

RESUMO DE CONTIDOS



Índice

Concepto de concurso de talentos.....	2
Exemplos de habilidades para realizar no concurso.....	2
1. O acrosport.....	3
2. A danza.....	4
3. Os xogos tradicionais.....	6

Concepto de concurso de talentos

Se realizásemos unha enquisa preguntando que é un concurso de talentos, posiblemente todo o mundo diría saber o que é despois de ver moitos na televisión, pero cada persoa ten un concepto distinto.

Un concurso de talentos (ou "talent show" en inglés) é un espectáculo no que un conxunto de concursantes mostran as súas habilidades a un público e a un xurado que determina ao gañador.

Hai numerosos concursos distintos en función das habilidades que demostran os participantes. E pódese definir **habildade** como a capacidade, xenética ou resultado da práctica, para facer ben algo que require certos dotes.

Algúns exemplos de concurso de talentos tendo en conta as habilidades son:

- **Concurso de canto:** participan vocalistas de calquera tipo de xénero musical.
- **De teatro:** todo tipo de dramaturxia, sexa monólogo, adaptación, improvisación, imitación, mimos, teatro de sombras...
- **De cociña:** coa realización de receitas de todo tipo nun tempo limitado.
- **De baile:** desde bailes de salón, pasando por danzas tradicionais, ata bailes urbanos. Todos os tipos de baile son merecedores de ser empregados neste tipo de eventos.
- **Alternativos:** nesta categoría podedes incluír todas as habilidades que se vos ocorran e que non se mencionaron antes: circo, maxia, acrobacias...

Exemplos de habilidades para o concurso

Como se explicou anteriormente, calquera habilidade pode empregarse na vosa actuación, pero practicaredes 3 actividades diferentes antes da organización do concurso:

- **O acrosport:** é un deporte cooperativo que fomenta a creatividade a través de formacións grupais con música.
- **A danza:** arte que emprega a expresión corporal, xeralmente acompañada de música. A danza caracterízase polo uso do corpo seguindo movementos previamente establecidos (coreografía) ou improvisados (danza libre). A súa orixe pódese remontar á Antigüidade, con diferentes fins: de ocio, estéticos, ou rituais.
- **Os xogos tradicionais:** xogo arraigado nunha determinada cultura dende fai moito tempo, que se coñece dende sempre e que se transmitiron de xeración en xeración. O máis importante é a transmisión cultural.

A continuación, imos a afondar un pouco máis no coñecemento destas 3 actividades.

1. O acroport

O acroport é un deporte cooperativo que fomenta a creatividade a través de formacións grupais con música. Está recoñecido pola federación internacional de ximnasia dende 1999.

Practícase nun tapiz de 11x13m, similar ao de ximnasia artística ou deportiva.

- **Elementos principais:** os seus elementos fundamentais son:

- Formar figuras de 2, 3, 4...ata 9 persoas.
- Engadir música coordinada co exercicio.
- Incluír elementos ximnásticos para pasar dunha figura a outra (a isto chámase transicións).

Neste curso practicaremos o volteo adiante e atrás, o equilibrio invertido con e sen apoio da cabeza e a roda lateral.

- **Fases:** a creación de cada figura de acroport, por sinxela que sexa ten 3 fases:
 - Montaxe da figura.
 - Mantemento da mesma durante 3 segundos.
 - Desmontaxe en orde: de fóra a dentro e de arriba a abaixo.
- **Roles:** dentro dun equipo de acroport podedes ter distintas funcións (roles) e estas poden cambiar a medida que ides executando a coreografía:
 - Portor ou portora: son as bases das pirámides ou figuras.
 - Áxil: trepan pola portora ou portor para crear unha figura estable e estética.
 - Axuda: é un apoio externo para dar seguridade.
 - Observador/a: da consellos dende fora para mellorar as figuras.
- **Evita lesións:** é moi importante a seguridade de todos os membros do equipo. Estes son uns consellos moi importantes para evitar lesións:
 - Mantén sempre o tono muscular activado.
 - O portor manda, se non está cómodo tendes de desfacer a figura.
 - O áxil ten que facer apoios estables e que non danen ao portor.

