

Los juegos tradicionales en Europa

***Educación, Cultura y
Sociedad en el siglo XXI***

**Iniciativas y perspectivas en diversas regiones
Europeas**

Dirección Jean Jacques BARREAU, Guy JAOUEN y Pere LAVEGA

Sumario

Anteproyecto

La actualidad de los juegos populares y tradicionales

Jean Jacques BARREAU p.11

Introducción

¿Qué juegos de tradición para el siglo XXI en Europa ?

Guy JAOUEN p.17

Experiencias pedagógicas

Los C.E.M.E.A. y los juegos de tradición

Robert LE HEURTE p.23

El interés educativo de los juegos populares - *¿Un acercamiento pedagógico alternativo?*

Jean Jacques BARREAU p.28

Museo de juegos tradicionales de Campo

Fernando MAESTRO p.34

Acciones confederales

Los deportes y juegos tradicionales en Bretaña

Guy JAOUEN p.39

¿Cuáles serán los juegos tradicionales en el siglo XXI?

Piero DAUDRY P.51

Balance de las actividades en Flandes para la conservación y el mantenimiento de los juegos tradicionales

Erik De VROEDE p.57

Decentralización y políticas alternativas en España

Los Juegos y Deportes autóctonos y tradicionales en Canarias

Problemática actual y perspectivas de futuro p.62

Fernando AMADOR RAMIREZ y Ulises S. CASTRO NUNEZ

Presente, pasado y perspectivas de futuro de los juegos y deportes popular-tradicionales en Cataluña

Pere LAVEGA y Victor BAROJA p.81

Qué juegos y deportes tradicionales para el siglo XXI en el País Vasco y Navarra

p.103

Asier LAFUENTE, Luis Fernando ETXEBERRIA

Debates y elementos de conclusión

Identidad popular en el deporte y la cultura - *sobre la democracia viva*

Henning EICHBERG p.120

Conclusion

Pere LAVEGA p.133

Post Face

Juegos tradicionales y ideologías del mercado - *Respuesta a las alegaciones de A. Guttmann.*

p.138

Jean Jacques BARREAU

Carta y texto de la moción por una Oficina europea p.146

Actas del coloquio de Plouguerneau (Bretaña, Francia) del 3 al 7 de Julio de 1999.

Organizado por la Confederación FALSAB y el IIAC (Instituto Internacional de Antropología Corporal)

Con la participación de:

Fernando AMADOR, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ES)
Victor BAROJA , IOCARE (ES)
Jean Jacques BARREAU, Université de Rennes II (F)
Ulises CASTRO, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ES)
Pierino DAUDRY, Federazione Italiana giochi e Sport Traditionali (IT)
Henning EICHBERG, Idrætsforsk, Gerlev (DK)
Guy JAOUEN, Confédération FALSAB (F)
Asier LAFUENTE y Luis Fernando ETXEBERRIA, KULKI (ES)
Pere LAVEGA y, Inef de Lleida (ES)
Robert LE HEURTE, CEMEA Bretagne (F)
Fernando MAESTRO, museo de Campo (ES)
Erik De VROEDE, Volkssportconfederatie (B)
Anne BOULANGER, CréaJeu - Gers - (F)
Hein COMEYNE, director Volkssportconfederatie - VOSCO - (B)
Françoise KERMANAC'H, Christian QUERE, FALSAB (F)
Yves LE CLEC'H, Sección Deportes y juegos Instituto Cultural de Bretaña
Y Sofia MENDEZ - L'HER, traductora

Así como numerosas otras personas, profesores, responsables de federaciones, animadores, estudiantes.

Encuentro de Plouguerneau Julio de 1999

Responsables comité de organización:

Guy Jaouen y Jean Jacques Barreau.

Responsables comité científico:

Jean Jacques Barreau, Henning Eichberg y Guy Jaouen

<i>Que Juegos de Tradición para el siglo XXI ?</i>
--

La evolución de las situaciones de difusión de los juegos de tradición en Europa nos lleva a invitarles a participar a una reflexión colectiva para debatir sobre las condiciones que han favorecido el renacimiento desde hace unos quince años y que preparan las de un reconocimiento mejor interpretado.

Los principales ejes seleccionados para este encuentro son:

A. Los balances de actividad en las regiones (anticipios cuantitativos y cualitativos; análisis de los obstáculos).

B. Que perspectivas y que orientaciones para una política coherente a la escala de Europa?

- Acciones de sensibilización destinadas a públicos de jóvenes (o menos jóvenes);
- Acciones de consolidación de los comités y de los clubes;
- Nuevas instalaciones (estructuras y equipamientos locales);
- Nuevas instalaciones de las estructuras administrativas y de tutela destinadas a la juventud;
- Establecimiento de las formaciones de responsables (animadores, educadores, docentes, etc).

Texto de orientación del seminario

En 1990, un encuentro internacional, a Berrien y Carhaix en Bretana, Francia, obtuvo un hermoso suceso, gracias a la participacion de numeroso publico a las jornadas de demostracion y tambien gracias a los intercambios organizados entre investigadores y responsables de federaciones, representando diversas regiones de Europa donde las tradiciones de juegos habian sobrevivido. Estos investigadores y responsables de federaciones, trazaron la primera constatacion, esperada desde hacia mucho tiempo, implicando el vigor, mantenido por algunos, reencontrado por otros, de dispositivos sociales y culturales de reagrupamientos deportivos colectivos. El conjunto de las reflexiones de los participantes a estas jornadas dio lugar poco despues a una modesta publicacion. Un llamado a todos los diputados europeos fue redactado para pedirles la creacion de una Mesa de coordinacion de los esfuerzos de promocion, de difusion o de proteccion de tales actividades, como el modelo que existe a favor de los idiomas (europeos) los menos propagados. Este llamado fue enviado a todos los diputados europeos en ocho idiomas. Esta peticion, hoy dia, no esta aceptada completamente, a pesar de una recomendacion del Parlamento Europeo dirigida a la Comision Europea en Mayo de 1994. Dicha peticion proponia de establecer un programa especifico de promocion de los deportes y juegos tradicionales. Queda entonces a realizar mucho trabajo de explicacion.

La pequena obra mencionada, entre tanto, habia encontrado un publico, porque en 1998, la Confederacion FALSAB, la Federacion Internacional de Lucha Celta (FILC), el Instituto Internacional de Antropologia Corporal (IIAC), reunian sus esfuerzos para publicar una segunda edicion, aumentada y bilingüe, bajo un titulo algo modificado : Los Juegos Populares, Eclipse y Renacimiento. La obra cuenta actualmente, 245 pajinas en lugar de 139 y a pesar de sus imperfecciones hara epoca¹.

Queda que este evento es suficiente para marcar la actualidad de tales tradiciones de juegos y obliga a continuar la reflexion sobre su vitalidad y

¹ Hay que agradecerle mucho a Guy Jaouen y su inmensa energia, por haber permitido a esta segunda edicion de ver el dia, poniendo de esta manera a la disposicion del publico aficionado o advertido, un instrumento cuya utilidad no deja ninguna duda. Un excelente especialista americano, Allen Guttmann, en Games and Empires, modern sports and cultural imperialism, Columbia University press, New York 1994, evoca de manera abundante la primera edicion, notablemente en su capitulo 8, pajina 157-168.

su importancia social y cultural. Sin embargo, el contexto y el contorno no llevarían, al parecer, a prestar a estas actividades otra atención que la simple curiosidad, porque relevan más, esto hay que subrayarlo, de un contexto festivo y lúdico que de la morosidad cultural del entorno; los recursos se abren justamente como caminos alternativos a esta morosidad.

1. Un contexto aparentemente poco favorable.

Evocar los juegos populares y pues de tradición es ir a contracorriente, una cierta corriente, en una época donde no es cuestión que de mundialización, de pensamiento único, de post-modernismo y standardización. Las fiestas populares y sus exhibiciones no parecen oportunas en este ambiente, porque solicitan primeramente a favorizar la diversidad, la autoctonía y la continuidad, en los reagrupamientos donde los participantes son actores y no solamente espectadores. Resta que las iniciativas pioneras (la FILC, seguramente, pero también los organismos de promoción de los juegos en Flandes, la Federaxon Esport de Nothra Tera, la asociación del Valle de Aosta de P. Daubry, la Federación Regional de Deportes Autoctonos de León y Castilla, o la Folkehoskole de Gerlev en Dinamarca, por no mencionar que algunos ejemplos) han permitido recordar que no es imprescindible de repudiar las cosas del pasado para acceder al modernismo y que se vuelve más urgente de comprender las realizaciones que sin esos esfuerzos y sin ruido, hubieran tomado, falta de sagacidad, el camino del desamparo y del abandono.

2. La amenaza deportiva.

Esta perspectiva de una desaparición brutal de numerosos juegos tradicionales, es en lo sucesivo diferida, menos mal² (2). No obstante las iniciativas tomadas aquí y allá piden consolidación, de lo contrario corren el riesgo de haber sido inútiles, porque las amenazas que pesan sobre ellas son potentes y organizadas. Entre ellas, aparte del desconocimiento general de lo que son las fiestas y juegos populares, existe directamente el papel que cumple el lobby de los deportes en el terreno de la cultura corporal contemporánea. Con respecto a esto, a primera vista parece haber competencia entre la proposición de actividades deportivas y otra, necesariamente más circunscrita y local, la de los juegos tradicionales. Y si bien hay amenaza, es a causa de una equivocación y de un error sobre esta proposición: la lógica de los deportes queda extremadamente diferente de la de los juegos populares, puesto que los deportes no encuentran para nada, el espacio social de la misma manera que los

² Esto no resucitará los múltiples juegos de tradición que se han desvanecido por falta de otra forma de conservación que la tradición oral.

juegos populares. El deporte es antes que nada un producto cultural de importación. A menudo, no son los actores quienes han generado estas prácticas; son las prácticas que han venido, o que han sido impuestas a los actores. Es por eso que no se sabe verdaderamente lo que expresan de la sensibilidad de los que las adoptan o las han adoptado. El advenimiento del deporte se realizó de manera artificial. Pocos son los que se han inclinado a estudiar las circunstancias por las cuales esta irrupción se produjo. La cosa es aún más difícil puesto que este advenimiento a tomado tiempo, mucho tiempo y obstinación de la parte de sus embajadores.

No obstante no habría que perder pie con dos principios esenciales:

1. no se trata, de ninguna manera, de evocar aquí, el informe de los juegos con un estado de ánimo nostálgico y escueto. La salvaguardia de varios de entre ellos, hoy día, no tiene ninguna necesidad de embarazarse de un tal cortejo. Incluso, ciertas iniciativas conocen una hermosa prosperidad.

2. la comparación entre los juegos tradicionales y el deporte no tiene otro interés que el de subrayar (a pesar de las apariencias que implican en particular el enrolamiento físico) cada vez, todo lo que los separa.

Ahora bien, la mayoría de los estudios sobre los juegos populares hacen resaltar con demasiada frecuencia las similitudes con otras actividades deportivas en lugar de subrayar lo que los diferencia.

En lo que implica este último principio es importante de tener en cuenta, que en un período en el cual recobran gracia, que con una cierta manera de abordar los juegos populares, se les puede hacer correr el riesgo de hacerles más mal que bien. Dicho de otra manera la alternativa que se presenta es la siguiente : o bien “deportivizar” esos juegos, es decir, hacerlos emigrar de un universo de referencia hacia otro ; o bien popularizarlos, revitalizarlos sobre la base de su significación mejor interpretada.

3. La “deportivización” de los juegos populares.

Con el pretexto que hubiera amenaza, en efecto, la tentación es grande de defender la causa de los juegos populares presentándolos bajo un modelo con los rasgos copiados de los deportes juzgados similares. El hecho que el parecido sea solamente formal es el riesgo más perjudicial que puedan correr. Con ese criterio, una forma de mimetismo evidente se expone a dar a los juegos una versión totalmente caricatural³. Ciertamente, por

³ La introducción de una obra reciente ilustra muy bien esta deriva en lo que implica los juegos tradicionales bretones. CRDP de Bretaña, Jeux et sports traditionnels de Bretagne,

razones vinculadas a la historia y a la evolucion, las areas de practicas pueden ser dificilmente diferenciadas con nitidez de los equipamientos deportivos. Ocurre que, en ciertas regiones, esta separacion ha podido realizarse, como en la region del Valle de Aosta, donde los equipamientos reservados a los juegos tradicionales no pueden ser confundidos con los espacios deportivos ordinarios: no son - deliberadamente - polivalentes. Es esta seguramente una situacion envidiable pero, todavia, hay que recordar que en la mentalidad propia de los juegos de tradicion, la cuestion de los lugares de ejercicio raramente se ha planteado con acuidad. La mobilizacion de los dias de fiesta es suficiente para encontrar soluciones a ese problema que no era uno : de costumbre se equipaba un terreno, un campo, un granero, un patio, etc, en funcion de las evoluciones programadas. Ciertamente, algunas actividades podian precisar instalaciones mas stables; en ese caso el mantenimiento era confiado a la benevolencia de la poblacion quien se hacia cargo durante todo el tiempo que durara el interes por los juegos que se realizaban. En el caso contrario, la instalacion era abandonada.

Por consecuencia, es preferible no mezclar los generos y evitar por deseo de oportunidad o falta de reflexion de poner los juegos populares en el remolque de los "juegos" derivados del deporte. Semejante iniciativa llevaria bastante rapido a que estos de aqui sean absorbidos⁴ por aquellos de alla. En particular si existen titulos otorgados al final de los encuentros, recordemos que no se comete, con esto, infraccion a la mentalidad de los juegos tradicionales quienes siempre han tenido hombres fuertes. Pero es diferente cuando se establecen aqui o alla tabletas de "records". En ese caso se ha cambiado, ya, de registro: la nocion de record es una invencion del deporte. Ahora bien, los juegos festivos y tradicionales no son jamas procesos sometidos a una continuidad burocratica contabilizando las "hazanas" de una humanidad desencarnada, pero mas bien una continuidad concreta de seres humanos bien reales. La unica cuestion es de saber si el proximo encuentro podra desarrollarse, si la fiesta tendra lugar y si habra bastantes protagonistas para apoyar los

coleccion Culture Régionale, Ministerio de Educacion Nacional, Academia de Rennes - Junio de 1997.

⁴ Cuando se observa en otro contexto, el judo, en lo que se transformo la invencion de Jigoro Kano, se pueden tener reales temores. Al principio concebido con un estado de animo educativo, antes que nada como metodo de conocimiento de si mismo y del proximo. -Tori et Uké - por su "deportivizacion natural" posterior, el judo tal cual se expone en competicion, demuestra como las leyes de hierro del espectaculo deportivo lo han totalmente desviado de los objetivos de su inventor.

desafios de fuerza o destreza e impresionar a todos los participantes⁵ por sus “ proezas ”. La victoria debe quedar modesta; es la de un dia.

Por lo tanto, es conveniente recordar que al imitar al patron se esta siempre seguro de encontrar el camino mas corto para cesar de ser el mal genio o volverse el siervo o en poco tiempo el esclavo y que la vampirizacion de los juegos populares por los estereotipos del deporte representa un escollo serio para su identidad.

4. La popularizacion de los juegos tradicionales.

Los juegos populares representan, repitamoslo, un dispositivo social cuya solidez no tiene equivalente que en el desconocimiento en el cual a sido mantenido. Hay en este hecho muchas razones sobre las cuales tenemos que volver y la principal a sido de percibirlos como juegos pre-deportivos, dicho de otra manera, de aplicarles un principio de lectura totalmente anacronico. La anterioridad cronologica no es un principio suficiente para fundar una continuidad. Incumbe tambien apreciar las rupturas y los cambios de paradigmas. Ahora bien, la organizacion colectiva de tales manifestaciones envia, en efecto, a una configuracion menos tecnica que social donde el centro esta ocupado menos por las reglas que por los ritos, particularmente los que permiten de expresar y de celebrar una voluntad de compartir algo en comun en la vida de cada uno y por consecuencia conocerse mejor. Este papel, que cumplen los juegos tradicionales hace de ellos los operadores de un verdadero proceso de socializacion⁶. Esta es la riqueza. Y es ella que podria servir de base de apoyo para propagar los meritos.

En esta hipotesis, es necesario de reflexionar sobre las politicas de difusion, tanto en las que estan en curso como en las que convendria suscitar en direccion de las generaciones jovenes, dandoles de esta manera acceso a un trozo de su patrimonio a la vez atractivo y formador que abre de manera pacifica a la prueba de si mismo y de los otros dentro

⁵ Lo esencial es participar, se ha dicho, puede ser ; es el caso de las fiestas populares ; es lo menos para el deporte. La diferencia es que el deporte se inscribe en los esquemas consumeristas del tiempo de las distracciones individuales mientras que los juegos de tradicion relevan de una insercion en el marco del tiempo libre que se da a una comunidad.

⁶ Todos los que han estudiado con rigor estos juegos destacan esta propiedad, por ejemplo. G. Redmond, *The Caledonian Games in XIX Century America*, Rutherford, N. J. Fairleigh Dickinson, 1971; y *The Sporting Scots of XIX Century Canada*, Rutherford, N.J. Fairleigh Dickinson, 1982. Robert W. Malcolmson, *Popular Recreations in Eenglish Society 1700-1850* Cambridge : London / N.Y. / Sydney, Cambridge University Press, 1973 Hole, Christina, *English Custom and Usage*, London, N.Y. Toronto, Sidney, B.T. Btsford Ltd, 1950/1941-42 Stone, Lily, *English Sports and Recreations*, Washington, The Folger Shakespeare Library, 1960, etc.

de un mismo movimiento. Notemos que somos cada vez mas numerosos a promover los juegos tradicionales con un objetivo claramente educativo, insistiendo, en particular, sobre los aspectos ludicos, culturales y sociales de estas actividades. Existen ya, alicientes para este movimiento de sensibilizacion : asociaciones de ciudades (Maison de jeux de Lyon, de Louviers, de Brest, de Monterfil), escuelas en diversas regiones o paises (Bretana, Valle de Aoste, Irlanda), exploraciones universitarias en Espana (Universidad de Lleida en Cataluna, de Leon, de la Gran Canaria, la asociacion Kulki en el Pais Vasco), etc.

