eléctrica. As bólas son esféricas, duns 15 cm de diámetro e a diferenza doutras modalidades máis actuais non ten buratos para as suxeitar.



O xogo practícase nun terreo chairro e libre, no que se marca, a zona de lanzamento, *o fite*, a *liña de 10* e a *liña de 15* (cando o terreo é suficiente, pódense marcar incluso outras). Aínda que non é imprescindible, cómpre que no extremo final do campo exista un obstáculo natural que deteña os birlos, dado que é relativamente doado que se extravíen.

Interveñen cando menos dous/dúas xogadores/as enfrontados/as, aínda que poden participar cuatro ou máis, por parellas ou equipas. Situados os nove birlos no seu lugar (permanentemente marcado enriba dunha laxe dura), arrebólase a bóla contra eles tratando de derrubar o maior número posíbel. A puntuación, dun xeito sintético, obtense do seguinte xeito:

- Aqueles birlos que non cheguen á *liña de dez* obteñen tres puntos cada un.

- Os que pasen da *liña de dez*, dez puntos cada un.
- Os que pasen da *liña de quinze*, quinze puntos cada un
- Porén, se a bóla non pasa da *liña de dez*, o/a xogador/a en cuestión nen soma nen resta puntos

A segunda parte consiste no chamado *desquite*, que non é outra cousa que unha tiraxe desde a *liña de 10* cara a laxe onde foron de novo colocados os birlos. Os birlos derrubados nesta tiraxe realizada do revés valen 3 puntos cada un, mais este lanzamento non poderá realizarse tampouco se a bóla non tiver ultrapasado a liña de 10 no lanzamento inicial.

As partidas acordanse a sesenta puntos normalmente, e gaña o/a xogador/a, a parella ou a equipa que antes os acade. Porén, pódense acordar a cualquier outro número de puntos ou a un certo número de tiraxes. Tradicionalmente, eran frecuentes as partidas dominicais, semana tras semana, e cada parroquia adoitaba ter o seu propio “campo de birlos”. Birlos e bólas, por outra parte, adoitaban se gardar en sacos enterrados na lama, de domingo a domingo, para que non perdesen peso. É particularmente rico o vocabulario técnico empregado nas distintas fases e circunstancias de xogo.

## CONSIDERACIÓNS

### Sobre o terreo de xogo:

- **A Lastra** (pedra boleira moi resistente) está a ras co chao e nela colócanse os bolos.
- **O Fito** (pedra que marca a posición do xogador no Tiro) está colocado a 3-5 metros da Lastra.

### Sobre as normas de xogo:

Fundamentalmente xoga-se por parellas (dúas), man a man, isto é, un/ha xogador/a e o/a seu/súa adversario/a tirarán consecutivamente.

A primeira partida comeza co sorteo para determinar quen tira en primeiro lugar, é dicir, quen leva a mao, e o emparellamento dos/as xogadores/as que realizan as accións de tiro e birle dous a dous. Tradicionalmente as seguintes partidas celebrábanse entrando unha nova parella para se enfrontar á gañadora que permanecía no campo conservando a man.

A partida xógase a 60 puntos, gañando a parella que primeiro consegue chegar a eses puntos, independentemente do número de tiraxes realizadas. Por ese motivo é importante levar e conservar a man. O/a xogador/a que tira en primeiro lugar é quen leva a man.

A primeira acción do xogo é o *Tiro*, que se fai dende o *Fito* cara a *Lastra*. O pé atrasado do xogador ten que estar apoiado no *Fito*.

Hai dúas modalidades de Tiro: *Pedrada* propia de xogadores/as fornidos, con mans grandes para coller a bola, permite maior precisión ao atacar os bolos desde un ángulo maior, mais ten maior risco de non pasar a bola a *liña de 10-* e *Rebolada* –postura de maior imprecisión, mais que imprime maior forza de tiro-.

- Por cada bolo derribado da *Lastra* contabilízanse 3 puntos (non se contabilizan aqueles bolos que non sexan contiguos ao impacto da bola, xá que se entende que puideran ser derribados pola vibración da *Lastra*).
- Se a bola non pasa da *liña de 10*, non se contabilizan os puntos e non dá dereito á xogada do *desquite* –di-se que o/a xogador/a “*cagou*”.
- Se a bola non derruba bolos, mais ultrapasa a *liña de 10* denomínase *corza* e si dá dereito ao *desquite*.
- Por cada bolo derrubado que ultrapase a *liña de 10*, contabilízanse 10 puntos e por cada bolo que pase da *liña de 15*, contabilízanse 15 puntos.
- Cando un bolo derrubado fica sobre a *liña de 10* ou *de 15* denomínase “*arder*” e puntuase coa menor puntuación.