2. A danza

Existen múltiples formas de bailar, de aí que aparezan numerosos estilos de danza, nos que destacan de maneira xenérica:

- **Danza clásica ou ballet:** os movementos baséanse no control total do corpo. Ningún paso é libre, todos están predefinidos, empregando invariablemente todas as partes do corpo.
- **Danzas modernas e contemporáneas:** aparecen como unha necesidade de encontrar novas formas de expresión corporal máis libres que o ballet clásico. Créanse os movementos usando emocións ou ideas, sen pasos estruturados.
- **Danzas urbanas:** é un termo que abarca todos os bailes nados na rúa, co cal cada bailarín ou bailarina ten o seu estilo único. Combina movementos de diferentes disciplinas para crear unha experiencia de baile dinámica e diferente en cada momento.
- **Danzas tradicionais, populares ou folclóricas:** bailes grupais que forman parte da tradición dunha sociedade ou dunha cultura e que se transmiten de xeración en xeración. Normalmente acompañanse de música con instrumentos tradicionais en celebracións comunitarias e, ás veces, empréganse vestimentas propias.

Veredes a continuación os conceptos asociados ás dúas modalidades de baile seleccionadas como exemplos para posibles eleccións na vosa actuación. Un baile tradicional (a Muiñeira do baile galego) e un urbano (o *Breaking* ou *Break Dance*).

Baile galego

O baile galego é un baile tradicional transmitido en Galicia de xeración en xeración, asociado inicialmente a traballos comunais do rural e posteriormente a festas populares.

Hai 2 modelos de práctica:

- **Formal:** participan bailadoras expertas de grupos folclóricos como unha representación escénica, empregando traxes tradicionais.
- **Informal:** baila quen queira, independentemente do nivel, nunha festa co obxectivo de pasalo ben.

Estas festas con baile e música tradicional galega chámanse foliadas. Nalgunhas zonas de Galicia ten outros nomes, como serán, fiadeiro, ruada ou pola vila.

A música e o baile que se realiza nunha foliada non son escollidos previamente, son espontáneos. Báilase en parella, en forma de bailes soltos e bailes agarrados.

- **Bailes agarrados:** o pasodobre, a mazurca, o vals, a rumba ou a polca.

- **Bailes soltos:**

Tipos de bailes soltos:

A Muiñeira: baile solto e xénero musical cun compás de 6/8.

A Xota: baile solto e xénero musical xeralmente cun compás de 3/4.

Estrutura básica dos bailes soltos:

1. **Punto:** repetición de movementos realizados por un dos bailadores e que o resto teñen que tratar de reproducir. Un bailador inicia os pasos do punto cara un dos lados e despois repite o mesmo cara o lado contrario, agora xa acompañado polo resto de bailadores (aínda que pode “xogarse” a tratar de adiviñar e reproducir o punto á primeira). A continuación, este punto repítese ata o final da copla (a parte principal da letra da canción) ou da parte principal da música se é só instrumental.
2. **Volta:** despois do punto cando cambia a música os bailadores xiran danzando imitando ao guía, normalmente en sentido antihorario. Normalmente faise mediante unha roda na que os bailadores se moven nunha estrutura circular, pero nalgúns casos faise ao estilo “tablón”.
3. **Paseo ou descanso:** é un momento de transición, con pasos máis pausados, co obxectivo de descansar ou de pensar o seguinte punto. Pode ir despois do punto ou na volta (pasos de marcha), pero non sempre se fai.

As recollidas:

Son un proceso de recompilación de músicas e bailes de tradición oral en Galicia. As persoas interesadas en recoller músicas e bailes tradicionais propios dun lugar (en ocasións expertos musicólogos) desprazábanse ao lugar e xuntábanse cos “informantes”, as persoas que transmitían o saber oral, cantando, bailando ou tocando algún instrumento tradicional como a pandeireta.

Breaking

O *Breaking* ou *breakdance* é un estilo de danza urbana que se orixinou nos anos 70 en Estados Unidos. Mestura a danza urbana do Hip hop con movementos ximnásticos e acrobáticos.

Os deportistas de *breaking* chámanse 'B-Boys', 'B-Girls' ou 'breakers', co emprego da letra "b" por 'break', xa que realizan pasos de baile nas pausas (ou 'breaks') instrumentais dunha canción.