El encuentro del mes de Julio permitira de hacer un mejor balance de estos esfuerzos de implantacion que se inspiran de los principios que animan la mentalidad de los movimientos de popularizacion de los deportes tradicionales.

*

Los juegos tradicionales vehiculan características sutiles que hacen de ellos documentos vivos que informan sobre los medios ambientes, tanto fisicos como socio-culturales. La reputacion que han ganado, a veces, ha hecho inscribirse en su denominacion la mención del lugar o de la region. En una epoca donde las ideas generosas buscan recursos para mejorar la comprension entre los individuos he aqui una que merece de ser mas explorada.

La puesta en obra de los juegos tradicionales en las escuelas, los establecimientos peri-escolares o los barrios, merece ser estudiada con extrema atencion. La situacion actual ve a menudo en los lugares donde se reciben jovenes, enrolados demasiado temprano y demasiado dogmaticamente, con mucha frecuencia sin ninguna distancia critica, en el aprendizaje de tecnicas y de rutinas deportivas donde aprenden demasiado rapido los mas malos rasgos (sexismo, violencia, trampa, mala fe, etc.). La prioridad dada a los aspectos puramente educativos, en este caso, la mayoría de las veces a desaparecido. La proposicion de los juegos tradicionales en estos sitios permitira de inocular utiles regeneradores, abriendo una via mas armoniosa de coexistencia hacia una mejor comprension de las diversas identidades y aqui lo que esta en juego es de una gran responsabilidad. Alegremosnos de saber que ciertos educadores lucidos se interrogan sobre la oportunidad de sustituir sus actividades actuales en las que ven demasiado bien los despistes y los inconvenientes. No seria conveniente entonces, de dialogar con esos representantes instruidos? Es esta una interrogacion mayor que deberia no solamente abrir sino tambien nutrir el encuentro de 1999.

La actualidad de los juegos populares y tradicionales

Jean-Jacques BARREAU
Universidad Rennes 2 – CERPPE – Bretaña, Francia

Desde hace 10 años, el trabajo y la reflexión dedicados a los juegos populares y tradicionales en diferentes regiones han permitido llevarlos más allá del sector cultural de las diversiones corporales, predominantemente dominado por un tipo de pensamiento único, a menudo el modelo del espectáculo deportivo.

Independientemente del lugar geográfico los juegos populares y de tradición, sin que tengan el nivel de reconocimiento oficial -aunque sea el caso-, evolucionan con su tiempo y cada vez movilizan el vigor de las personas que los descubren o que vuelven a descubrirlos para poder compartirlos con un público que va incrementándose paulatinamente.

Es entonces cuando es importante subrayar y vislumbrar los atractivos, así como las virtudes que les acompañan, al mismo tiempo que conviene anticiparse a posibles orientaciones peligrosas. La principal orientación peligrosa consiste en introducirlos en un esquema de deportivización, que a menudo se presenta a menudo como un proceso normal. Hay que desconfiar de las cosas que parecen normales, sobre todo cuando la rehabilitación de los juegos tradicionales ya no se cumple acudiendo a un planteamiento nostálgico, como sucedió en otras épocas, sino que pasa por favorecer su promoción actual, bajo un clima de vigencia y de conocimiento profundo de estas prácticas.

*

Seguramente el coloquio celebrado en Berrien, del 14 hasta el 22 de abril de 1990, pudo dar de nuevo confianza a los individuos que pensaban que los juegos populares y tradicionales eran sólidos mediadores de la socialibilidad, así como buenos instrumentos para la educación y la socialización de los jóvenes. Pero esta visión tan sólo se daba debido a que se presentaban dos condiciones importantes:

1- Por una parte, la existencia de trabajos de investigadores orientados a través del sentido histórico, social, ideológico, antropológico o todavía de carácter civilizador de las fiestas y de los juegos en el espacio y el tiempo. Además de otras investigaciones orientadas al estudio de determinadas diversiones correspondientes a culturas corporales (bailes, fiestas y juegos).

Paralelamente, varias monografías o poligrafías, que han descrito los *tesauros* locales o regionales en torno a los juegos, han contribuido ampliar y desarrollar las bases de datos que se disponían hasta el momento.

Dentro de esas contribuciones, hay que señalar el trabajo de campo (básicamente mediante encuestas) del americano Brian Sutton-Smith⁷ y de sus diferentes colaboradores. Estos estudios permitieron descubrir en distintas culturas varias tradiciones de los juegos de los niños y de adultos; así como perpetuar la memoria de estas costumbres.

Igualmente las ideas de Norbert Elias⁸ y de su alumno Eric Dunning muestra un enfoque de las actividades festivas y de los juegos o diversiones que desde un punto de vista de la civilización, la educación, así como en el nivel social dan sentido a la búsqueda de su verdadero contexto. Sabemos que en el pensamiento de Norbert Elías, la noción de civilización es el lazo de la violencia. Una sociedad que se define por su nivel de cumplimiento en el dominio de la civilización ésta siendo definida por su capacidad más o menos grande a evitar, constantemente, la irrupción de esa violencia.

Otros enfoques como el de Henning Eichberg, en los que se destaca el factor de la temporalidad, han tratado de estudiar las rupturas y las constantes en las diferentes configuraciones corporales, festivas y espectaculares⁹.

Otros trabajos dedicados a la etnografía, la sociología o la antropología han completado poco a poco este esfuerzo de comprensión de lo que fueron y pueden ser los juegos populares y de tradición. Estas contribuciones han posibilitado sacar a estas prácticas de un primer contexto en el que estaban inscritas como curiosidades exóticas o folclóricas -ocupaciones sin interés-. De este modo se han podido conducir a un escenario caracterizado por la reflexión, en el que se encuentra muy bien definido todo lo concerniente al patrimonio cultural bien definido, p.e en la base de una configuración local de tipo regional. En este sentido, la poligrafía reciente de Cristóbal Moreno Palos, *Juegos y deportes tradicionales en España*¹⁰, aunque incompleta, es una obra que contribuye a avanzar en esta dirección.

*

Se debe añadir que antes del coloquio de Berrien, en noviembre de 1987 tuvo lugar un encuentro de unos 40 investigadores europeos en Poul Fedan (centro de la Bretaña). En esa convención se pretendió impulsar intercambios en torno al tema de los juegos populares y de tradición; aunque en esta ocasión acentuando la confrontación de estas prácticas con el inmenso auge del espectáculo deportivo. Aprovechando esa oportunidad se pretendió establecer la originalidad

⁷B.Sutton-Smith, *Folkgames of Children*, Texas, American Folk Society, 1972.

⁸Norbert Elias, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Paris, Fayard, 1994, trad. De Quest for Excitement, 1986, Basil Blackwell.

⁹Henning Eichberg, *Leistung, Spannung, Geschwindigkeit*, Stuttgart, Klett-Cotta, 1978.

¹⁰Cristóbal Moreno Palos, *Juegos y deportes tradicionales en España*, Alianza Deporte, Consejo Superior de Deportes, 1992.

de estos juegos; así como delimitar las líneas de un debate de temas y reflexiones que hasta la actualidad no han sido ni exploradas.

Desgraciadamente, debido a problemas de financiación, las aportaciones de este encuentro que llevaba el nombre de *Le corps en procès*, (recogidas en 250 paginas) no pudieron verse publicadas.

*

2- Por otra parte, la segunda serie de requisitos a cumplir, para movilizar el interés de los juegos populares y tradicionales se han concretado hasta la actualidad en tan sólo iniciativas de carácter eminentemente práctico. Estas iniciativas se han concretado en acciones de difusión cultural en las diferentes regiones del mundo y en particular, en la vieja Europa. Inicialmente, estas iniciativas permitieron asegurar una salvaguardia de urgencia y emprender tanto programas de conservación como de popularización.

Bajo esta preocupación, debe destacarse una primera iniciativa, realizada en la Universidad Católica de Lovaina (Bélgica). Siguiendo los trabajos de Hermann Smulders¹¹ y de Roland Renson se permitió dar una consistencia institucional al proyecto de rehabilitación de los juegos populares y de tradición en FLANDES. Erik de Vrøede también activo en estas iniciativas¹², presente en este coloquio seguro que nos podrá explicar con detalle en que consistió.

En la misma época, y bajo un planteamiento alternativo, Pierino Daudry, en el VAL D'AOSTE, ya había realizado tanto experiencias prácticas, como aportaciones teóricas recogidas en publicaciones regulares. Todos estos instrumentos han servido para facilitar una mejor comprensión de los juegos populares y de tradición característicos de la región autónoma de la Vallée d'Aoste.

En el norte de Europa, resaltamos la concepción original de la Academia Popular (*Folkehøjskole*) de Gerlev. Desde esta institución se ofrecen recursos educativos en la utilización de los juegos populares, correspondientes a la formación de los jóvenes de esa academia. Los estudios de Jørn Møller¹³ son seguramente los más característicos de esta concepción, centrando especialmente la atención en criticar las distintas formas en las que pueden presentarse estas prácticas cuando son convertidas en deporte (*idræt*). Queremos expresar que sentimos la ausencia de nuestro colega en estas jornadas de Plouguerneau.

¹¹H.Smolders, *Typologie en spreidingspatronen van de volkssporten in Vlaanderen*, (Doctoraats - thesis K.U Leuven, Instituut Lichamelijke Opleiding). Leuven, 1982

¹²Erik de Vrøede, Roland Renson, *Actes du deuxième séminaire européen sur les jeux traditionnels*, Volkssport Centrale, Leuven, 1991.

¹³Jørn Møller, *So i Hul - og 99 andre gamle boldspil og kastelege (Gamle idrætlege i Danmark: Legebog1)*, Kastrup: De Danske SkytteGymnastik og Idrætsforeninger, 1990a; *Hund i Lænke - og andre gamle fange- og findelege*, (Legebog 2), 1990b; *Føde en Bjørn -og 99 andre gamle smidighedsøvelser og styrkelege*, (Legebog3), 1990c; *Snøre Vibe -og 99 andre gamle kamp- og kaplege*, (Legebog 3), 1990d.

En un período más reciente, Dominique Ferré, se ha interesado por los juegos galos, los cuales han sido mostrados en el festival anual de Monterfil.

En este repaso arbitrario e incompleto, no podemos descuidar la referencia a Guy Jaouen. Desde hace unos 20 años, mi amigo Guy ha llevado a cabo muchas iniciativas dirigidas a la promoción de los juegos populares, aunque sin que haya recibido hasta el momento todo el apoyo esperado.

*

Del mismo modo, damos la bienvenida a los representantes de los juegos tradicionales españoles, a quienes tendremos el placer de prestar mucha atención en sus intervenciones.

*

Al hablar de la actualidad de los juegos populares y tradicionales debemos partir de cuestionarnos lo relativo a como administrar su porvenir. Este motivo es suficientemente importante como para justificar la organización de la presente sesión de trabajo, sin caer en posturas asociadas a falsos reconocimientos de juegos de distintas regiones que no vienen al caso.

En efecto, observamos diferentes iniciativas que pretender revivir o conservar algunas tradiciones que se han visto amenazadas, aunque desgraciadamente estas tentativas han degenerado en exhibiciones mercenarias, como si se trate de carnavales artificiales. Además en lugar de dirigir la atención a las personas del lugar, se han promovido de cara a los turistas o personas foráneas respecto a lo que han representado y sido esas prácticas. Estamos ante una ruptura histórica y social, de la que esas festividades van a tardar en restablecerse.

La constante amenaza de deportivización – hasta el extremo que podemos llegar a cuestionarnos hacer uso del término deportes populares y preferir aludir a los juegos populares - es por otro lado, una verdadera dificultad a superar. Es sumamente importante no perder el espíritu particular que debería animar a estos juegos, como, nos ilustra el caso reciente del juego de PETECA¹⁴ brasileño. Diciéndolo claro, la vía es estrecha en la empresa de pretender restituir la verdad de estos juegos.

Sin embargo, no hay que pensar que la rehabilitación de estos juegos pasa por introducirlos en coordenadas de difusión excesivamente estrictas. No debemos caer en acentuar su "burocratización", instituyendo calendarios demasiado rígidos, jerarquías en contra sentido, campeonatos fuera de propósito o marcas irrisorias. Si observamos con atención nos cercioramos que estas prácticas, por naturaleza, contienen características singulares que las diferencian de los espectáculos deportivos -que no son más que soportes culturales en constante evolución.

¹⁴En España se conoce con el nombre de la indiaca, consistente en desplazar un volante grande como si se tratase de una especie de badminton sin raqueta.

En ningún lugar se practica completamente de la misma manera al "mismo" juego. La improvisación, los intercambios, las innovaciones, siempre han formado parte de la especificidad de los juegos populares. Estas características han posibilitado que se hayan mantenido vivos tanto tiempo y, por eso, son también las que han hecho difícil su estudio en un primer tiempo. Su gran diferenciación chocaba con los esfuerzos de síntesis a menudo formales cuando se trataba de reconocer un sentimiento particular de la vida traducido en estos juegos, según las regiones, p-e, según los entornos y los hombres.

En resumen, se trataba de estar atento a lo que los daneses denominan con una palabra que no tiene traducción " *Folkelig*¹⁵", noción que podemos intentar traducir en español como " arte de vivir". Son las diferencias que acompañan estos artes de vivir las que dan un colorido particular, según los lugares, las épocas y las actividades, a las que nos remiten los juegos populares y de tradición. El establecimiento de estas cuestiones es siempre determinado por un aquí y un ahora. Sobre todo, lo que caracteriza profundamente el aspecto folkelig de los juegos populares es que su cumplimiento corresponde siempre a un momento de promoción de la paz social, p.e, a una recesión de la violencia, a la concordia, a la caída de las tensiones, de las contradicciones y de los antagonismos, considerando que en general de forma mayoritaria (cuando no unánime) precisan del asentimiento y la cooperación de los protagonistas.

Generalmente, por una ilusión óptica, los historiadores se han quedado únicamente con los aspectos violentos o dramáticos de los juegos populares. Es evidente que la crónica sabia no podía conservar de estas manifestaciones sino las características excepcionales. Esto ha favorecido una imagen deformada de su naturaleza profunda, circunstancia que ha perjudicado sensiblemente a estas manifestaciones, relegándolas al olvido durante mucho tiempo.

Así, conviene no deformar la realidad de los juegos, si se pretende reimplantar con solidez y garantías estos juegos. Para ello, en primer lugar se deberá respetar su inspiración original, muy vinculada a la concepción lúdica pero sobre todo en el carácter rural de la vida. Mientras que los movimientos ecológicos y alternativos amplían su discurso crítico en torno a los aspectos que han degenerado en las sociedades industriales (es el industrialismo que en realidad es degenerante), paralelamente también se debe intentar encontrar aquella cohesión presente en la concepción rural en donde los juegos populares y de tradición muestran su absoluta utilidad. Esta podría ser una magnífica contribución para el desarrollo de estos juegos.

*

En particular, transmitir a los jóvenes una parte de este legado cultural que se ha ido instaurando a lo largo del tiempo¹⁶, debe permitir emprender en cualquier sitio donde eso sea posible, acciones no solamente militantes en el sentido

¹⁵La traducción por popular que sea en español no da sino una imagen muy sosa de la noción.

¹⁶Ver sobre este aspecto el excelente libro de M.Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen-âge et sous la renaissance*, Paris, Gallimard, 1970.

trivial, p.e, reivindicativas, sino también mejorar estrategias educativas contando con la más amplia parte de los actores del sector de la educación. Las iniciativas ya tomadas en esta óptica se muestran muy alentadoras.

Lo que está en juego no es simplemente seducir a los públicos jóvenes por los aspectos técnicos de los juegos o sus rasgos insólitos, sino intentar generar una acción profunda que implique una responsabilidad más clara sobre las esperanzas de reactivar un proceso de socialización global, que en la actualidad está muy deteriorado.

Introducción

¿Qué juegos de tradición para el siglo XXI en Europa ?

Guy Jaouen, presidente confederación FALSAB

Diez años después del coloquio europeo de 1990 en Bretaña, y tras la gran reunión de juegos tradicionales celebrada años antes en Carhaix, fue necesario rehacer el balance de la situación de los Juegos y Deportes Tradicionales en Europa.

Varios elementos nuevos motivaron éste encuentro de Julio de 1999 en Plouguerneau.

I - Motivaciones

Desde el principio de los años '90 numerosos encuentros y coloquios sobre el tema de los Juegos populares tuvieron lugar en muchas partes de Europa. Otras manifestaciones trataron los juegos populares en su globalidad. He aquí los ejemplos conocidos :

- En Bélgica (Lovaina) en Setiembre de 1990 – 16 países representados
- En el País Vasco (San Sebastián) en Agosto de 1991 – 4 regiones representadas.
- En el Valle de Aosta (Aosta) en Noviembre de 1995 – 8 regiones y países representados
- En las Islas Canarias (Puerto del Rosario) en Diciembre de 1996 – 5 países representados y 7 regiones de España

Tanto en Francia como en España se crearon circulares ministeriales, así a modo de ejemplo, se originó un cambio de actitud del cuerpo docente sobre la utilización pedagógica de los juegos populares, aunque esta intervención distinta a las maneras de hacer incorporadas durante bastante tiempo hace que el uso de estas prácticas quede todavía sometida en gran proporción a iniciativas individuales. Hay que destacar en particular el excelente trabajo que se ha desarrollado en ciertas regiones autónomas de España.

De modo genérico, diversas instancias internacionales, después de haber realizado diferentes iniciativas en torno a los juegos populares, promovieron directrices u orientaciones interesantes e importantes :

- **Recomendación del Parlamento Europeo** a la Comisión Europea (Mayo de 1994) en lo que se refiere a los instrumentos de una política activa de la Unión Europea en el ámbito del deporte, en la cual el Parlamento invita a la Comisión a establecer un programa específico de promoción de los deportes regionales y tradicionales.

