

## AS CATRO CUARTAS



**1.** Pelamos unha laranxa sacando dela cinco aneis ou argolas. Podemos facernos unha idea coas marcas que presenta a foto, que non é necesario que as marquemos. Cortamos os dous casquetes e a eles sacámoslle un círculo centrado. E xa temos dous aneis. Do que queda na laranxa facemos outros tres aneis ou argolas, que serán, evidentemente, de maior diámetro.



**2.** Con isto xa temos as cinco pezas necesarias para este enredo que argallamos, a partir do xogo tradicional das argolas ou da *estrela*, que consiste en lanzar uns aros a certa distancia, contra unha serie de chantos. A información deste xogo podédela ver na sección *Xogos Tradicionais* desta mesma web.

**3.** Déusenos chamar a este xogo as *catro cuartas*. Necesitamos un anaco de pan e un coitelo, que o chantaremos nel en posición vertical. Este será o noso chantón ou torno.

**4.** Xogaremos sobre unha mesa. Colocamos o chanto sobre unha mesa e lanzamos as cinco argolas de laranxa para tentar ensartalas no coitelo. Hai que lanzar sempre desde fóra da beira da mesa.



**5.** Poden xogar varias persoas a atinxir un número determinado de puntos ou a puntuar nun número determinado de lanzamentos. Propoñemos esta forma de xogo:

- Establécese unha orde de lanzamento.
- En primeiro lugar colócase o chanto a unha cuarta do bordo da mesa.
- Cada persoa lanza as cinco argolas, puntuando da seguinte maneira por cada argola ensartada:
  - a argola maior, 1 punto;
  - as dúas seguintes 2 puntos cada unha;
  - e as dúas máis pequenas 3 puntos, cada unha.
- Acabada a primeira rolda de lanzamentos, separamos o chanto unha cuarta máis do bordo da mesa. Repítense os lanzamentos.
- Despois lánzase a 3 cuartas, e por último a 4 cuartas.
- Quen máis puntos consiga... pois que coma a laranxa. Mais pode (e debe) convidar a un ichavo de laranxa a cada participante.
- E xa sabes, se se xoga na mesa do patrón, o xogo pode chegar a máis cuartas.