Os primeiros creadores do *breaking* foron mozos afroamericanos e portorriqueños que formaban grupos que competían en **batallas** de baile nas rúas. As batallas poden ter moitos formatos e ser individuais, en parellas ou en grupos.

Hai unha serie de xuíces que avalían a orixinalidade, a complexidade, a rítmica ou a fluidez.

Os **pasos principais** do *Breaking* son:

- **Top rock:** son os pasos que fai o *breakdancer* cando está de pé con xestos de prazos e pernas, mostrando o seu estilo rítmico.
- **Go down:** o movemento desde o Top Rock ata o chan. Debe ser fluído, que teña “flow”.
- **Footwork:** movementos no chan con apoio de mans movendo as pernas de diversas formas.
- **Freeze:** cando un *breakdancer* conxela un movemento durante uns segundos, normalmente para marcar o final dunha secuencia.
- **Power move:** movemento continuo de xiro balanceándose sobre as mans, cóbados, cabeza, costas ou ombreiros.

3. Os xogos tradicionais

Os xogos tradicionais son unha fonte de transmisión de coñecemento, tradicións e culturas de outras épocas e/ou lugares do mundo.

Debemos empezar por diferenciar 3 termos que utilizamos para falar deste tipo de xogos e que se diferencian en certos matices:

- **Xogos tradicionais:** arraigado nunha determinada cultura dende fai moito tempo, que se coñece dende sempre e que se transmitiron de xeración en xeración. O máis importante é a transmisión cultural. Exemplos: canicas, chapas ou a pita cega.
- **Xogos populares:** xogo espontáneo coñecido e practicado por moita xente. Nace e desenvólvese no pobo. É a máis importante aproximación entre a escola e a sociedade. Exemplos: escondite, saltar á corda ou o pano.
- **Xogos autóctonos:** natural dun país, dunha zona ou cultura moi concreta. Incluso o nome do xogo pode ter carácter autóctono, propio do lugar, e que noutro sitio se chame doutra forma aínda xogándose igual. Exemplos: cucaña (Canarias), carreira de sacos (Andalucía), pelota vasca (País Vasco), béisbol (USA), *cricket* (Inglaterra)...

Unha vez que tedes claro os diferentes conceptos e as súas diferencias, usaredes de modo xeral o termo “Xogos Tradicionais”, xa que non todos son orixinarios de unha única cultura e en moitos casos non teñen unha gran masa de practicantes, pero o que si é común a case todos é que sufriron un proceso de transmisión entre diversas xeracións.

Como norma xeral, pódense resumir as **características** dun xogo tradicional nos seguintes puntos:

- Son xogados polos nenos e nenas polo simple feito de gozar do xogo. Son os/as mesmos/as nenos/as os que deciden cando, onde e como se xogan.
- Teñen regras de fácil comprensión, memorización e cumprimento. As regras son negociables.
- Non requiren moito material nin é caro.
- Son simples de compartir.
- Practicables en calquera momento e lugar.

Exemplos de xogos tradicionais:

- **Carreiras de sacos:**

Xogo tradicional coñecido e practicado en todo o mundo. Para o seu desenvolvemento tan solo son necesarios uns cuantos sacos ou bolsas e un terreo suficiente para desprazarse.

Márcase unha liña de saída e outra de chegada e a distancia será variable dependendo das idades dos participantes. Na liña de saída cada xogador/a métese de pé nun saco agarrándose coas dúas mans. Cando se indique o comezo do xogo, iniciarán unha carreira dando pulos ata chegaren á meta.

- **Salto á corda:**

Xogo no que un ou máis participantes saltan sobre a corda que se fai xirar de modo que pase baixo os pes e sobre a cabeza.

Se o xogo é individual, é unha persoa a que fai xirar a corda e salta.

Se o xogo é en grupo, polo menos son tres persoas as que participan: dous que voltean a corda e unha terceira que salta. O habitual é saltar ó ritmo de cancións populares sinxelas que entoan os participantes.

- **Os Bolos celtas:**

Segundo antigas lendas este xogo era utilizado como adestramento para a guerra ou a caza xa que se perfeccionaba a potencia muscular nos brazos.