Este informe es consecuente a una moción presentada por los responsables Europeos que se habían reunido en 1990 en Bretaña. Se envió expediente en 8 idiomas a los parlamentarios europeos de la comisión cultural (expediente atendido por la Sra. EWING, diputada de Escocia).

- **Recomendaciones de UNESCO** luego de la reunión de Punta del Este (Uruguay Diciembre de 1999)

Objeto : Promoción y preservación de los juegos tradicionales en cada país. Participaron 64 ministros y altos funcionarios de la educación física y del deporte, numerosas organizaciones no-gubernamentales, el C.I.O.

También se han originado numerosas experiencias, en el ámbito escolar (Bretaña, Picardía, Aveyron, Dinamarca, Valle de Aosta, varias regiones de España, etc.). Como consecuencia de estas experiencias necesarias, los docentes han formulado numerosas interrogaciones y sugerencias para saber como y hasta donde los juegos populares podían adaptarse para acompañar una gestión pedagógica alternativa para volver a descubrir los juegos en la escuela.

Asociaciones, viejas y nuevas, utilizaron estos cambios estructurales para lanzarse en la aventura de una actividad (profesional o no) en el ámbito de la animación por los juegos en general, completando así una red cada vez más sólida :

« Festi- Jeux », « la Maison des jeux de Grenoble », « Wellouej », « Kulki », « Créajeu », « Partajeu », « la Jaupitre », « Ti Ar Gouren », « el Parque de Juegos de Argol », « La semana de los 4 jueves », « Féa » e incluso la Falsab por una parte de sus actividades, etc.

Todo ello mientras la actual sociedad avanza y cambia de forma vertiginosa. Como decíamos en los años '90, estábamos al final de una etapa en nuestras sociedades, con los desafíos que ello comportaba. El fenómeno de la globalización económica, por ejemplo, arrastrando consigo una tentativa de globalización cultural, ha puesto en evidencia errores de sociedad que nosotros denunciábamos. Como no comprender entonces el hecho de que a medida que se acentúa el distanciamiento de las decisiones económicas, los ciudadanos-como electores que somos, no reclamemos al mismo tiempo un cambio en los dispositivos que afectan a decisiones políticas de carácter local. En caso de producirse seguro que va a favorecer la estructuras de la democracia local, y también de las prácticas con claros símbolos de identidad auctótona.

II – Los Juegos Populares y la Democracia

En la actualidad la sociedad está avanzando más y más velozmente. Las cuestiones fundamentales sobre las opciones sociales, no siempre se plantean de la manera más adecuada ; es decir, anticipándose a los hechos antes que caer en el error actuar ante hechos consumados.

La teoría de orientar la gestión hacia la globalización, se fundamenta en la consideración de sólo dos elementos en la Tierra, el individuo como consumidor potencial, y la Tierra como mercado. Esta visión debería llevarnos a realizar una reflexión más crítica sobre las grandes orientaciones que se nos imponen actualmente: deportes, educación, cultura, medio ambiente, economía, etc.

Después del advenimiento de la sociedad industrial, numerosos juegos tradicionales han sido transformados ; al principio en prácticas muy codificadas y reglamentadas, los deportes, y posteriormente algunos de ellos se han convertido en actividad de espectáculo profesional. De ésta manera en el corriente del siglo XX el modelo olímpico fue impuesto por las instancias estatales oficiales como la forma consagrada del deporte y de grandes valores humanos que éste último debería vehicular en defensa de un mundo mejor.

Con la distancia, es cierto que el modelo de deporte olímpico permitió una mezcla mundial de la elite deportiva, y de sus especuladores. De esta manera aumentó la estandarización y la deportivización de la práctica, poniendo en primer plano el récord y el uso comercial de la emoción.

Sin embargo, después de reflexionar sobre la máxima de « más alto, más lejos, más fuerte », ¿no se podría afirmar que la imagen actual de esos valores contiene los gérmenes de la intolerancia, de la no-convivialidad y de la arrogancia, creando de esta manera nuevos senderos de incomprensión para la masa de practicantes, particularmente los niños ?.

Finalmente, como no pensar que el sistema de búsqueda de hazañas artificiales, que esta divisa ha engendrado, es un doble fracaso (droga y violencia) ?

Durante ese tiempo, los campos atrincherados, o morideros, en los cuales la mayoría de los estados europeos- salvo Irlanda sin duda (1) – habían puesto o dejado los otros juegos tradicionales, habían creado un espíritu fatalista que no dejaba ver ningún porvenir para estas actividades lúdicas. La única abertura propuesta a los practicantes de deportes no institucionales durante mucho tiempo se centró en la asimilación a una disciplina olímpica de alguna modalidad cercana.

Sin embargo los juegos tradicionales representan un espacio de valores sociales que muchas veces han tardado muchos años en encontrar un equilibrio en relación a su entorno. La lengua, el terreno, las costumbres locales, los modelos tales que los conocemos hoy. El resultado es más ponderado, la victoria es menos importante, igual que también lo es la derrota. El desarrollo de la partida todavía se vive como un elemento central de la fiesta popular.

Los juegos desempeñaban una verdadera función social : reguladores de la tirantez en los desafíos públicos, entre los medios de comunicación, en el sistema de integración del jugador con un nuevo entorno, como por ejemplo el paso del adolescente al mundo del adulto. Era un mundo que a pesar de parecer fijo y estático, todavía reflejaba una sociedad compleja de diversidades, de abertura sobre otros mundos, otras culturas.

La situación humillante, en la cual los jugadores debían identificarse respecto al vencedor, es un ejemplo tipo de alienación de la persona. Sin embargo ésta acción de « formatage », mediante un salto artificial en la memoria y la historia, tenía efectos perversos, contrarios al interés general, porque avasallando se eliminan también las facultades de inventar y de ingeniar ; implantándose un sistema contradictorio. Por otra parte se puede llevar esta reflexión al conjunto de una población : antes los niños creaban, inventaban sus juguetes, bajo influencias externas evidentemente ; hoy el niño está sometido a la oferta comercial que crea la demanda. Los juegos tradicionales pueden compararse con espacios de libertad donde los niños, instalan, modifican, reinventan los juegos de los adultos. En los deportes, hoy, reglamentados, dirigidos,, el niño tiene que ajustarse a las normas impuestas sin encontrar el mismo espacio de libertad para su imaginación. Esta circunstancia puede explicar la movilización de su energía en la búsqueda de la transgresión de las reglas.

Los juegos tradicionales al igual que numerosos elementos de la cultura popular: lengua, cultura culinaria, cultura vestimentaria, música, danza, artes, etc., pueden servir de indicadores o señales del nivel de democracia de una sociedad. ¿Sabremos anteponer nuestros valores plurales frente a la uniformación cultural?

En efecto, en aquellos escenarios donde no habrá más lugar que un número muy reducido de lenguas en pro de un espíritu obsesionado por una excelente rentabilidad y una mejor penetración comercial, será inviable encontrar diferencias culturales. Nuestras decenas de miles de juegos populares, extendiéndose en los distintos continentes, no tendrán lugar, y sin ellos tampoco el patrimonio que representan...

III – La reconquista de los juegos del patrimonio

Al reunirnos en Plouguerneau, al borde del Océano Atlántico, o sea en el « fin del mundo »- Penn ar Bed - (el nombre del departamento Finistère en breton), habíamos elegido un lugar simbólico. Este lugar simboliza a la vez el arraigo cultural que tiene la gente por su tierra y también el deseo de abertura y de conocimiento de otras culturas. Numerosos dichos y frases populares existen en todas las lenguas para reflejar este arraigo ; el siguiente es muy claro « Pour savoir où l'on va, il faut savoir d'où l'on vient » (Para saber a donde se va, hay que saber de donde se viene). El Doctor Cottonnec, fundador de la FALSAB en 1930 había elegido una segunda máxima « An dazont zo etre daouarn ar

yaouankiz, ha savet vez war diazezoù an amzer dremenet ! » (¡El porvenir pertenece a la juventud, y se construye con el pasado como cimiento !).

Estábamos entonces en una fase donde había que encontrar los medios de revalorizar, con la ola de apoyo actual, los viejos juegos, aunque a los niños les pudieran parecer nuevos. Ante esa situación nos cuestionamos ¿Cómo entonces aliar tradición y modernismo, o sea ofrecer los juegos tradicionales en su globalidad, técnica, cultural y social, y no sólo técnica como es el caso de los deportes mundializados ? Esto es un efecto primordial, pues se podría utilizar los juegos tradicionales preocupándose únicamente por sus técnicas de ejecución, como juegos nuevos, sin abordar el contexto cultural y social.

Había que poner sobre la mesa, todos los problemas que dependen de la transmisión de éste rico patrimonio a las generaciones del siglo XXI : ¿Cómo hacer entrar los juegos tradicionales en las escuelas por una pedagogía alternativa donde la convivencia y la continuidad cultural entre las generaciones sería puesta en primer plano ? ¿Cómo hacer también para dejar a los niños la libertad total de innovación y de variantes de los juegos sin desnaturalizarlos ? ¿Cómo adaptar la práctica a los niños, a través de materiales y de reglas, respetando al mismo tiempo el juego ? etc.

Otra cosa importante estaba en juego : Cómo hacer para que las federaciones o asociaciones gestoras de los juegos de tradición no caigan en la trampa del « folklorismo », del exhibicionismo o de la copia del modelo olímpico ? Hasta donde las federaciones de juegos populares podrán ir sin perder su alma ? Cómo hacer para que el lazo entre la práctica escolar y la práctica « tradicional » siga existiendo naturalmente? ¿Cómo hacer para que la animación turística no caiga en el exotismo?

Éstas son algunas de las cuestiones fundamentales y los desafíos más importantes que debemos asumir en los próximos años.

IV – Conclusión

Dado que en 1990 ya habíamos decidido trabajar en red para intercambiar nuestras experiencias, nuestras informaciones, para reunir también nuestras fuerzas en la organización de acciones comunes, el porvenir de una solución alternativa para los juegos tradicionales en la escuela se encuentra en la extensión de esta red y la multiplicación de sub-redes.

Las culturas populares regionales deben enseñarse en la escuela de manera estructural, con el canto, la música, la danza, los juegos, la lengua, etc. Es el equilibrio del niño en su entorno lo que está en juego.

La creación de una oficina europea para los juegos tradicionales y populares queda vigente hoy. Su función sería todavía más importante porque podría servir de buzón y de centro de información para las diversas redes que trabajan sobre los juegos tradicionales :

- Red de investigadores universitarios

- Red de consejeros pedagógicos y docentes
- Red de federaciones
- Red de organizadores de encuentros o fiestas sobre el tema, etc.

Este libro ofrecerá a los lectores ejemplos concretos de lo que ya se ha realizado en diversos países y regiones, para demostrar que es posible de reinscribir en nuestras colectividades estos dispositivos culturales y educativos. Su ambición es de multiplicar las iniciativas y las críticas, en beneficio de una reflexión más global, con un campo de visión mucho más extendido, sobre la manera que debe ofrecerse la educación popular a los futuros adultos.

(1) La G.A.A. Gaelic Athletic Association hoy es la organización de masa más grande de Irlanda cuenta más de 2850 clubes. Reúne alrededor de 750 000 (310 000 licenciados y 230 000 no licenciados en 1984) en las siguientes disciplinas : *Hurling*, *Camogie* (el Hurling femenino), *Football Gaëlic*, *Hand ball* (similar a la pelota vasca) y *Rounders* (el origen del Base Ball americano).

Los C.E.M.E.A* . y los juegos de tradición

Robert Le Heurte, CEMEA Bretaña

La historia de los países está construída de eventos. En Francia, el año 1936 es la época del Frente Popular marcado por diversas conquistas sociales, entre ellas la ley de las vacaciones retribuídas que otorgaban a los trabajadores quince días de salario para poder efectuar una ruptura en una vida muy difícil. Se creó un sub-secretariado de Estado al ocio. Era una extraordinaria innovación : el ocio, privilegio de una minoría, se volvía un derecho para todos.

En ese contexto favorable, una idea soñada por los defensores de la nueva educación iba a poder hacerse realidad en la primavera de 1937 ; nos referimos a la organización del primer « Centro de Entrenamiento para la formación de personal de los campamentos de vacaciones y de las casas de campo de los escolares », destinado a unos sesenta cursillistas. Este fue el punto de partida de los C.E.M.E.A. (Centros de Entrenamiento a los Métodos de Educación Activa) muy conocidos en la actualidad por su acción de formación en el vasto ámbito de los Centros de Vacaciones y de Distracciones.

Algunos cursillos, reducidos durante la guerra 1939-1945, se convirtieron en el germen de una larga aventura pedagógica y de desarrollo progresivo de otros campos de aplicación y de intervención ; destacamos :

- la animación profesional
- la inserción social.
- la pequeña infancia
- la salud y la psiquiatría
- el acompañamiento de eventos culturales
- la política de la ciudad
- el medio ambiente
- las acciones europeas e internacionales pues las ideas y las prácticas se extendieron y abordaron otros países, de tal manera que una federación internacional, la F.I.C.E.M.E.A., reconocida por UNESCO , tuvo que ser creada.

Los militantes de los C.E.M.E.A. se refieren siempre a un capital de ideas y experiencias acumuladas progresivamente. Ese capital reposa sobre un conjunto de valores que han conducido históricamente a afirmar entre otros :

* CEMEA son las iniciales correspondientes a los Centros de Entrenamiento a los Métodos de Educación Activa

- la calidad debe ser requerida en todos los ámbitos del trabajo, independientemente de cual sea el público a quien es destinado más allá de las dificultades materiales.
- la educación es destinada a todos. Es un valor fundamental republicano, de ahí la adhesión a la convención internacional de los derechos del niño y la acción dirigida para promover y garantizar estos derechos.
- La educación debe ser global, en todos los momentos de la vida, a través de todas las actividades y de todos los espacios educativos (familia, escuela, ocio...).
- La educación debe fundarse sobre la actividad, esencial en la formación personal y en la adquisición de la cultura.

Este principio fundamenta el conjunto de las acciones de los C.E.M.E.A. y al rechazar la disociación del intelectual y del manual, confirma la concepción de la globalidad de la actividad y la necesidad para el ser humano de implicarse totalmente.

Por otra parte, la cuestión principal no debe asociarse al simple hecho de rechazar tal o tal actividad. Lo que fundamenta el interés, es la manera de ser comprendida ; por ejemplo los C.E.M.E.A. siempre han estado implicados en la búsqueda y en la difusión de todo está relacionado con cuestiones de patrimonio : los cantos, las danzas, la artesanía... y evidentemente los juegos tradicionales. Estas manifestaciones deben de valorarse y protegerse, no por nostalgia hacia las actividades del pasado o por alergia a lo que es contemporáneo, sino por su riqueza particular

Por eso es que desde hace decenas de años, parece indispensable conceder el honor a los juegos tradicionales infantiles y populares por sus valores excepcionales y sus cualidades irremplazables :

- los niños encuentran la oportunidad de practicar numerosos gestos o movimientos útiles a su desarrollo a un ritmo correspondiente a sus posibilidades.
- Las relaciones sociales se adquieren en buenas condiciones.
- Los jugadores pueden tomar iniciativas personales de adaptación al cuadro y a las circunstancias con improvisaciones inconcebibles en un deporte codificado.
- Las reglas de juego transmitidas oralmente, a veces según un ceremonial sutil a base de gestos, pequeños recitados « formulettes »(formulitas), suelen respetarse sin problemas y jamás se rechazan.
- Entre esos juegos , raros son los que necesitan la presencia de un dirigente o de un árbitro, pues deben desarrollarse libremente.

Los C.E.M.E.A. proponen con regularidad este tipo de juegos en los cursillos y en sus publicaciones,* ofreciendo las versiones derivadas de sus trabajos, aunque sus denominaciones y practicas pueden cambiar según el lugar, sin que ello le quite ni un ápice de interés (por ejemplo « le bâtonnet » (palito) conocido en una gran diversidad de lugares). Muchas veces, los cursillistas que se están formando se sorprendren de modo considerable, cuando descubren, a través de

la práctica, las posibilidades y la riqueza de los juegos nacidos de la tradición. Aunque hay una inmensa gama de juegos de pelota, canicas, cuerdas, rayuelas, tabas, chitas, bolos... veamos algunos casos a modo de ejemplo.

El « saute mouton » (salta carnero) no figura más que como un ejercicio simpático en numerosos entrenamientos deportivos o en cursos de educación física. Es un gran perjuicio para éste excelente juego de tradición popular universal, practicado desde tiempos muy remotos : presenta unas quince formas variadas y originales, pero olvidadas, puede practicarse de manera tranquila o intensiva y puede adaptarse a todas las edades.

El juego de « Béret » (boina) fue un juego predilecto durante el recreo en la época que los varones llevaban boina. Aunque la moda ha cambiado, se puede jugar siempre con mucho placer utilizando un pañuelo anudado o una pequeña prenda de vestir bien enrollada en forma de bola.

- « Les Cahiers de l'Animation Vacances Loisirs » (Los Cuadernos de la Animación) (4 números por año) una publicación de los C.E.M.E.A.. 24 , rue Marc Séguin – 75883 PARIS CEDEX 18
- « La cure de santé et les jeux des enfants » (La cura de salud y los juegos de niños) (agotado) por André Schitt y André Boulogne.
- « Vers des Jeux sans animateur » (Hacia juegos sin animador) una publicación de los C.E.M.E.A.
- « Aux quatre coins des jeux » (Las cuatro esquinas de los juegos) por un equipo de formadores de los C.E.M.E.A. (existe la traducción en español, publicado por Agonos, Lleida)
- « Jeux sans frontières » (Juegos sin fronteras) (un libro de 24 fichas de juegos) una publicación de los C.E.M.E.A.
- « Jeux traditionnels et jeux sportifs –Base symbolique et traitement didactique » (Juegos tradicionales y juegos deportivos – Base simbólica y tratamiento didáctico) por Jean-Claude MARECHAL- Ed. Vigot-Paris
- « Le livre des jeux de pions » (El libro de juegos de peones) por Michel Boutin- Ed. Bornemann- Paris.