Depois de que os/as dous/dúas xogadores/as emparellados efectúan a tiraxe, prodúcese a segunda acción, denominada *desquite*, *escuchada* ou *rebola*. Esta acción realízase desde a *liña de 10* cara a *lastra*. A tiraxe non acostuma a ser aérea, senón que a bola vai rodando, tentando asegurar dentro do posíbel o derrube dalgún birlo. É a xogada onde existe a posibilidade de conservar ou perder a mao. Perde a mao quen tira diante se non derruba algún birlo e si o fai o/a seu/súa adversario/a, non importa o número.

Se algún dos/as dous/dúas xogadores/as a *caga* na acción de tiraxe, xá se dixo que non tiña dereito á *escuchada* e polo tanto non pode disputar a mao. Neste caso a mao non muda de xogador/a.

## OS BOLOS DE PUNXEIRO



Esta variante do Xogo de *Birlos* (ou *Bolos*) galegos practícase no concello ourensán de **Viana do Bolo**, concretamente no lugar de **Punxeiro**.

Chama a atención a forma do bolo/birlos; que semella moi arcaica.

Neste senso, mesmo pode resultar de interese observar as formas das distintas variantes galegas, podendo facer un percurso na seguinte orde: **Viana do Bolo, Xove, Cubelas, Santalla, A Órrea e Val Miñor**.

No mes de agosto, vense organizando unha competición á que asisten xogadores de distintos puntos da Península. Estas as normas coas que se realiza este torneo:



Primeiro A partida lévase adiante entre dúas equipas, formadas por 1 ou 2 xogadores por equipa.

Segundo O material empregado son 6 *Bolos/Birlos* e 1 *Bola*.

Terceiro Aquéndase o número de *bolos* aos que remata a partida (habitualmente 60), as *liñas de cocha*, *bolea* e os lindes do campo.

Cuarto Noméase á equipa que ten a man, que será seleccionada por sorteo ou doutro xeito.

Quinto Efectúan un lanzamento un xogador de cada equipa, anotándose os *bolos* acadados por cada equipa. Se a *Bola* ou o *bolo* sai fora do campo, o *bolo* fica anulado e a *bola* considérase como *cochada*, mália tiver ultrapasado a *liña*.

Sexto Se un tirador *cocha*, colle a man e perde a opción de *bolear*, podendo ser arrebatada polo rival ao *bolear*. Se ambos *cochan*, o último é quen colle a man.

Sétimo O paso seguinte é *bolearos* dous xogadores, con arranxo ás seguintes



condicións:

- Terá dereito a *bolear* aquel xogador que non tiver *cochado*.
- O primeiro en *bolear* será quen teña a man, despois tirará o seu rival.
- Se quen ten a man tira *bolos* mantén a man faga o que faga o seu rival.
- Se quen ten a man non tira *bolos* e o seu rival si o fai, o primeiro perde a man en prol do segundo.
- Se nengún dos dous tira *bolos*, ficará coa man quen xá a tiña.

Oitavo Tras da *bolea* comezan a lanzar os outros xogadores de cada equipa, se for unha partida de 4. Se for unha partida de 2 xogadores (un por equipa), voltan xogar outra vez. Comeza quen teña a man, seguindo as pautas antes descritas.

Noveno Remata a partida e gaña quen primeiro chegue aos *bolos* acordados, sen necesidade de que lance a equipa rival.

### **Definicións:**

Bola Esfera de madeira ou similar duns 140 mm + 10 de diámetro

Bolos Cilindro de madeira con unha medida de 120 mm. +10 de alto por 75 mm + 5 de diámetro

Bolear Acción de lanzar desde a liña de 10 cara os bolos tentando derrubar algún destes. Por cada bolo derrubado vale un punto contabilizado como "bolo"). También determina quen tene a man.

Cabalo Sucede cando se lanza a bola, e nn se derruba nengún Bolo e esta ultrapasa totalmente a liña de 20 ou de 10.

Cochar Sucede despois de lanzar a bola contra dos bolos derrubando ou non algún bolo, mais non sendo capaz de ultrapasar totalmente a liña de 20 ou de 10. No comezo da partida aquéndase cual das dúas liñas será a que delimite a cocha, así como a liña de bolear. Esta última acostuma ser a de 10.



Campo Terreo de xogo con unhas medidas duns 30 metros de longo por uns 20 metros de ancho. Nun dos extremos está situado o patio. Tomando como referencia a primeira pedra do

patio márcase a liña de 10 situada a unha distancia entre 15 e 20 metros. También se marca a liña de 20, a unha distancia de entre 20 e 25 metros.

Liña de 10 Liña situada a unha distancia de entre 15 e 20 metros da pedra desde onde se lanza a bola. Cada bolo que supera totalmente esta liña (sen voltar para atrás dela) obtén unha puntuación de 10 bolos. Se retrocede, só acadará 1 punto.

O xogador que lanza pode ir parar o bolo para que non volte á zona de 1 bolo (punto).

Se o fai dándolle unha patada ou desprazando o bolo, a posición que contabiliza é o lugar no que estaba xusto antes de recibir a patada ou deslocamento.