O obxectivo do xogo é lanzar a bóla contra os bolos para derrubalos e ao mesmo tempo facer que a bóla e o maior número posible de bolos superen a liña de puntuación. Para puntuar, a bóla sempre deberá superar a liña de 10. Lánzase a pé parado dende a zona de lanzamento, caendo diante desta unha vez soltado a bóla. Cada bolo que pase a liña de puntuación valerá 10 tantos e o resto dos bolos caídos valerán 1 tanto cada un.

- **A mariola:**

O número de xogadores é ilimitado. Para poder xogar unicamente precisamos dunha pedra e dun cadro debuxado no chan.

Un xogador/a bota a súa pedra ó primeiro cadro. Salta á pata coxa ese cadro, despois pasa ó terceiro e segue así ata o final. Nos cadros cinco e nove descansa apoiando os dous pés. Para regresar dáse media volta e avanza recollendo a pedra ó chegar ó lugar no que está.

A continuación, lanza a pedra ó segundo cadro e repite o proceso. Se falla nalgún momento por non lanzar a pedra ó lugar indicado ou por pisar mal, comeza de novo.

Se consegue completar o cadro, marcará un cadro no que os demais xogadores non poderán pisar, él/ela si.

Crese que este xogo aparece na Europa renacentista e que a temática está baseada no libro "La divina comedia", de Dante Alighieri, obra na cal a personaxe principal, cando sae do Purgatorio e quere alcanzar o Paraíso, ten que atravesar unha serie de nove mundos ata conseguilo.

- **A peonza:**

O trompo, perinola ou peonza é case tan antigo como a humanidade. Atópanse versións de arxila de fai 4.000 anos de antigüidade nas beiras do río Éufrates. Ademais, mencionábase na literatura clásica como na obra "La Eneida" do século I a. C. de Virgilio.

O xogo dos trompos consiste na manipulación de unha peonza, un obxecto con forma de pera fabricado xeralmente de madeira. Enrólase cunha corda ó redor do seu corpo e lánzase ó chan cun movemento do brazo e do pulso para facelo xirar.

- **A billarda:**

Coñecido tamén como estornela, para xogar precísanse dous paus redondos, de 2 cm. de grosor: o palán (de 30 a 40 cm. de longo) e unha billarda ou billa (de 15 cm., aguzado nos extremos). O espazo no que se desenvolve normalmente debe ser un terreo extenso, chan, sen obstáculos.

O termo billarda ven do francés 'bilard' (bastón de xogar). A súa orixe remóntase á Idade Media, estando documentado no Libro de Apolonio (Mester de Clerecía) e nas Cantigas de Santa María de Alfonso X, ambas obras do século XIII.

- **Os zancos:**

Tamén coñecido cos nomes de "andas" ou "trécolas", son dous paus feitos en madeira non moi branda e que teñen uns topes onde se pousan os pés. A altura dos zancos debe pasar os ombros das persoas que xogan, unha vez subidas enriba deles.

É un xogo que axuda a ir adquirindo o sentido do equilibrio. Na súa orixe empregábanse para

pasar os regatos ou as zonas enchoupadas. Normalmente xógase en terreos amplos, nos que haberá que atravesar un percorrido previamente indicado.

- **O Brilé ou balón prisioneiro:**

O balón prisioneiro ten a súa orixe como un xogo de guerra africano. O xogo variaba de tribo en tribo, pero o habitual era xogar usando pedras, para adestrar aos mozos nas artes bélicas.

O xogo consiste en lanzar o balón ós xogadores/as do equipo contrario para iles eliminando e entrando no seu cemiterio. Soamente son eliminados se se golpea ó xogador contrario sen que o balón bote previamente.

Os xogadores/as que están no seu campo como os que están no cemiterio poden eliminar ós do equipo contrario.

O campo de xogo é rectangular, con medidas que poden variar, e dividido pola metade cunha raia trazada no chan que separa o terreo de cada equipo. Ningún xogador/a pode traspasar esa raia divisoria e pode xogarse en calquera tipo de terreo.



“Ti si que vales”, proxecto *cREAgal*, publícase coa Licenza Creative Commons Recoñecemento Non-comercial Compartir igual 4.0