* Las « **barres** »(el marro) es un juego cuyas reglas no son muy sofisticadas (de la carrera de perseguir y de esquivar), que no requiere ningún material y que se practica sobre un terreno plano y despejado (por eso ha tenido mucho éxito en los patios de recreo de las escuelas y en los barrios hace quince años)

Niños y niñas, grandes y pequeños pueden jugar, cada uno adoptando una acción en función de sus posibilidades y a su gusto.

La mezcla de jugadores de edades y sexos diferentes ofrece muchas posibilidades de comportamientos y estrategias y da lugar a varios juegos en el juego. Esta posibilidad multiplica el interés del juego del marro, siendo una práctica ya localizada siglos pasados.

* La « **balle assise** » (pelota sentada) es un juego insólito.

No hay compañeros ni adversarios determinados, no hay equipos, y sin embargo los jugadores repartidos a su gusto sobre un espacio común, buscan a apoderarse de una pelota muy reñida.

Los cambios de situación, las actitudes ambivalentes y contradictorias, las sutilezas y las paradojas relacionales transforman los comportamientos habituales de este juego de índole deportiva

Además, no hay marcador, no hay vencedores ni vencidos ! Es otro aspecto insólito de éste juego.

* Los « **trois camps** » (los tres campos).

Tres equipos se enfrentan de manera circular. Las tomas se efectúan por simple toque. Este esquema es traducido por una situación paradójica donde cada equipo amenaza otro equipo que al mismo tiempo amenaza a el equipo que lo amenaza : que comportamientos lúdicos van a crear estas relaciones insólitas entre los jugadores ? Es una situación ambigua, inexistente en todos los otros juegos de índole deportiva y que procura mucho placer por sus innumerables peripecias.

* El « **bâtonnet** » (palito, billarda, bélit, bôlit, pic i pala, estornija...) es el nombre dado en general a un juego muy difundido desde tiempos remotos. El material utilizado es muy sencillo : un palo de alrededor de 60 centímetros de largo y el « bâtonnet »(trozo de madera cilíndrico de 10 a 15 centímetros disminuído en punta en los dos extremos). Con el palo, se percute el palito dispuesto en el suelo, sobre uno de los bordes en punta para hacerlo saltar, luego atraparlo en el aire para enviarlo lo más lejos posible.

Este juego ha sido atestiguado en varias regiones quienes han aportado sus trazas y adaptaciones particulares, al igual que una denominación local típica : « Kinekel » en Alsacia, « Beuille » o « Guise » en Lorena, « Bertole » en Aquitania, « Quinet » en Delfinado y Provenza, « Prouette » en Poitou, « Pilhaouet » en algunos lugares de Bretaña... En España, se llama « La Picota ». Se ha encontrado una variante en Escocia en el siglo XIX con el nombre gaélico de « Strac agus cat ».

* El « **Chambot** » (mazo) se juega en la región del norte de Francia durante el período de Carnaval, de manera muy convivial. Es practicado también en Bélgica. Dos equipos de algunos jugadores se oponen sobre un terreno que puede ser accidentado y comportar obstáculos.

El juego consiste en golpear con un mazo (el « Chambot ») una bola de madera para dirigirla hacia un blanco escogido, durante una cierta cantidad de tiros previamente establecida.

Mientras un equipo trata de lograr este objetivo que acabamos de describir el equipo oponente intenta impedirlo. Las discusiones para establecer el contrato a partir de los pactos que se renuevan en cada partida. Esta circunstancia concede una situación original que no se puede imaginar en un juego deportivo convencional y que es importante de preservar.

* El « **Gouret** » se juega entre 8 y 12 jugadores, cada uno para si mismo. Se necesita igualmente una bola de madera y, para cada jugador, un palo o una rama bastante derecha.

El juego pasa por momentos tranquilos y otros mucho más intensos donde los palos son utilizados con habilidad tanto para empujar la bola que para parar los golpes.

Puede integrarse, al igual que el « Bazhig Kamm » practicado en Bretaña, en la gran familia de los « juegos de garrote » que se pueden encontrar en numerosos países. Es un juego que merece de ser conocido... pues no aburre nunca ... y se puede jugar con alegría ... sin espíritu de competición.

Esta pequeña muestra de ejemplos es muy elocuente y da una idea de la riqueza y la variedad de los juegos tradicionales. Además demuestra que las prácticas lúdicas son una preocupación permanente de los C.E.M.E.A. Pierre PARLEBAS¹⁷ garantiza actualmente la responsabilidad sobre esas prácticas, en el marco de un grupo de investigación internacional « Juegos y prácticas lúdicas », aportando toda su competencia y sus reflexiones de sociólogo y de investigador de ciencias humanas.

Los niños y los adolescentes viven estos juegos con mucho placer en los campamentos de vacaciones o en otras estructuras educativas post-escolares al igual que los animadores en ciertos cursillos de formación. La dimensión de relación en los juegos tradicionales es extraordinariamente importante : se puede descubrir una gran variedad en las formas múltiples de comunicarse motrizmente con los demás protagonistas (red de comunicación motriz), aspecto muy significativo para potenciar las conductas de socialización de los jugadores.

Integrar en los cursillos los juegos surgidos del patrimonio regional o de otros países no presenta ningún problema. Así es que para los C.E.M.E.A de Aquitania la relación con los juegos vascos es evidente, para los de Languedoc-Rosellón, se trata de una ósmosis con Cataluña, para Picardía, la frontera con Flandes y Bélgica no existe...

En cuanto a los C.E.M.E.A. de Bretaña los juegos inventariados por la F.A.L.S.AB. se incorporan al inventario general, el cual ya es extraordinariamente abundante. Resultaría fácil dedicar un gran número de cursillos a hacer descubrir y practicar estos juegos y practicas físicas, particularmente en aquellos cursillos destinados a la obtención del B.A.F.A. (Diploma de Aptitud a las Funciones de Animador). Seguramente es lo que puede constituir para los « C'hoarioù Breizh » una fuente de difusión .

¹⁷ P. Parlebas es profesor en sociología en la Univesidad de la Sorbona, Paris V. Además es el creador de la ciencia denominada praxiología motriz, mediante la cual se ofrecen directrices metodológicas y científicas para poder desvelar la lógica interna de los juegos tradicionales. Muchas de las publicaciones de los CEMEA hacen uso de algunas de esos principios metodológicos. En sus investigaciones demuestra que existen juegos tradicionales con una lógica interna más compleja que los deportes. Su obra es un extraordinario ejemplo para mostrar científicamente la potencialidad educativa y motriz de los juegos tradicionales.

El interés educativo de los juegos populares

¿Un acercamiento pedagógico alternativo?

Jean-Jacques BARREAU
Universidad Rennes 2 - CERPPE

Además de considerar los juegos populares como objetos de estudio, su aplicación en la población juvenil ofrece una oportunidad para examinar las cualidades y también observar cambios que se dan en los comportamientos de los jugadores frente a otras costumbres de juego que están de moda, como por ejemplo, en los juegos llamados deportivos.

En otros términos, si los juegos populares todavía se encuentran a la espera de grandes teorías, nada impide que se puedan trasladar al terreno práctico, intentando comprender que ocurre cuando niños, jóvenes o alumnos los protagonizan.

En esta ocasión, se presenta una intervención en el ámbito específico de la educación (para no quedarnos únicamente con planteamientos históricos o sociológicos), con el propósito de llamar la atención sobre los comportamientos corporales de los niños que participan en situaciones de juego tradicional. En este estudio se pretende acercar la atención a lo que parece paradójicamente más familiar de la cultura contemporánea: sus reacciones aprendidas durante las actividades tomadas los deportes modernos¹⁸.

Cuadro 1. Visión desde la perspectiva del “deporte”:

¿Cuales son las características en el comportamiento corporal de los niños, al considerar que básicamente están habituados a actividades simplemente deportivas?

Las características inherentes a las manifestaciones deportivas, que tienen lugar durante el período de educación formal o no formal (en los barrios), a menudo originan importantes disgustos; en primer lugar se presenta una exacerbación de

¹⁸Hablar de deportes al referirse a lo que hacen los niños es un poco abusivo; es utilizar un lenguaje que va más allá de lo que ocurre con precisión. Reiteramos que los deportes modernos son primero actividades de adultos y que las interpretaciones prácticas que los niños les hacen, no dejan de ser modificaciones que ellos mismos realizan. No obstante las presiones de los medios de comunicación así como del entorno favorecen esta manera de hablar.

las disposiciones individuales al ruido y a los gritos, a la agitación. La organización de la actividad deportiva requiere un esfuerzo considerable por parte de todos los jugadores tanto compañeros como adversarios. Al mismo tiempo, la obligación de apoyarse y de coordinar las acciones de los compañeros es la condición básica para triunfar del adversario. En estas prácticas aparecen ganadores y perdedores, lo que exige estar muy atento y anticiparse a posibles "disputas". Algunos autores ya subrayaron en anteriores ocasiones que en estos escenarios los conceptos de acción son bastante limitados en número¹⁹.

Es aquí donde la función de arbitrar puede ser puesta de relieve. El adulto, el maestro o el mismo árbitro llegan a ser los que garantizan un buen desarrollo de las acciones. Esta función, ya sea asumida por un chico o un adulto debe de ser conducida con una gran firmeza, sin conceder concesiones ya que en caso contrario el pacto lúdico puede estallar en cualquier momento y dar lugar a riñas, polémicas interminables, conflictos, originando el abandono de la partida. La pasión del juego y por el juego, induce constantemente a respuestas apasionadas de los protagonistas que el árbitro tiene que moderar para asegurar un escenario correcto.

*

Tomemos un ejemplo común y centremos la atención en estos "partidos" de fútbol que protagonizan niños, en un contexto de juego libre y no como una actividad de club, o como una actividad escolar - dónde además, algunos niños hacen prueba de una agilidad asombrosa -. Al empezar, se puede notar que una de las primeras medidas de organización consiste en que los chicos excluyan a las chicas. Sin embargo, el aspecto de división de géneros en cualquier actividad no es una constante de sus principios.

Del mismo modo, los niños a través de los líderes ofrecen grandes disputas cuando se trata de elegir a los compañeros: esta lucha consiste en evitar ir con los jugadores menos cualificados, intentando que vayan con los adversarios. Sin saberlo aplican el principio "winning is everything" (ganar lo es todo). Estas dificultades son auténticos obstáculos para favorecer una relación relajada y espontánea en la práctica del juego deportivo, además de atentar el objetivo principal del juego: se alejan de la naturaleza lúdica.

El partido empezado, será conveniente tratar de evitar los actos violentos o las trampas, así como las acciones demasiado egocéntricas... La finalización del partido acostumbra a estar acompañado por una disputa narcisista de los vencedores, probablemente los más pretenciosos, sobre los perdedores.

¹⁹En estos términos, P. Parlebas insistió en destacar la riqueza de los juegos tradicionales frente a las prácticas deportivas. Parece que este concepto de riqueza sólo sea orientado sobre una escala cuantitativa de valores (más relaciones, más situaciones al interior de una misma actividad); el aspecto cualitativo de esta riqueza (por ejemplo desde el punto de vista relacional) también hubiese tenido que resaltarse. P. Parlebas, "Les universaux des jeux sportifs", en Bonhomme, G ; Dinety, R ; Le Guiner, A ; Meunier, R ; (éds), La place du jeu en éducation (Actes du colloque international ; Paris, 1989), Paris : F.F.E.P.G.V., 141-159.

Se está remarcando que el nivel de aprendizaje en estos escenarios es ínfimo. Los niños descubren estas actividades a partir del conocimiento imaginario que aprendieron sobre la influencia de los medios de comunicación (televisión, periódicos...) y de sus entornos. Para unos individuos, los padres destilan un discurso sobre el deporte en general y el fútbol en particular gobernado por las fantasías. En cuanto a los jóvenes, los juegos deportivos se muestran culturalmente sobredeterminados; los protagonistas no pueden recurrir a estas prácticas sin prejuicio. El mundo del deporte es un mundo de prejuicios, y de saber falso²⁰. Se apropian algunos fragmentos quebradizos y se intentan edificarlos en normas. La cohesión no está invitada en esa cita.

El educador sólo puede tomar nota de las perturbaciones creadas por esas condiciones previas en las cuales no se controlan todos los parámetros. Así está condenado a "manejar" unas configuraciones frustrantes, siendo el caldo de cultivo para que aparezcan impulsos primarios e incluso comportamientos regresivos. Las desigualdades que se muestran en el inicio del juego aumentan al fin del trayecto: el juego sólo ha permitido acentuar las divisiones, y puede que incluso las haya endurecido.

Cuadro 2. La situación de juego tradicional

En la sesión de hoy, la maestra anunció que se jugaría al *chambot*²¹ durante la clase de educación física. Todo es incredulidad. ¿Qué es el *chambot*? Todos los niños se muestran ignorantes, no descubren que puede ser esa práctica. Más que propiciar agitaciones o exaltaciones, esta circunstancia llama la atención de la clase; la maestra explica mediante una ficha algunos detalles que caracterizan el juego del *chambot*. Para los niños, el material mostrado hace que el juego cobre importancia y excita su curiosidad. Cada alumno intenta adivinar lo que se puede hacer con estos aparatos. La maestra sigue explicando algunas de las principales reglas que determinan las acciones de juego. No es necesario repetir más detalles; los niños han entendido el juego y empiezan a protagonizarlo tras haber llevado a cabo los pactos previos de esta práctica. La composición de los equipos no supuso ningún problema: nadie es mejor que los demás ¿Por qué jerarquizar?

²⁰El mejor ejemplo de esta "cultura" deportiva saturada de prejuicios se encuentra probablemente encarnada en la figura del barón de Coubertin, cuyas tesis sobre el deporte inglés son en la mayoría fórmulas inventadas, sin consistencia alguna. Cf., Pierre de Coubertin, Œuvres Complètes, 7 volúmenes, Köln, Institut Carl Diem, 1977.

²¹Juego que viene del norte de la Francia que se juega con una bola y gayatos rústicos; los equipos deben pactar con cuantos golpes van a poder dar una vuelta entera al patio o a un espacio circundante; sin que sea necesariamente el mismo número para los dos equipos. Cada equipo debe progresar, goleando varias veces la pelota, cuando termina sus acciones el otro equipo va a golpear la pelota en un sentido opuesto para evitar que consiga su propósito. Vence el equipo que consigue acercarse más al número de golpes indicado. El alcance simbólico de este tipo de contrato lúdico se llega a conseguir sin apenas dificultades.

El desarrollo de la sesión se realiza de modo apacible; en función de lo que cada grupo ha entendido que es necesario hacer, los niños se acercan a los diferentes rincones del patio de recreo; se cruzan con otros equipos evitando perturbar el juego. Se observan golpes tácticos, a veces imprevistos, golpes bien jugados y también jugadas erróneas. En ambos casos, se dan cita las risas, tanto para las situaciones de éxito como para aquellas acciones torpes. Mientras tanto, la maestra observa que se da al mismo tiempo la agitación y la calma entre sus alumnos.

La partida finaliza con alegría, acompañada de nobles sentimientos. Los jugadores que ganaron han conseguido el resultado deseado, aunque no exageran su victoria. Comentan e intercambian ideas sobre la manera de coger el gayato para lanzar mejor bola etc.. Al dejar en su sitio los materiales utilizados, cada alumno regresa a su pupitre, sin precipitarse, para iniciar la sesión de otra asignatura.

*

Las anteriores descripciones no hacen más que remarcar los aspectos a destacar que se han señalado. En lugar de introducir el ejemplo del juego del chambot, también se hubiese podido hacer alusión a los diferentes juegos bretones, flamencos, vascos o saboyanos. No importa de donde sean; tampoco sirve detenerse en remarcar las diferencias, ya que en los juegos tradicionales son patentes.

¿Cuáles pueden ser consideradas bases útiles para poder delimitar las características que diferencian las situaciones observadas? Vamos a considerar cuatro categorías de enseñanza principales:

*

Un primer dato que llama la atención del observador: es la relación respecto el tiempo. No hay una coacción temporal fuerte: los niños pueden acomodarse a este aspecto temporal y encontrar referencias a considerar. En cambio, el espacio no es formal o formalizado; se presenta con irregularidades; estas dificultades son bienvenidas. Cuando varios niños juegan a la práctica del chambot en un barrio de la ciudad o en un pueblo, una de las consecuencias implícitas en el juego es el conocimiento del entorno físico; aunque esta conducta exploratoria de descubrir el entorno se realiza sin prisas. Se sabe que los juegos populares, que provienen de una cultura rural (campesina) se establecen lazos de unión más fuertes con la dimensión temporal que con el espacio. El espacio, en efecto, es una coacción nacida de la urbanización. El deporte moderno está instalado sobre esa coacción²². Así desde un punto de

²²Las ciudades son máquinas dedicadas a manejar los espacios (espacios verdes, aparcamientos, viviendas, oficinas, zonas comerciales etc... con instrumentos como POS, COS, ordenación del territorio, ZUP, ZAC, centros y periferias, etc...). Podremos notar que hay escasamente relojes en estos espacios y nunca en los espacios comerciales. El modo de vida campesino, al contrario, hacen el caldo gordo al tiempo, herencia de los ciclos de trabajo ligados a las estaciones. La atención está llamada sobre el conocimiento de los ciclos, del tiempo. El tiempo está también el

vista educativo, la construcción de marcas o referencias temporales resulta una tarea muy compleja. Los juegos populares imponen por ejemplo la necesidad de aprender a esperar, esperar el turno de intervención, sin dejar de perder de vista los acontecimientos que van aconteciendo. Esta espera prolonga la motivación de los jugadores.

