

XOGUETAINAS E BRINQUETAINAS

Xogos do mar da Costa da Morte malpicá. Á vía



REVISTA GALEGA
DE EDUCACIÓN
PUBLICACIÓN DE NOVA ESCOLA GALEGA

ISSN: 1132-8932
Páx. 75



Património Lúdico Galego

Apolinar Varela

Docente da Facultade de
Educación e Psicoloxía

Universidade de Navarra

agrana@unav.es

Disque o ser humano destaca polas súas adaptacións biolóxicas ao medio acuático, e mesmo que os peixes serían os nosos curmáns. Froito desta capacidade para sobrevivir no medio acuático nace un dos xogos máis sinxelos e antigos da humanidade. Este xogo foi moi popular na zona do Índico, especialmente nas illas de Hawái, onde era coñecido como *Kaha Nalu*, (o corpo que escorre, ou o home que surfea). Existen outras denominacións como *Jacaré* (Portugal), *Pechito* (Perú) ou *bodysurf*. No noso caso denomínase *Ir á vía*.

Descoñecemos cando foi a primeira vez que foi xogado nestas latitudes, porén sospeitamos que este enredo leva con nós moitos séculos. Este xogo foi recollido nunha anti-

ga vila baleeira, polo que podemos imaxinar unha poboación claramente familiarizada co mar. Amais, os máis vellos da vila lembran este xogo nas xeracións predecesoras, sendo un dos máis difundidos entre a poboación local. É un xogo que foi sempre practicado por nenos e nenos de todas as idades simultaneamente.

Este brinquedo caracterízase por manter unha interacción directa nun medio natural con incerteza como o mar; ter unha gran dose de vertixe (*Ilinx*); favorecer o desenvolvemento das habilidades básicas motrices; potenciar a concienciación dos valores ambientais; beneficiar o florecemento de virtudes coma a coraxe, o autocontrol, a superación ou a confianza; posibilitar un mellor aproveitamento do tempo libre; promover a liberación do estrés da vida urbana.

O xogo consiste en aproveitar a forza das ondas do mar para esvarar na súa superficie o maior tempo posible. Para iso debemos coordinar o *timing* da onda co noso nado, temos que ser capaces de buscar o momento exacto no que a onda creba para coller pulo nadando e aproveitar a forza para escorrer na superficie. Unha vez collida a onda, debemos estricar o corpo boca abaixo todo o necesario e manter a tensión muscular en todo o corpo para simular unha táboa, e así esvarar na onda o maior tempo posible.

Para a súa práctica non se precisan materiais, aínda que se poden empregar aletas para coller pulo e táboas específicas para as mans para ofrecer menor resistencia ao mar.

Polas súas características, este xogo é un excelente recurso educativo para fomentar a actividade física no medio natural en todas as etapas educativas e para iniciarse noutras modalidades deportivas como a natación, mergullo, bodyboard, etc. ■