Ademáis esta liña acostuma a ser para bolear.

Liña de 20 Liña situada a unha distancia de entre 20 e 25 metros da pedra desde onde se lanza a bola. Cada bolo que ultrapasa totalmente esta liña acada unha puntuación de 20 bolos (tantos)

Patio Lugar onde están situadas as dúas pedras e o buraco desde onde se fan os lanzamentos. Unha das pedras é onde se coloca o xogador para lanzar a bola contra dos bolos. A uns 6 metros aproximadamente está colocada a outra pedra onde se sitúan os 6 bolos no lugar sinalado.

Man É quen ten dereito a lanzar primeiro



## BILLARDA

A **billarda** ou **estornela** (tamén chamado *lipilape* en Marín; "pincha" en Torneiros (O Porriño)) son as denominacións dun dos xogos máis coñecidos e populares dos que se facían (e aínda se fan) para xogar en toda Galicia. As regras deste xogo son zonais, polo que é difícil atopar varias zonas que xoguen coas mesmas regras. Consiste esencialmente en darlle cun pau (*marro* ou *palán*, a outro máis pequeno (*billarda*, propiamente dita), para que salte e se tire ó máis lonxe posible.

## Ferramentas

O que se precisa para xogar á billarda

O pau máis grande adoita ser duns 50 centímetros de longo e duns 3 de ancho aproximadamente, dunha madeira boa e resistente no que se precisa dun dos extremos afiado (na imaxe, en cor laranxa). De seguido, agúzanselle os dous extremos a outro pau duns 15 ou 20 centímetros de longo (na imaxe, en cor marrón), que se chama *billarda* ou *estornela*, que dá o nome ó xogo.



## Regras

Poden xogar dous ou máis xogadores que se reparten en equipos. Para comezar a xogar sortéase cal dos xogadores ou equipos sae primeiro. Dende unha circunferencia feita no chan (*reinado* ou *meta*; ou *cadrado* na Limia), deben golpear a billarda co palán nunha das puntas para levantala e, cando estea no aire, darlle outro golpe para lanzala o máis lonxe posible do lugar en que se atopen. O que fiquese coa billarda máis lonxe comezará o xogo do mesmo xeito. Isto repetirase tres veces, dependendo se se xoga a un intento ou a tres, e ó remate das tiradas terá que calcular a distancia, en paláns ou paus, que hai dende o punto de inicio ata onde está a billarda caída. Se acerta nas medidas (nalgúns versións, sen exceder) segue xogando e, se non, eses puntos pasarán ó outro equipo, quen comezará unha nova tirada. Ó final gaña o equipo que máis paláns, paus ou puntos teña. Como se dixo anteriormente, neste xogo entraban máis variantes dependendo da zona.

## A RÁ



É un xogo para practicar nun espazo aberto e en calquera época do ano.

Xogo de precisión pertencente aos tradicionalmente chamados “de burro”; consiste no lanzamento duns discos metálicos (*pellos*) desde unha distancia marcada (que oscila entre 2 e 3 metros) a unha caixa con *cinco furados*, *dúas argolas*, *un moíño* e *unha rá*, sendo o obxectivo do xogo

introducir os pellos na boca da rá ou —no seu defecto— por algún dos outros furados da mesa. En función de onde se metan os pellos haberá variacións na puntuación.

Xógase cun determinado número de **pellos** (habitualmente 8 ou 10) e de voltas, puntuando do seguinte xeito: **Rá: 50 puntos, Moíño: 25 puntos, Argolas: 10 puntos, Furados: 5 puntos**. Nalgúns lugares varia a puntuación. Foi empregado moito nas tabernas do país para xogar, podéndose ver, até non fai moito tempo, unha Rá ás portas dalgúns bares.

### Xogo da Rá

Croquis da mesa

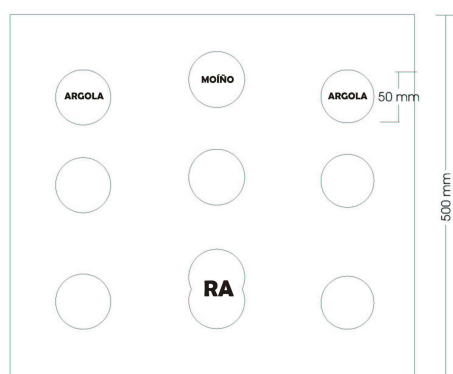
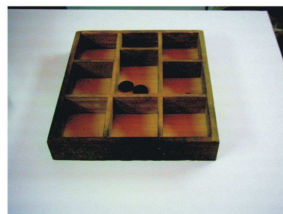


Foto real da mesa da rá



Caixón inferior



Há levar, ademáis, catro patas que poñan a mesa da rá a unha altura duns 75 cm do chan.  
As pezas metálicas poden mercarse en varias ferreterías do país.  
A madeira, cuanto máis dura mellor