Un segundo dato atañe a la falta de segregación o de división de los protagonistas; por ejemplo, la coeducación de los equipos comporta raras veces dificultades. Los roles son poco técnicos, lo que evita suscitar discriminaciones. La dinámica del juego apenas se ve obstruida por conflictos derivados de tales diferencias. En estas prácticas los jugadores son inducidos a entenderse con todos sus compañeros de juego. La estructura de la acción no genera conflictos, ya que el jugador que actúe incorrectamente será aislado y únicamente podrá reincorporarse al juego cuando haya entendido como aceptar a sus otros compañeros, tras dedicar un tiempo a observarles.

Un tercer dato se corresponde con los compromisos de propios niños en el desarrollo de la partida: por un lado son libres de hacer lo que quieran o lo que puedan, aunque al mismo tiempo deben considerar a los demás. Es una situación curiosa: son libres de dar respuestas personales, y de ejecutarlas bajo su propia voluntad aunque esa respuesta pertenece a una configuración enmarcada en una responsabilidad colectiva. Dicho de otro modo, no dependen de los demás cuando ejecutan sus acciones aunque, sin embargo, comparten una interdependencia global con los demás en el propósito colectivo del juego.

Este dato es muy interesante, pues enfatiza lo que enuncia N. Elias en el pleito de la civilización; la medida de este pleito, en efecto establece en sus propias palabras: conservar la no-dependencia de los individuos, su libertad, como personas particulares, en coordenadas de interdependencia colectiva. Eso significa que los juegos populares, al contrario de los juegos deportivos, ofrecen continuamente distintos grados de libertad, que a su vez son la base de la evolución y de las innovaciones continuas de estas prácticas.

El último dato dirigido a los resultados obtenidos al final de los juegos no deberían ser percibidos como importantes. Deben entenderse en su justa medida (ni insignificantes ni desmesurados). Recordamos una vez más que estos juegos populares se han ido sosteniendo a lo de la tradición oral antes de que los eruditos los hayan recogido en escritos.

*

índice de la finitud y la finitud es la suerte de la condición humana, su límite. El mito de la juventud eterna vía el deporte alega la falsedad de esta determinación ; no sólo expulsa los límites sino su línea de comportamiento consiste en transgredirla ; la actualidad es de eso muy cargada. En cuanto al espacio, de eso no se trata en la configuración campesina : está en todas partes.

En resumidas cuentas, en relación a los aprendizajes que se adquieren al participar de los juegos populares, se puede destacar que debido a su longevidad, mientras que pertenecen a lo que los anglosajones llaman "sub-culturas", actúan hacia la cohesión social del grupo; siendo un primer acercamiento del lazo social en un contexto colectivo²³.

Cabe significar que los niños en las diferentes regiones del mundo pueden tener acceso a los juegos de los adultos. Hay que añadir que sólo ciertos juegos son accesibles a los niños, los que permiten hacer el aprendizaje de lo que es una *comunidad*. Al contrario de una sociología holgazana y oculta que desvaloriza sin un serio examen, la pregunta de la comunidad, confundiéndola deliberadamente con el tema de moda en los Estados Unidos del comunitarismo²⁴, o convirtiéndola en sinónimo de secta, grupo o gueto: en una palabra de conglomerado humano mal diferenciado. Es importante entender lo que el eje de la comunidad representa, en el caso preciso de los juegos populares y tradicionales: el horizonte explícito de estas prácticas, o sea de estos dispositivos creados por los hombres para que acepten construir una vida en la cual cada uno pueda integrarse en la sociedad. Nunca es demasiado temprano para empezar este aprendizaje, el recurso a los juegos populares puede ayudar a sostener esta pedagogía ventajosamente.

*

Esta condición que cumplía una acción educativa puede volver a encontrar su propia coherencia. Es entonces cuando los abogados de los juegos populares y de tradición, conociendo todas estas sutilezas y considerando las fuentes indefinidas que se encuentran en el tesoro planetario, podrán asediar sin apenas dificultades los contextos educativos con el propósito de convencer de la importancia de hacer uso de este extraordinario patrimonio. Eso es más adecuado, que en momentos de crisis, ofuscarse en investigar falsas soluciones.

²³ Hay en efecto una construcción de ese lazo en el contexto de la primera educación, en el seno del círculo familiar y de la configuración del entorno. Pero se trata aquí de otra perspectiva de aprendizaje.

²⁴ Popularizadas por los obreros de A. Etzioni, en particular.

Museo de juegos tradicionales de Campo

Fernando Maestro, Director

El juego ni tan siquiera es patrimonio del ser humano, los animales también juegan y, al igual que a estos, el juego nos acompaña toda nuestra vida. Sin embargo en el hombre el juego es algo más que parte de su genética, no consiste sólo en la adquisición y aprendizaje de unas normas de conducta que sirven para garantizar las necesidades primarias, sino que lo conforma de forma integral tanto física como síquicamente.

Como actividad cotidiana, los juegos están expuestos a las influencias de los diferentes entornos: antropológico, social, económico, geográfico, histórico, político, religioso ... etc. Esto nos lleva a valorarlos como un hecho cultural propio, que define parte de la gran diversidad de culturas, utilizándose desde diferentes ámbitos, como el político, para justificar una identidad propia... Sin embargo, afortunadamente, en vez de marcar unas diferencias excluyentes, se consigue el efecto contrario: el acercamiento cultural de los pueblos desde la diversidad y la tolerancia. Si además añadimos el aspecto lúdico que es inherente al hecho de jugar, estamos ante un hecho multidisciplinar de primer orden.

Por ello el Museo de Juegos Tradicionales de Campo ha nacido con el objetivo de investigar, conservar y difundir una parcela del patrimonio cultural en trance de desaparición o modificación que hasta ahora había merecido una escasa atención por parte de los museos. A pesar de estar enclavado en territorio aragonés e integrarse en el Sistema de Museos de Aragón, su ámbito de actuación abarca todo el territorio nacional (y de este modo pueden contemplarse en la exposición piezas procedentes de todas las comunidades autónomas de nuestro país) y comienza a ampliarse al resto del territorio europeo con la llegada de piezas francesas, belgas o escocesas.

Antecedentes.

El origen remoto del Museo de Campo puede situarse a finales de la década de los 70 cuando dos deportistas aragoneses, Fernando Maestro y Tomás Cabeza, que hoy en día ejercen cargos directivos en la Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales, comenzaron a investigar sobre los juegos y deportes tradicionales aragoneses, recopilando piezas y documentación sobre el tema en los pueblos de nuestra comunidad autónoma.

En 1992, gracias al interés mostrado por el Ayuntamiento de Campo, cristaliza el proyecto de crear en esta localidad un museo que albergue la colección recopilada hasta el momento y sirva como centro de investigación y difusión del tema.

En los 6 años que median hasta el momento de su inauguración el 25 de julio de 1998 se han venido realizando los trabajos de rehabilitación del edificio, elaboración de un proyecto museográfico y la resolución todos los factores de carácter técnico necesarios para poner en marcha una obra de esta envergadura.

El museo ha estado funcionando como tal durante los últimos años. Dirigido por Fernando Maestro desde el Ayuntamiento de Campo se ha desarrollado una activa labor de investigación, ahora ampliada a todo el territorio nacional, y de difusión. En esta última faceta cabe destacar, junto a la organización de numerosos cursos, seminarios, exhibiciones de deporte tradicional y actividades escolares, el montaje de varias exposiciones itinerantes con el objetivo de difundir la temática del museo. Fruto de este trabajo, el museo cuenta en la actualidad con materiales expositivos correspondientes a 3 muestras diferentes.

Los juegos tradicionales como objeto museográfico. La colección del Museo de Campo.

El juego tradicional ha sido mucho más que un mero pasatiempo con que los habitantes de ambos sexos y todas las edades del mundo rural entretenían sus momentos de ocio. Además de su vertiente lúdica, el mundo de los juegos está repleto de significados y connotaciones relacionadas con el entorno donde se desarrollan, pues en ellos se manifiestan una serie de constantes culturales, económicas y sociales que van a determinar a qué se juega, quién lo hace, cuándo, dónde, cómo y por qué. Ser un hecho cultural fruto de una sociedad concreta, inseparable de las circunstancias que les dieron origen, ha motivado que la evolución del juego sea paralela a la del mundo rural.

La modificación acelerada que este ámbito ha sufrido desde los años 60 del siglo XX ha provocado la desaparición de numerosas manifestaciones culturales, debido sobre todo a la despoblación y a la uniformización impuesta por los medios de comunicación. También los juegos se han visto muy afectados por esta situación: en algunos casos han desaparecido, como sucedió con una gran parte de los juegos infantiles, sustituidos por juguetes de tipo industrial, o bien han pervivido limitados a su lugar de origen –algunos juegos de ocio cotidiano, como los muy extendidos bolos– y, por último, otros han sufrido un proceso de deportivización que ha posibilitado su supervivencia –lanzamientos de barras, luchas, algunas modalidades del juego de bolos.

Una vez constatada la desaparición irreversible de la cultura rural tradicional han sido numerosos los trabajos de carácter etnográfico que se han propuesto investigarla y conservarla. Sin embargo, el tema del juego, y del ocio en general,

no ha sido excesivamente tratado. En el caso de los museos, estamos acostumbrados a encontrar abundantes ejemplos que reconstruyen la sociedad tradicional a través de diversos aspectos relacionados con el trabajo (museos del vino, el cereal, etc.). La perspectiva ofrecida en el Museo de Campo presenta la originalidad de ser un museo que reconstruye la sociedad tradicional no a través del trabajo, sino del ocio: muestra cómo se divertían los hombres, mujeres y niños del mundo rural, lo cual nos permite acercarnos a esta cultura a través de un enfoque novedoso.

Por lo que se refiere a las piezas que componen la colección, en este momento el museo cuenta con un fondo de alrededor de 2.000 piezas pertenecientes a 150 juegos, fondo que sigue todavía incrementándose gracias a la llegada de donaciones provenientes de muy diversos puntos de la geografía española y europea.

Respecto a la procedencia geográfica, ésta es muy variada. Si bien una parte importante de la colección corresponde a juegos de la comunidad autónoma aragonesa, de la cual se ha recogido una muestra realmente significativa e importante, el museo cuenta con una nutrida representación de otras comunidades autónomas (entre las que destaca Castilla y León, pero también Castilla-La Mancha, Murcia, Valencia, La Rioja, Baleares, Galicia, Cantabria, Cataluña, Canarias, etc.). La colección se completa con algunos ejemplos procedentes de otros países europeos, como Francia, Bélgica o Inglaterra, cuyo número, está previsto que aumente considerablemente en un futuro próximo gracias a los contactos establecidos.

Por lo que respecta a los tipos de juegos representados en la colección, destacan aquellos que contaban con piezas específicamente concebidas para ellos, ya que muchos se jugaban con objetos cotidianos como boinas, palos o piedras, cuando no constaban simplemente de una serie de fórmulas orales o códigos gestuales (este tipo de juegos también ha sido recopilado y documentado). Por su importancia numérica destaca el tradicional “juego de bolos” (con distintos nombres según los lugares), del que se han recopilado infinidad de piezas pertenecientes a distintas variantes locales o comarcales de toda la geografía española y francesa. Pero asimismo encontramos toda una gama de juegos de fuerza (barras y otros lanzamientos), habilidad (picotas, estornijas), puntería (hoyetes) y muchos más, jugados por los niños, mozos y adultos de ambos sexos. Por último, cabe indicar que aunque en general no se trataba de piezas especialmente elaboradas desde el punto de vista estético, sí encontramos en la colección del Museo de Campo algunos ejemplos que destacan por su valor material y estético, como la *rana* de Barbastro del siglo XIX, las peculiares *chaves* gallegas, un miche *jaqués* del siglo XVII (curiosa pieza en forma de mono perteneciente a un juego de bolos), el regatón canario (pértiga de 4 metros utilizada por los pastores para salvar desniveles y convertido hoy en instrumento deportivo) la francesa *boule forte*, juego de

puntería que se practicaba en las bodegas de las gabarras que surcaban el Loira durante el siglo pasado .

Instalaciones

El museo se encuentra situado en la parte este del pueblo. Se trata de una zona ocupada por construcciones destinadas primitivamente a usos agropecuarios (pajares, establos, etc.), que gracias a haber caído en desuso en las últimas décadas han conservado sus características estéticas tradicionales, perdidas en el resto del núcleo urbano. El emplazamiento escogido une a sus valores arquitectónicos y estéticos una situación privilegiada, sobre la carretera de Benasque y el Esera, que permite unas magníficas vistas y le otorga un atractivo añadido.

El edificio que va a albergar el museo está compuesto por tres antiguos pajares rehabilitados unidos entre sí. Se trataba de construcciones agrícolas de carácter tradicional con muros de mampostería de piedras irregulares redondeadas y cubierta de teja árabe, siguiendo la tónica característica de la arquitectura popular de la zona.

La rehabilitación ha buscado la armonización del edificio con el entorno urbanístico. Se han mantenido la forma y el tamaño de los edificios que forman el conjunto, así como sus materiales y características, de modo que se respeten los valores ambientales y estéticos de la zona donde está ubicado.

Respecto a la distribución interior resultante, el edificio cuenta en la actualidad con los siguientes espacios: 4 salas destinadas a la exposición permanente, una sala de exposiciones temporales, terraza/patio de juegos, biblioteca/centro de documentación y diversos espacios de uso interno (despacho, almacén...).

La exposición permanente

La exposición presenta una muestra significativa de los fondos del museo, acompañados por gran número de paneles informativos con sencillos textos explicativos y abundantes dibujos y fotografías antiguas y modernas que permiten contextualizar las piezas y muestran cómo se utilizaban.

El enfoque de la exposición incide en la visión etnográfica del juego tradicional, es decir, intenta mostrar a través de los juegos diversas facetas de la sociedad rural que a su vez influyen en las características que adopta el empleo del tiempo de ocio. Se trata de responder a la pregunta “¿quién practica cada juego?”, cuya respuesta nos ilustrará además acerca del dónde, cuándo, cómo y por qué se jugaba.

De este modo, la exposición se estructura, de forma paralela al ciclo de la vida, en los siguientes apartados:

1.- Juegos de niños (sala 1, planta baja).

Muestra los recursos de que se valían los niños y niñas del mundo rural ante la carencia de juguetes y cómo construían ellos mismos las piezas de juego valiéndose de objetos desechados por los adultos o elementos tomados del entorno, junto a otros aspectos como la temprana separación sexual en materia de diversiones o el modo como el niño imita a los adultos en sus juegos.

2.- Juegos de mozos y mozas (sala 1, planta baja).

Ante la radicalización de la separación entre uno y otro sexo a partir de la adolescencia, los chicos y chicas buscaban diversiones, como las carreras de cintas, que les permitieran relacionarse escapando del férreo control de la sociedad.

3.- Juegos de mujeres (sala 2, planta baja)

El único juego que la mujer rural ha practicado en sus escasos momentos de ocio han sido los bolos, de los que en esta sala se presenta una significativa selección procedente de diversas comunidades autónomas que nos permite conocer la función social que este juego representaba y sus diversas connotaciones de carácter sexual, como juego iniciático, etc.

4.- Juegos de hombres (salas 3 y 4, primera planta).

Los juegos de hombres, mucho más numerosos y variados, ocupan las dos salas de la parte alta. En ellas se realiza un recorrido desde el ocio cotidiano (con muy diversos juegos de pelota y otros relacionados con la puntería: tejos, llaves, hoyetes, la rana y, por supuesto, las muy numerosas variantes del juego de bolos, aunque con unas características y connotaciones muy distintas de los femeninos) hasta todos aquellos que se practicaban únicamente en fiestas: los lanzamientos, arrastres y levantamientos de piedras o talegas, las luchas, las carreras...

Servicios y actividades del museo

Las líneas de trabajo del museo giran básicamente en torno a dos ejes, la investigación y la difusión. En cuanto a la primera, además de los servicios de la biblioteca y centro de documentación, está prevista la realización de cursos, seminarios y congresos.

Respecto a la divulgación, el Museo de Campo ofrece visitas guiadas para escolares, publicaciones y diversas actividades de animación. Tanto el ayuntamiento de Campo como el museo, a través de la persona de su director, Fernando Maestro - (34) 974 55 01 36 o a través de su correo electrónico - Museocampo@spicom.es - quedan a su disposición para resolver cualquier duda o dificultad que pueda plantearseles.

Los deportes y juegos tradicionales en Bretaña

Guy Jaouen, Pdt FALSAB

1. Introducción.

Diez años después del Coloquio Europeo de Berrien/Carhaix sobre los juegos tradicionales y de la gran fiesta de los juegos en Carhaix en 1990, era importante analizar la situación de los deportes y juegos tradicionales en Europa. Las conclusiones de éste análisis motivaron el encuentro de julio de 1999 en Bretaña, en lugares recónditos de la provincia pero al mismo tiempo considerando que se trata de una región que desde siempre se ha mostrado abierta al mundo entero por su acceso marítimo.

En los años 90 tuvo lugar un gran número de encuentros y coloquios europeos. Esta circunstancia muestra una vitalidad que reafirma nuestra convicción de que los juegos tradicionales no pueden desaparecer. De alguna forma es como si simplemente se hubiese cambiado de sistema informático de un siglo a otro, sin que una parte de la memoria de los disquetes no hubiese pasado de un sistema al otro.

Desde hace algunos años aprendimos a trabajar juntos y esta enseñanza reconforta a la vez que fortalece nuestro movimiento. Sin embargo, todavía debe ampliarse mejorar su estructura para poder hacer frente a las adversidades que seguramente van a tener que afrontarse.

Señalemos también uno de los resultados concretos del encuentro de 1990, y que dio lugar a la moción que enviamos a los diputados en ocho lenguas. Hablo de la sugerencia del Parlamento Europeo, votada en mayo de 1994, y que “recomienda a la comisión de establecer un programa específico de promoción de los deportes y juegos regionales y tradicionales. El mismo año la U.N.E.S.C.O. ofreció un inventario mundial de todos los juegos y deportes tradicionales. El Ministerio de Educación Nacional Francés también dio instrucciones oficiales para la introducción de los juegos y deportes tradicionales en el ciclo 2 de la enseñanza primaria.

El trabajo orientado a introducir los juegos tradicionales en el mundo escolar sin deformarlos; el desarrollo de los juegos tradicionales mejorando las estructuras de los comités y las federaciones sin modificar la práctica social del entorno, son desafíos mayores que precisan de preparar una estrategia bien preparada y estructurada.

Nuestro movimiento defiende también el derecho de la diferencia sobre la Tierra, una pluralidad que ayude a encontrar puntos de referencia y a ofrecer el gusto por la vida en un mundo cada vez más estandarizado. Esperamos modestamente, que nuestro trabajo contribuirá a conservar un cierto arte de vivir para nuestros niños.

2. Desde los últimos vestigios de la tradición oral hasta el mundo moderno - A partir de los años '60 hasta los años '90 en Bretaña

En 1968 se produjo en Francia una gran revolución social que remodeló numerosas reglas de funcionamiento de la sociedad.

Hasta esta época en Bretaña y particularmente en el oeste la lengua bretona fue siempre hablada y comprendida, se puede afirmar que los juegos tradicionales ocupaban un lugar privilegiado en los encuentros populares de la sociedad rural de donde son originarios. No habían fiestas parroquiales sin juegos, tampoco fiestas de barrio sin ellos, pues eran populares y tradicionales. Los juegos eran realizados de manera espontánea por los artesanos del lugar como si se sintieran investidos de la misión de transmitir, con su competencia, los ritos patrimoniales.

Esta revolución por una sociedad que supone dar más poder al pueblo, iba a producir efectos nocivos en muchos ámbitos de la vida cotidiana. Efectivamente cuando decayó el efecto de la protesta, el pueblo protagonista de esta dinámica, iba a dejar, una vez más, el poder a las instituciones y también a actores económicos que no tienen la misma ética. De una sociedad encadenada se pasaba a una sociedad de liberalismo. La democracia probaba una vez más, que su ejercicio es muy difícil puesto que representa una implicación en cada instante. En consecuencia se puede constatar que si las revoluciones expulsan aristócratas instalados luego permiten a nuevos protagonistas ocupar el lugar vacante. En ese sentido el deporte Olímpico y su entorno, son un poco los aristócratas del universo de las actuales prácticas deportivas de carácter recreativo.

Con la apertura de la sociedad llegaron nuevos juegos como la "petanca, juegos eléctricos y ahora los electrónicos. El material específico de juegos tradicionales se fue fabricando cada vez menos, pasando a ser elementos anticuados en un mundo donde sólo las cosas rentables tienen importancia. Los objetivos de los comerciantes de manera mercantil y mediática no pueden ser satisfechos por el apoyo de los juegos minoritarios.

Al principio del siglo XX, después de la primera guerra mundial, tuvo lugar la primera ola de atropello hacia los juegos tradicionales para quitarles su estatus de "juegos deportivos" valorados por la juventud. Es en esta época que aparecieron los deportes como la bicicleta y el fútbol. Este período corresponde también, como en los años '60, a una época en la cual la cultura y la identidad

bretona, las culturas en general, son consideradas como una marca de atraso y de disminución.

Sin embargo en la mitad de los años '70 la juventud bretona vio formarse un gran movimiento de reacción causado por ese sentimiento de haber sido despojada de la cultura que les identificaba. Es el momento en que se observa, siguiendo la senda de Alan Stivel, una juventud que vuelve a empezar a tocar música bretona y muchos a bailar con ésta, ligados por esa cultura de la cual se les quería privar. La Federación de Lucha formaba parte de este movimiento y, desde el principio de los años '70, había comenzado a estructurarse como una Federación deportiva. La Federación de los Deportes Atléticos siguió de cerca este movimiento, llegando a una fracasar en su intento de emanciparse. Por otra parte las federaciones de danza y grupos de música tradicional empezaron a crecer vigorosamente.

Todo este movimiento cultural trabajaba de manera individual. En el año 1977 se creó la primera escuela asociativa de lengua bretona. Después de la desilusión, al principio de los años '80, debida al fracaso por conseguir una descentralización, el combate por la lengua bretona iba a agrupar una gran parte del movimiento bretón a finales de esa misma década. Para numerosos responsables se consideraba más y más evidente la apreciación de que mediante el combate en pro de la defensa de la lengua bretona se conseguiría grandes adelantos.

Es esta globalización de los problemas de la lengua y de la cultura bretona es lo que ha permitido un avance general que hasta hoy han obtenido las federaciones que se ocupan de la cultura bretona. Además es en Finistère donde las instituciones públicas han apoyado más a este movimiento, bajo el impulso del Consejo General del departamento.

3. El peso del centralismo

Puede sorprender el hecho de que hasta hace diez años atrás, los jugadores y los mismos responsables de las diversas federaciones de juegos no se conocían. La situación era peor todavía cuando el juego no estaba organizado. Muchos de entre ellos ignoraban la existencia de la mayoría de los otros juegos practicados, a excepción probablemente, del "Gouren" y ciertos deportes de fuerza. Hoy queda todavía mucho trabajo a realizar para mejorar esta situación. En efecto, como hacer más populares nuestros juegos si los practicantes de una práctica determinada no conocen los otros juegos de Bretaña?

Esta situación por el hecho que Bretaña (alrededor de 4 millones de habitantes) es una región grande (como Bélgica) que se extiende sobre más de 400 Km, explica que los juegos locales que viven de ellos mismos quedan aislados. Hasta hace poco parecía que los jugadores habían aceptado la fatalidad de que un día su juego desaparecería, expulsado por la moda de los juegos nuevos venidos de

países con una cultura dominante. No había entonces una motivación real para desviar esta tendencia para evitar la desaparición de los juegos tradicionales.

En efecto gran parte de la población aceptaba el hecho que al igual que la lengua, la música la danza, etc., los juegos formaban parte de un pasado que con pesar un día habría que olvidar. Este derrotismo era el resultado del sistema instalado por el Estado Francés, muy centralizador, el cual pretendía destruir las particularidades de las diversas regiones.

Este trabajo hipócrita de destrucción tuvo desgraciadamente bastante éxito y por si mismo engendró en numerosas personas un estado de ánimo pasotista, lo que a pesar de todo el Estado no quería. Hoy las culturas de países poderosos se instalan en el lugar dejado libre. Esta erosión de la identidad llegó a crear una masa de consumidores transformada por la uniformización de la lengua, de las costumbres, de la cultura. De manera evidente esta situación sirve a los objetivos de las compañías multinacionales, en el ámbito de los mercados potenciales (nuevos juegos de informática, deportes-espectáculo mundializados).

Felizmente un trabajo obstinado del movimiento cultural por la revalorización de nuestra identidad ha permitido moderar la pérdida de nuestro acervo cultural. Este trabajo ha beneficiado que se contase con el apoyo reciente de numerosos cargos electos y funcionarios de ciertos ministerios, pues han empezado a tomar conciencia por ejemplo de la necesidad de revalorizar nuestro patrimonio lúdico. Oponiéndose a los tecnócratas anónimos que tratan de dirigir el mundo hacia el poder del dinero. Reclamando el derecho a la identidad étnica o regional, los responsables culturales hacen más de lo que se supone un trabajo de interés público para la preservación de la diversidad, de la creatividad y de la democracia.

4. La creación de los útiles para salvaguardar y promover los juegos y deportes tradicionales

Fue en un contexto de toma de conciencia de la parte de ciertos cargos electos que a partir del año 1983, un importante trabajo de creación de útiles vio la luz en el Instituto Cultural de Bretaña, organismo oficial que reúne centenares de científicos. Primero tuvo lugar la creación de libros sobre el “Gouren”, luego películas, exposiciones, trofeos perpetuos.

Paralelamente en el centro de Bretaña se construía en 1985 un centro de vacaciones especializado en el “Gouren” y al servicio de la formación de dirigentes de la Federación, lo que probaba que los electos podían también responder a los pedidos de fondos para los equipamientos en apoyo a los juegos. A finales de 1985 después de muchos años de trámites fue creada la Federación Internacional de Luchas Celtas. Luego fue el turno de los útiles para otros juegos, siempre en el Instituto Cultural. Nosotros estamos todavía en un periodo muy importante de creación, y trabajo constante. Destaquemos una vez

más el gran apoyo financiero del “ Conseil Général du Département du Finistère ” (Consejo General del Departamento de Finisterre) durante todos estos años.

Este trabajo en coordinación con la sección deportes y juegos del Instituto Cultural de Bretaña, organismo neutro, permitió a personas que no se conocían encontrarse y establecer todos juntos, sin mantener un espíritu localista, una estrategia de desarrollo. Los útiles realizados de esta manera, dieron el apoyo que se rechazaba en el exterior:

- un reconocimiento oficial de los medios de comunicación de masa, y del mundo escolar
- las posibilidades de difusión moderna dirigida al público
- el reconocimiento del mundo científico a los practicantes mismos, por medio del apoyo del Instituto Cultural.

Esta toma de conciencia colectiva demuestra que todavía era posible, con mucho trabajo, salvar los juegos, e iba a llevarnos a organizar cada dos años encuentros internacionales de juegos tradicionales “ C’hoariou Breizh ”(Juegos de Bretaña). Estas actividades han sido la verdadera vitrina de nuestro dinamismo y han permitido realizar encuentros entre los jugadores de base de numerosos juegos diferentes de diversas regiones y países, y generar en todos la ambición de transmitir a los jóvenes su pasión y su sabiduría.

Tabla de las principales iniciativas realizadas

	proyecto	número	Origen
1983	- Libro "la lutte bretonne des origine à nos jours"	7500 ejemplares	ICB
1984	- Libro "Gouren, histoire et prises de Base" - Libro "Gouren, breton and celtic wrestling"	2000 ej. 1500 ej.	F. de Gouren FILC
1985	- trofeo internacional des luchas celtas - Libro "Jeux traditionnels de Bretagne"	1 copia de Bronze 5000 ej.	ICB FNSAB
1986	- Filmación "Gouren, la lutte celtique en Bretagne" - Exposición "Le Gouren, des origines à nos jours".	2 ejemplares	F. de Gouren Jaouen/Le Clec'h
1987	- Libro "Ar Gouren" (version en Breton) - Exposición sobre los juegos de Bretagne	1500 ej. 1 copia	ICB Avel Dro
1988	- Juegos de cartas de 7 familias "les celtes"	10000 ej	K.V.B.
1989	- Trofeo Boulteñ - Beca de investigación sobre le Gouren - Libro y casete "Le Gouren dans la tradition populaire"	1 copia 1000 ej.	ICB ICB Jaouen/le Clec'h
1990	- Libro "Les lutes celtiques, notre culture" - C'hoariou Breizh - libro – Guía anuario de juegos - Beca de investigación sobre el movimiento asociativo y las prácticas deportivas - Juego de dominós celtas	3000 ej. 15000 ej. 2000 ej.	FILC ICB ICB K.V.B.
1991	- Libro "éclipse et renaissance des jeux populaires" - Beca de investigación sobre fichas pedagógicas	300 ej.	ICB ICB
1992	- Trofeo de la galoche - libro "Manuel de l'éducateur de Gouren"	1 copia bronce 1000 ej	ICB F. de Gouren
1993	- Trofeo de palet (Tanga) sobre suelo - Libro "guía anuario", reedición	1 copia bronce 5000 ej	ICB ICB

1994	- video sobre las presas básicas en el Gouren	50 ej.	F. de Gouren
1995	- Video sobre el campeonato internacional de luchas	25 ej.	F. de Gouren
1996	- Video sobre la fiesta de Lesneven - Fichas de juegos tradicionales - Inicio en la fabricación profesional de juegos infantiles - Libro Paille et Fanny (boule Nantaise) - Beca de investigación "juego, identidad, prácticas: el palet (tanga) sobre tierra"	50 ej. 500 ej. 1000	FALSAB FALSAB FALSAB individual ICB
1997	- Póster de progresión técnica de Gouren - Fichas CRDP de la academie de Rennes	500 ej. 1000 ej.	F. de Gouren C.R.D.P.
1998	- Libro sobre juegos populares - Trofeo de palet sobre ruta - El juego de la galoche en historias	1200 ej 1 copia bronce 2000 ej.	FALSAB ICB Comité
1999	- Fichas pedagógicas FALSAB - Beca de investigación sobre la práctica escolar	500 ej.	FALSAB FALSAB
2000	- Video sobre los juegos de palet en Bretaña - Fichas pedagógicas FALSAB (breton)	50 ej. 300 ej.	FALSAB FALSAB

5. La Federación Internacional de Luchas Celtas y la Confederación F.A.L.S.A.B.

En 1980 cuando el "Gouren" se reorganizó, el primer trámite que efectuó la Federación fue tratar de obtener un estatus de federación dirigente, y así pedir al Ministerio Francés competente que se le delegaran los correspondientes poderes y atribuciones. Desgraciadamente, un decreto ministerial de 1954 había de manera autoritaria otorgado la delegación de poder sobre todos los tipos de lucha que pudieran practicarse en Francia a la F.F.L. (Federación Francesa de Lucha). La Federación de Gouren tuvo una influencia únicamente regional, la batalla administrativa fue rápidamente perdida frente a la intransigencia del Ministerio y del Comité Nacional Olímpico y Deportivo (1984). Este bloqueo administrativo, a pesar de todos los inconvenientes estructurales y financieros que implica, no impidió que algunas personas de diversas federaciones de lucha pensasen en desarrollar otra estrategia.

Múltiples encuentros tuvieron lugar en Irlanda, Inglaterra del norte y Escocia y el primer cursillo internacional de luchas celtas fue organizado en 1985. Este encuentro a la vez deportivo y cultural, fue la cuna de numerosas ideas nuevas. Fue allí por ejemplo, que fue concebido el primer encuentro europeo de los juegos tradicionales organizado en Bretaña (Carhaix 1990).

En 1985, se pudo ver lo que algunos años antes era inimaginable, la creación a Cardiff de la F.I.L.C. (Federación Internacional de Luchas Celtas), cuyos objetivos se centraban en ayudar a la promoción de los diferentes estilos de Luchas Celtas.

En la práctica del "Gouren" Bretón el problema administrativo-político no encontró muchas dificultades ya que este juego se había implantado internacionalmente. Convertido en embajador de Bretaña en numerosas

capitales, se encontró en mejor situación para negociar con los medios de comunicación y las instituciones públicas territoriales.

Actualmente la F.I.L.C. trabaja con once federaciones de regiones o países europeos, desde Irlanda hasta las Islas Canarias, pasando por Cerdeña y Suecia. Esta federación aporta una ayuda muy valiosas. En efecto, esto prueba que no resultaba imposible federar organizaciones de deportes tradicionales de países diferentes. Además su acción dinámica para organizar cursillos y campeonatos internacionales prueba que los juegos tradicionales pueden tener más ambiciones.

La Confederación F.A.L.S.A.B. es una estructura comparable a la F.I.L.C. al nivel de Bretaña.. Desde 1994, se convirtió en el organismo que trabaja para ayudar a todas las federaciones de deportes y juegos tradicionales de Bretaña.. Aunque no agrupa todavía los comités, gracias a su acción está considerada por los poderes públicos como un interlocutor obligatorio. Es igualmente el lazo de unión entre las federaciones de juegos y los docentes, educadores o animadores.

Los objetivos prioritarios de la F.A.L.S.A.B. son:

- 1) **Ayuda a las federaciones existentes y a la creación de nuevas federaciones (puesta a disposición de útiles, apoyo a los permanentes en particular)**
- 2) **La creación de útiles para la promoción y el desarrollo (libros, postales, fichas, folletos, carteles, medallas, etc.)**
- 3) **La trasmisión de nuestros juegos a la juventud (escuelas, asociaciones de barrio, centros socio-culturales, etc.)**
- 4) **El reconocimiento de nuestros juegos mediante la creación de manifestaciones de mayor repercusión mediática (coloquios, encuentros internacionales, etc.)**

En los primeros años de existencia después de la renovación de la confederación en 1994, las iniciativas más destacadas fueron la puesta en marcha de cursillos de formación de docentes; la beca destinada a crear fichas pedagógicas destinadas a los docentes y la fabricación en serie de materiales de juego. Estas acciones han conducido a una hacer emerger una situación importante con una importante cantidad de peticiones sobre actividades a realizar en el medio escolar o extraescolar. Después de cinco años, se puede considerar por ejemplo que por lo menos entre 15.000 y 18.000 niños han sido sensibilizados en Bretaña. Cada año se organizan numerosos encuentros. Uno de entre ellos acogió, en 1997, ¡1.350 niños! Es importante recordar que la federación gerente del "Gouren" hacía actividades recreativas de ese mismo deporte en las escuelas desde 1990.

Imagen del impacto en el medio escolar en 1997.

(estudio aproximativo pues faltan informaciones de ciertos organismos)

Año 1997	Número de intervenciones	Número de intervenciones en escuelas primarias	Número de intervenciones en colegios	Agrupamientos	Formación
Juegos de habilidad	131 (entre 2 y 3 horas)	116	13	6	5
Número de niños o docentes implicados		750 (incluso 160 en extraescolar)	120	3150	78
Juegos de enfrentamiento	178 (1 hora)	149	28	1	0
		510	80	120	0

Estas actividades de animación en el medio escolar se han realizado por diversos organismos: la Confederación F.A.L.S.A.B., algunas federaciones de juegos y deportes, asociaciones locales, y a veces también por docentes consejeros pedagógicos. Sin embargo es necesario destacar, la animación mal realizada representa un peligro si el juego es deformado, ya sea por el material utilizado o por el entorno en el cual se utiliza este último.

Hay por tanto una paradoja que mientras se produce la búsqueda de “ nuevos juegos ” por el descubrimiento de alguna cosa ancestral, también se “ rompe con la tradición ” (p.e. del deporte moderno), a la vez que se vuelve a fijar en las tradiciones (p.e. los juegos tradicionales indígenas). La paradoja incluye una contradicción pedagógica evidente: los juegos son tratados a parte, de manera culturalmente neutra, como elementos transferibles de los programas escolares, pero el tiempo que les es otorgado no permite ni la descripción de su respectiva herencia ni la de sus reglas (Frey 1989)

6. Situación de los deportes y juegos tradicionales en Bretaña

Distinguimos tres tipos fundamentales de juegos deportivos.

- a) El juego en el que todo el mundo puede participar sin ninguna predisposición particular o preparación física puesto que no hay enfrentamiento físico (sobre todo los juegos de habilidad).
- b) El juego al que toda persona en buenas condiciones físicas puede participar, puesto que el enfrentamiento físico que representa es conocido (sobre todo los juegos atléticos).
- c) El juego que necesita una iniciación del participante para no correr riesgos ni por sí mismo ni por el adversario, dado que el enfrentamiento físico es incontrolado (“ Gouren ”, “ Bazh Yod ”)

¿Cómo avanzar en el incremento de cantidad de practicantes de los deportes y juegos tradicionales en Bretaña? ¿Se trata de licenciados, o de practicantes habituales u ocasionales?

Si nos referimos a los licenciados, como los de las federaciones deportivas ordinarias, podemos avanzar una cifra bastante precisa, entre 5000 y 5500 entre los juegos identificados arriba en los apartados a, b, y c.

Si nos dirigimos a los practicantes regulares, llegamos aproximadamente a 25000 personas puesto que se encuentran implicados muchos más juegos muchos amistosos no están afiliados a ninguna estructura de tipo federal.

En lo que implica por ejemplo la tanga sobre tabla, que no tiene federación, un estudio preciso nos revela 293 amistosos y 11600 jugadores censados únicamente en la región de " Ile et Vilaine " !

Si nos referimos a practicantes ocasionales, la noción utilizada es el conocimiento del juego. En ese caso el abanico de tiempo es también mucho más grande y podemos decir que sin duda decenas y decenas de miles de personas han estado y están todavía de manera episódica en contacto con los juegos tradicionales de Bretaña.

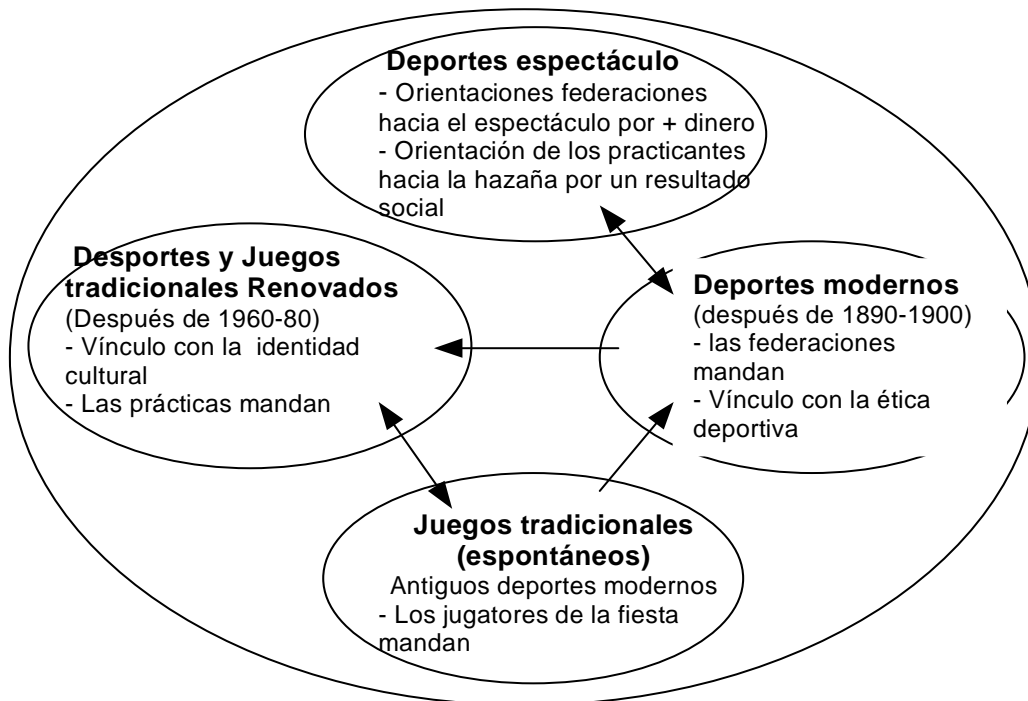
Tabla sobre la situación de los juegos

ORGANISACION	Juego practicado	Número de practicantes habituales	Número de asociaciones y clubes	Afiliados o que trabajan con la FALSAB
Palets sur planche	Pequeño tejo	13 000 aproximadamente	320	sí
Boules bretonnes à 1 plomb	Bolas con un plomo	6 500 aprox.	75	
Fédération des boules bretonnes synthétiques	Carrera del molinero	1 800	26	sí
F.N.S.A.B.	Tiro a la cuerda Bazh Yod Lanzamiento de gavilla Carrera del molinero Levantamiento de la vara Lanzamiento de la piedra Levantamiento del eje	340	9	sí
Fédération de Gouren	Lucha	950	34	sí
Comité de la galoche Bigoudène	Gran chito	550	12	sí
Comité du palet sur terre	Pequeño chito	120	0	sí
Fédération des boules bretonnes plombées	Bolas de 5 plomos	560	12	sí
Comité du palet sur route	Chito mediano	700	17	sí
Comité des Kilhoù Kozh	Bolos con valores diferentes	60	3	sí
Comité des Boullouè Pok	Bola achatada	80	1	sí
Comité de la galoche sur billot	Gran chito	200	0	sí
Boultenn	Bolas de caza sobre tabla de madera	250	0	

Comité des arquebusiers	Mosquetones y arcabuces	100	3	
Quilles de Pomeleuc	Bolos	?	0	
Boules Nantaises	Bolas sobre terreno curvilíneo	1000		sí
Pitao ou palet de redon	Gran chito	?		sí
Quilles de Carhaix	Bolos grandes	300	0	
Quilles du léon	Bolos con declive	150	0	sí
fédération la Jaupitre : Quilles de Marsac Quilles de Muel	Bolos	100	1	
Quilles de Plogastel St Germain	Bolos grandes		0	sí
Birinig	Bolillos	centenas	0	

7. Porque los juegos tradicionales pueden aportar una bocanada de aire fresco a la escuela, ayudando a los deportes modernos a evolucionar

En nuestras sociedades los juegos tradicionales representan un mundo de diversidad, es una apertura hacia otras culturas. Los juegos tradicionales de Bretaña, por ejemplo, no son particularmente bretones, pero el terreno, la costumbre local, la lengua los han modelado tales que los conocemos hoy y los más animados continúan evolucionando. Sus formas vivas son la creación de una cultura y el fruto de una historia. Ellos contribuyen a enseñarnos de donde venimos y hacia donde vamos.



Los juegos tradicionales desempeñan diversas funciones sociales interesantes:

- Permiten de solucionar ciertos conflictos locales por medio de desafíos lúdicos y públicos, función de regulación de las tensiones?
- Permiten la integración de la persona en su medio ambiente cultural, de esta manera un extranjero, un turista se identifica y es aceptado por la comunidad y cuando demuestra el deseo de participar en la actividad del grupo, es como una ceremonia de iniciación.
- Permitir una socialización, introduciendo al hijo o a la hija en un universo simbólico de la micro sociedad adulta (familia, vecinos, barrio) El juego es una especie de rito de paso en el tránsito de la noción de niño a la de adulto; desarrollando una espléndida armonía entre las diversas generaciones.

Los juegos son la expresión de una manera de vivir y de actuar, de una manera de entrar en contacto y de comunicar con los otros. En los juegos tradicionales el resultado es moderado, menos importante la victoria, menos importante la derrota. El campeón es solo el campeón de un día; por un instante se convierte en el abanderado de su micro sociedad. La vocación de “record” originario de un gran número de falsas ambigüedades no existe. Aquí no hay tablas para inmortalizar los resultados, y sí una buena nota para el vencedor que sabrá compartir su victoria en un clima de buena convivencia.

Al no estar mediatizados los juegos regionales ofrece, aunque de modo paradójico, una garantía de juego más natural, más amistoso. La actividad del juego es de esta manera sacada del contexto en el cual el niño se identifica a un campeón, a un equipo, a un eslogan que habría visto por televisión, en lugar de estar en armonía con sus compañeros de juego. Los juegos tradicionales pueden aportar las mismas cualidades “deportivas” que los deportes modernos. La diferencia es que la finalidad no es solamente deportiva.

Los juegos y deportes tradicionales además de desempeñar la función de educación corporal, desempeñan también una función cultural y de socialización.

**Tabla de juegos y temas propuestos por la escuela
(todos relacionados con el patrimonio y la cultura)**

Denominación	Práctica según la edad	Definición rápida	Cualidades desarrolladas por la escuela
“ Kilhoù Kozh ”	todas las edades	Juego con bolos de 3 valores diferentes. 5 tiros. Prioridad en la estrategia fina	Cálculo mental, habilidad, estrategia, espíritu de equipo, lateralidad.
“ Kilhoù Bro Leon ”	A partir del curso preparatorio	Juego de 9 bolos del mismo valor y 3 tiros	Habilidad, espíritu de equipo, agilidad mental
“ Birinig ” o “ Kilhoù Bihan ”	Todas las edades	Hacer caer los bolos, haciendo girar una bola alrededor de un mástil	Espíritu de equipo, estrategia, cálculo mental, agilidad mental

“ Quilles de Plogastel Saint Germain ”	A partir del curso preparatorio	Hacer caer los bolos de valores diferentes por golpes directos	Cálculo mental, estrategia, habilidad
“ Quilles de Muel ”	A partir del curso preparatorio	Hacer caer los bolos de valores diferentes con bolas en forma de tonelete	Cálculo mental, estrategia, habilidad
“ Galoche bigoudène ”	A partir del curso elementario 1	Tiro de tejos adaptado hacia una meta en el suelo	Control de la fuerza, cálculo mental, habilidad, estrategia, coordinación, espíritu de equipo
“ Galoche sur billot ”	A partir del curso elementario 1	Tiro de 6 tejos adaptados hacia una meta situada sobre una tabla de madera (en altura)	Control de la fuerza, habilidad, coordinación

8. Conclusión

Actualmente los juegos se encuentran en situaciones muy diferentes. Estas circunstancias dependen en general de la situación en la que se encuentre su comité o federación. En efecto, el mundo moderno dejará cada vez menos protagonismo a los juegos no-organizados. Vemos de esta manera desaparecer poco a poco los juegos realizados solamente con motivo de una festividad, ya sean juegos de habilidad, de fuerza o dramáticos. El hecho es que todos los juegos que exigen espontaneidad están amenazados, como si la civilización moderna con todo su arsenal electrónico fuera sinónimo de pobreza del imaginario.

Resumiendo, la situación no es muy favorable. En efecto, si tuvimos que reunirnos en confederación es porque nos hemos dado cuenta que durante los últimos 25 años, la situación se había deteriorado mucho, sobre todo la de los juegos locales que necesitan un material específico. Nos damos cuenta que son las estructuras pequeñas que se han agrupado en la F.A.L.S.AB. A menudo la petanca ha tomado el lugar de esos juegos. En cambio, al mismo tiempo si esta situación de fracaso es la que nos ha hecho reunirnos, confiamos en el trabajo colectivo de análisis de la proposición que es efectuado actualmente. El trabajo importante de creación de útiles, en particular, crea una situación en la cual la perennidad de las actividades lúdicas tradicionales se encuentra de hecho prolongada. El mundo ha cambiado, nosotros cambiamos. La situación actual es propicia para promover nuevas ideas, un enfoque nuevo de los juegos. Nuestra manera actual de enfocarlos respecta la tradición de los juegos en los comités, preservando la libertad de poder orientarnos hacia otras vías vinculadas a la educación de los niños, la transmisión de nuestra cultura y la utilización de los juegos para mejorar la convivencia en las zonas urbanas.

¿Cuáles serán los juegos tradicionales en el siglo XXI?

Pierino Daudry - Valle d'Aosta
Presidente FIGEST - Italia

Preámbulo

El tema del coloquio pone de relieve que finalmente nace y se desarrolla una nueva definición de los deportes tradicionales.

Hasta nuestros días, quizás hemos dedicado bastante tiempo a reflexionar en torno a sus orígenes, a su evolución histórica, a la explicación de sus reglas etc... Hemos viajado en el pasado. Estamos en el presente, desde ya hace tiempo.

Como Presidente de la FIGEST, federación que reúne la mayor parte de los juegos y deportes tradicionales de las regiones italianas, quisiera felicitar a los dirigentes y organizadores bretones que han preparado este coloquio. En nombre de nuestra federación y en el mío propio, quiero saludar a todos los bretones y a las demás personas responsables de este evento que se encuentran aquí.

Los ciclos históricos

Los deportes tradicionales, como todos los sectores de la vida humana, conocen períodos de crisis seguidos de épocas de crecimiento y de desarrollo. En otros tiempos, estos ciclos eran fenómenos más naturales que deseados. En efecto, sabemos con certidumbre que durante los períodos de guerra, los juegos de los adultos pasaban a las manos de los niños y de los adolescentes. Al final de la guerra, dos comportamientos aparecían: el primero, ciertas actividades recreativas tradicionales conocían de nuevo un auge, el segundo, otras actividades caminaban hacia su desaparición para caer el olvido definitivamente.

En la Valle d'Aoste, debo decir con felicidad, que durante los últimos años, hubo individuos o pequeños grupos que hicieron esfuerzos para organizar los juegos tradicionales. Es cierto que no es fácil organizar un tipo de actividad que durante siglos ha conservado una forma espontánea, incluso me atrevo a decir natural. ¿Qué significaba entonces, en ese tiempo, la palabra organizar?

Significaba establecer, fijar, (tanto oralmente como por escrito) las reglas de los juegos, el número de jugadores, la duración de los partidos, el sistema de puntuación, etc...

Los deportes tradicionales que, durante los últimos años, funcionaban según unas reglas y un mínimo de organización, han escapado a su desaparición. Tal afirmación no tiene un valor absoluto porque las actividades deportivas

ampliamente codificadas en otro tiempo han desaparecido. Por ejemplo: el "pallone a bracciale", antiguo juego de adorno practicado en las cortes y plazas de las ciudades italianas, aunque dispone de un sabio y minucioso tratado (abordado con más de 300 páginas) que ya existía en la mitad del siglo XV, hoy apenas se conoce, estando a punto de desaparecer para siempre.

Las mejoras aportadas en el tiempo

El análisis de la historia antigua y reciente con mis 30 años de experiencia me hacen concluir que la promoción de los juegos y deportes tradicionales no puede y no debe quedar fijada en el tiempo y en las modas.

Los resultados de las iniciativas tomadas se averiguan cada año. Cada 3 años, es necesario hacer un análisis más pormenorizado para cambiar, modificar, poner en orden o eliminar completamente los proyectos de mejora puestos en obra.

Un determinado campeonato organizado en los años cincuenta no debe incorporar obligatoriamente modificaciones durante 10 años. Hoy, el mundo cambia muy deprisa (aunque en algunos casos, sólo sea en apariencia). Apenas disponemos de tiempo para adaptarnos a una moda que cae en desuso.

Los ritmos son dictados por las leyes del comercio y del dinero (beneficio). Durante siglos y milenios los deportes tradicionales han seguido el ritmo de las estaciones; juegos de la primavera generalmente en el libre aire, juegos del invierno en salas o sobre la nieve o el hielo, juegos vinculados a determinadas festividades o conmemoraciones que se realizan siempre el mismo día o en el mismo período del año.

Saben todos que durante los últimos 50 años, los ritmos estacionales han perdido poco a poco de su importancia para la práctica de los deportes tradicionales. Todavía, tenemos en el Valle d' Aoste campeonatos de primavera de *TSAN*, de *FIOLET*, de *REBATA* según las costumbres más antiguas. El *PALET*, después de la creación de estructuras cubiertas, es una actividad que se practica con mucho éxito durante todos los meses del año: para los más jóvenes es un acontecimiento completamente natural, mientras que algunos ancianos siguen diciendo "jugar dentro no es la misma cosa; el *PALET* debe jugarse en el aire libre".

Siempre he manifestado - y los acontecimientos lo atestiguan - que los juegos y deportes tradicionales deben seguir las épocas y las costumbres para mantenerse vigentes y no perder terreno. El hecho de que son tradicionales no significa que deben quedar así inmutables en el tiempo, sino degenerarían y desaparecerían inevitablemente.

Balance de la actividad en Valle d'Aoste

A continuación trataré de resumir, entre las iniciativas impulsadas, las que mejor han contribuido a la mejora cuantitativa y cualitativa de los deportes tradicionales de la región Valle d'Aoste durante los últimos 30 años.

- Creación (1974) de una federación única FEDERAXON ESPORT DE NOHTRATERA (FENIT),
 - Toma de conciencia de la necesidad de espacios de juegos estables, tanto al nivel de la comunidad como regional,
 - Presiones al nivel del deporte, político y administrativo para hacer entender la importancia de los juegos y deportes tradicionales,
 - Acciones al nivel de comunidad y regional para que nuestros deportes puedan igualmente aprovechar de subvenciones conformes a su dimensión,
 - Reconocimiento y tutela de los juegos por la Región Autonómica Valle d'Aoste por la promulgación de una ley específica,
 - Atención constante en la actividad de los jóvenes para la organización de los campeonatos para acercarlos al deporte tradicional,
 - Prevención para reducir los riesgos de accidentes durante los juegos,
 - Mejora de las primas de seguridad para las otras personas,
 - Formación de los instructores para que puedan presentar y enseñar la práctica de los deportes tradicionales a los niños (desde la edad de 6 años) al nivel escolar.
- Durante los primeros años, hemos hecho muchos esfuerzos para acercar a nuestras actividades la prensa y todos los otros medios de información. Hemos publicado numerosos libros, artículos, cassettes videos.

Los obstáculos

La instalación de una federación de deportes tradicionales es una operación compleja que toca a numerosos sectores de la vida social: evidentemente el deporte, y por supuesto también la cultura, la política, las costumbres humanas, el comportamiento, el modo de expresión (la lengua), etc...

El primer obstáculo, es empezar. En el caso de la Valle d'Aoste, aunque también en otras regiones italianas, la actividad deportiva tradicional siempre fue considerada como una manifestación "sin importancia": bella, simpática, que atrae la atención pero de segunda categoría.

A partir de esta posición de inferioridad (inferioridad que no es objetiva sino acostumbrada) es más difícil hacer los primeros pasos.

Los **entornos** deportivos, hablo de todos los deportes "clásicos" que, en mayor parte lo son de nombre: son en realidad desleales, obtusos, incapaces de mirar alrededor y de respetar a las otras actividades. Sólo buscan el éxito y la fama, el dinero, el reconocimiento del público a través de los medios de información.

Naturalmente, hay excepciones pero son cada vez más difíciles de encontrar y como se dice confirman la regla.

Los deportes tradicionales, en varias regiones italianas, encuentran grandes dificultades para desarrollarse frente a los otros deportes tradicionales o de masas. Aunque se trate siempre de deporte, dos filosofías se enfrentan; se oponen dos maneras diferentes de ver las cosas. A menudo los obstáculos son internos al mundo de los juegos tradicionales: apego excesivo a la tradición, miedo a cambiar, a perder... Es un error muy grave que conduce las tradiciones hacia la desnaturalización el FOLKLORISMO y el ANACRONISMO. No existe una tradición que no cambia en un mundo en constante evolución. Las culturas tradicionales también deben evolucionar, mejorarse, vivir con su tiempo, las modas, los jóvenes. La renovación es sinónimo de vida, el estancamiento es sinónimo de muerte.

A menudo en nombre de la tradición no nos hemos arriesgado lo suficiente. Pude averiguar, en 30 años de actividad deportiva (tanto como jugador como dirigente) que en las innovaciones del material de juego, los primeros creadores eran los jugadores. Los dirigentes se han limitado poco a poco a apartar las nuevas tecnologías, a modificarlas o rechazarlas.

La casi totalidad de las grandes innovaciones (que después se averiguan ser útiles) ocurrieron en el mundo de los juegos tradicionales de la Valle d'Aoste, y nacieron a partir de proposiciones hechas por jugadores.

Perspectivas y camino a seguir por el porvenir

Quince años después de la constitución de la federación, la FIGEST fue reconocida en 1998 por el *Comitato Olimpico Nazionale Italiano* (CONI). La FIGEST (*Federación Italiano de juegos y deportes tradicionales*) representa cuantitativamente la más importante concentración de deportes tradicionales de las regiones italianas.

Con la FIGEST, hemos hecho un paso hacia el futuro pero para obtener resultados positivos, no hay que hacerse ilusiones. La Federación es como un magnífico coche: para hacerlo funcionar, se necesita tiempo, dinero y gasolina. Si se hace un mal mantenimiento y se dirige incorrectamente, será más peligroso que útil. Hay que subrayar la voluntad de los dirigentes de los deportes tradicionales italianos era reunirse en confederación, desgraciadamente el CONI no aceptó esta denominación y quiso la de "federación". Estoy convencido de que sin un funcionamiento totalmente confederal, la FIGEST se destina a no convertirse en un organismo de promoción para los juegos y deportes tradicionales en Italia.

En Valle d'Aoste como en las otras regiones de Italia, los deportes tradicionales gozan de una buena salud, debemos fijar algunos principios para los años que vienen:

1. Seguir sin interrupción. Intentar no repetir los errores del pasado, no echar al viento el patrimonio deportivo-cultural de los antiguos jugadores. No he hablado

de ellos antes pero reconozco que entre los errores cometidos, hay el de no haber utilizado el conocimiento y la experiencia de los ex-jugadores.

2. En la historia, los juegos tradicionales fueron un elemento de reunión y de socialización entre los hombres de un mismo pueblo, una misma comuna, provincia, región. Este sentido de pertenencia y de lazo a un territorio preciso siempre ha existido, incluso en nuestros días. Creo que la programación de cada actividad tradicional debe tener en cuenta esta característica importante: debe ser mantenida y valorada.

3. De la misma manera, debemos prestar gran atención al mantenimiento y la promoción de las lenguas o dialectos propios a cada juego y deporte tradicionales. A menudo, se trata de lenguas minoritarias, sin reconocimiento oficial de los Estados pero que tienen un valor cultural muy importante. Lengua y actividad deportiva han vivido en simbiosis a lo largo de los siglos y cambiar esta situación no es deseable en sí. Por lo menos, es claro que cada situación deberá ser enfrentada con común sentido y tolerancia, elementos que no deben jamás faltar al verdadero deportista.

4. Los deportes tradicionales son portadores de cultura, de lenguajes, de comportamientos antiguos, siempre comportamientos respetuosos de los vencidos y vencedores. Las actividades tradicionales han dado y dan a las personas que las practican una referencia geo-cultural precisa: el equipo, la comuna y la región. Eso es poco, pero son valores que la sociedad moderna y sobre todo los jóvenes necesitan. Los modelos inspirados del dinero, del éxito, de la competición exagerada, del body-building hicieron y están haciendo irreversibles daños tanto en lo físico como en lo mental a los seres humanos. Concebir así el deporte es el símbolo evidente de crisis pero no nos hagamos ilusiones. Hay tantos intereses y tan dispares en juego que la situación podría únicamente empeorar sin que nada cambiará.

5. De toda manera, para quedarse en ellos mismos y evolucionar, los deportes tradicionales deben nutrirse de su propia luz. Hemos constatado que la imitación de los otros modelos deportivos no tiene ninguno buen resultado; al contrario, ha creado serios daños.

Una codificación europea de los deportes tradicionales.

Sería útil, a mi parecer, que los juegos y los deportes tradicionales de Europa elaboraran y firmaran un conjunto de principios que pudiera servir de referencia a los jugadores, instructores, dirigentes...

Los juegos tradicionales tienen su propia filosofía y sus propias costumbres. A partir de eso, la importancia de codificar el "modelo" tradicional mirando el pasado, presente y futuro.

Tenemos una receta deportiva que a proponer, escribámosla y pongámosla en práctica.

La riqueza y la fuerza de los deportes de tradición consiste en el hecho de situarse como alternativas: una propuesta deportiva diferente que mucha gente desea oralmente pero no la realiza en práctica.

Concluyo que la actividad recreativa-deportiva tradicional es un buen remedio (evidentemente no es el único) contra los malos de la sociedad: usémosla sin vacilar.

Balance de las actividades en Flandes para la conservación y el mantenimiento de los juegos tradicionales

Erik DE VROEDE

Pdt VOSCO

La investigación es un elemento importante

Los juegos tradicionales son, por definición, juegos de larga existencia. Tienen un carácter regional, tanto en lo que concierne a sus formas y reglamentos como en lo que respecta a su difusión geográfica. Desde hace unos veinte años se puede hablar de interés resucitado. Interés que no sólo se manifiesta por los juegos mismos sino también por su promoción. Eso se debe en parte a la denominación que tienen estas actividades lúdicas: deportes tradicionales, juegos de patrimonio, juegos populares, juegos autóctonos. En lo sucesivo, hablaremos de juegos tradicionales.

La base para promoverlos, a parte de la motivación, es la investigación. Es necesario conocer los juegos que existen todavía, donde se practican y quienes son sus adeptos. En Flandes, la investigación empezó en 1973 en la Universidad Católica de Lovaina (Facultad de Educación Física) y todavía persiste. Estos estudios revelaron la existencia de unos sesenta juegos tradicionales. Algunos están bien implantados otros tienen dificultades para sobrevivir. Los unos se practican en casi todo el país como el tiro con arco, el salto con pértiga vertical y horizontal. Los otros se practican en pocas regiones y a veces sólo en dos o tres zonas como el juego de vellón (pagschieten) o el pájaro picador (struifvogel). En general estos juegos se ven poco.

Central Flamenca de los Juegos Tradicionales (VVC)

Lo importante es que los investigadores hayan jugado desde el principio con la idea de dar a conocer los juegos tradicionales al gran público y hayan facilitado su práctica. Después de pequeñas iniciativas una primera gran exposición fue realizada en 1979 en el museo al aire libre de Bakrijk, museo que acoge entre tres y cuatro mil visitantes al año. Después de esta exposición los investigadores recibieron muchas preguntas sobre la historia, los reglamentos y el equipo de los juegos. Esto, sin embargo, estaba fuera de la competencia de una universidad. Es la razón por la que los responsables de la investigación y el gobierno flamenco fundaron en 1980 la central Flamenca de los Juegos Tradicionales. Tres aspectos tuvieron lugar: el aspecto científico, el cultural y el deportivo.

El objetivo de la central era estimular la investigación y la promoción de los juegos tradicionales e integrar la práctica de los juegos tradicionales en la cultura del ocio contemporáneo. A continuación mostraremos una idea de las actividades y de los medios que fueron emprendidos para realizar estos objetivos.

Investigación

- la investigación: continua en colaboración con la K.U Leuven (1350 expedientes y 50 tesinas);
- Publicaciones: la serie de expedientes sobre los juegos tradicionales (8 libros), una bibliografía, la revista "Sportimonium", publicaciones en otros libros o revistas;
- una biblioteca y un centro de documentación (y en colaboración con el Museo del Deporte en Flandes una colección de piezas y documentos audiovisuales);
- jornadas de estudios.

Promoción y publicidad

- exposiciones itinerantes (si posible en colaboración con las asociaciones de juegos tradicionales);
- vías de los juegos tradicionales (aspecto turístico);
- demostraciones y animaciones;
- formación y equipos de animadores formados;
- servicio de alquiler (+ venta);
- encuadramiento y consejos por los iniciativas;
- servicio técnico;
- asistencia de bolsas.

Volkssportconfederatie (confederación de Juegos Tradicionales. VOSCO)

Gracias a los esfuerzos de la V.V.C se conoció mejor los juegos tradicionales y el gran público los apreció. Esto permitió a los jugadores ser conocidos. Además, con el apoyo de las autoridades deportivas comunales o provinciales, los jugadores se mostraron al gran público. Una de las consecuencias positivas fue la creación de varias federaciones. Los contactos entre la V.V.C y dos de estas federaciones llegaron a la fundación de la Volkssportconfederatie o confederación de juegos tradicionales (VOSCO) en 1988. Las dos federaciones reunidas eran la del juego de bolas flamencas (Krulbol) y la del juego del pase (Beugelen). Al principio la confederación sólo contaba con 400 miembros. Los objetivos de VOSCO eran promover la práctica de los juegos tradicionales como deporte de competición y deporte de ocio al nivel de los clubes y figurar como confederación de las federaciones y ser su portavoz.

En el plan de la reglamentación de las subvenciones por el deporte, el gobierno sólo subvenció las federaciones que tienen una expansión nacional (aquí Flandes) y un número bastante elevado de afiliados.

En general, los juegos tradicionales se practican localmente y en algunos casos el número de sus afiliados es poco importante. Eso les impide tener ayudas del gobierno. Además, no tienen voto en el consejo que administra los asuntos deportivos...

Dado que la confederación trabajaba en todas las provincias y contaba con un número suficiente de afiliados (11 000), fue reconocida por el gobierno en 1990 y desde entonces recibe subvenciones. La confederación funciona como portavoz en los intercambios con el gobierno, las otras federaciones deportivas, las organizaciones parecidas en el extranjero y la prensa. Además, VOSCO quiere ser un apoyo por los miembros de las federaciones tales como jornadas de estudios o jornadas de encuentro. VOSCO pone también en contacto los diferentes clubes de una misma disciplina y les ayuda a crear una federación por su deporte. Por su parte, cada federación conserva su autonomía y organiza sus propias actividades como la organización de los campeonatos y de las competiciones, la gestión de su propia secretaría, etc.

La oferta

- consejo e información;
- formación deportiva;
- ayuda administrativa;
- seguro;
- contactos internacionales;
- revista trimestral;
- relaciones públicas;

Actividades

- vigilar y aumentar la calidad;
- aumentar el número de federaciones y miembros;
- demostraciones e iniciaciones por especialistas;
- actividades de promoción;
- Publicaciones: libros, desplegados;
- juntas provinciales;
- jornadas nacionales.

Algunos obstáculos

A continuación se enumeran algunos obstáculos, los cuales según nuestro entender a veces conciernen a los juegos tradicionales en general y en otras ocasiones afectan específicamente a la zona de Flandes.

- La edad.

Gran parte de los jugadores son bastante maduros. Los jóvenes que empiezan a practicar los juegos tradicionales son poco numerosos. La mayor

parte del tiempo se trata de niños que acompañan a un miembro de su familia. En cuanto tienen dieciséis o diecisiete años se dirigen hacia otra actividad (deportiva o no). En el mejor caso, vuelven a los treinta, treinta y cinco años. Existen varias razones por las cuales los juegos tradicionales no interesan a los jóvenes; primero hay muchísimas posibilidades de actividades de ocio. Además con los medios de transporte que se ofertan, desplazarse ya no es problema por ellos. Por otra parte, los juegos tradicionales les parecen anticuados y poco atractivos.

- **Dispersión.**

Dispersión geográfica.

Una de las características de los juegos tradicionales es su dispersión geográfica. A menudo son entidades bien distintas las que practican los juegos. Y aunque a veces los juegos se parezcan como por ejemplo el juego de bolas, no hay ni encuentros ni intercambios. Si la diversidad de los juegos es instructiva desde un punto de vista cultural, la organización es un problema.

Dispersión social.

Muchas asociaciones están aisladas. No están en contacto con otras entidades u organizaciones del mismo tipo.

Dispersión ideológica.

¿Disciplina cultural o deportiva? Una parte de las asociaciones de tiro con arco (denominadas "Guildes") se considera como guardián de una antigua costumbre, de la que, por casualidad, el tiro con armas tradicionales forma parte. Otra parte de las asociaciones sólo organiza competiciones y utiliza arcos mas modernos. Entre los que se consideran como deportistas una parte se califica de deportista de alto nivel.

- **A puerta cerrada.**

Para muchas asociaciones de juegos tradicionales el carácter cerrado es aparente. Por una parte se divierten a puerta cerrada y no se dan a conocer al gran publico ni a las autoridades deportivas o culturales del pueblo o de la provincia. Por otra parte si alguien va a visitarlo las reacciones no son hostiles, pero se nota cierta actitud distante. Desconfían, por ejemplo, de los que quieren persuadirles que manifestarse en publico es importante.

- **Falta de voluntarios.**

Las personas que se incorporan en tareas de voluntariado son muy poco numerosas.. Estos voluntarios se encargan de organizar los encuentros, del dinero, etc., y de su propia asociación. Si se quiere hacer promoción a una escala más larga o organizar un encuentro regional es necesario contar con un grupo considerable personas.

- **Inercia.**

Si se quiere organizar un encuentro o una manifestación relacionada con los juegos tradicionales cabe señalar que es difícil movilizar a los jugadores. Siempre son las mismas personas o asociaciones las que se inscriben, la

mayoría no participa. A menudo hay protestas: el lugar a donde ir está demasiado lejos o el equipo no responde en la proporción adecuada o no está interesado. Para organizar, pues, un encuentro nacional esta inercia es un obstáculo.

Nuestra experiencia nos indica que más vale esperar largo tiempo en vez de ir provocando con precipitación las cosas. Entre los primeros contactos y la afiliación de una federación a la confederación pasan a menudo varios años.

En lo que se refiere al aspecto financiero también se puede hablar de inercia. En general es difícil hacer que los jugadores paguen cotizaciones que sean elevadas. Por consiguiente las posibilidades financieras de la confederación aparecen limitadas.

- **Repaso de los diferentes puntos.**

En lo que concierne la investigación con las publicaciones y el centro de documentación (nacional e internacional) el balance es positivo. En lo que corresponde a la promoción también se puede decir que en general el gran público conoce la mayoría de los juegos tradicionales, mostrando una actitud positiva. Los servicios en régimen de alquiler, por ejemplo, tuvieron desde el principio un gran éxito con 1 500 “maletas” alquiladas al año. Además hay pueblos y centros que tienen su propio material.

Pero este reconocimiento no tiene como consecuencia que el número de jugadores haya aumentado, al contrario. Cabe señalar que a pesar de los esfuerzos, los diez últimos años la práctica de algunos juegos desapareció. Con los juegos que se alquilan se animan fiestas escolares o familiares, pero esto no incita a la gente a afiliarse a una federación o una asociación. A menudo los juegos prestados o empleados en una actividad recreativa son, la mayor parte del tiempo, juegos que necesitan poco equipamiento. De tal modo que el público tiene una falsa imagen de los juegos tradicionales.

El crecimiento del número de miembros y federaciones afiliadas a la confederación, dado los obstáculos mencionados, se puede considerar como el resultado de un buen trabajo.

Si se pretende resucitar a los juegos tradicionales de manera permanente, resulta imprescindible implicar a los jugadores mismos en el proceso y motivarles. Si las acciones no las apoyan los mismos actores la viabilidad será mínima. Otro punto importante es incitar a los jugadores a organizarse. Los juegos tradicionales que desaparecieron en Flandes estos últimos años eran en mayor parte juegos que estaban aislados.

Los Juegos y Deportes autóctonos y tradicionales en Canarias

Problemática actual y perspectivas de futuro

Dr. Fernando Amador Ramírez
Ldo. Ulises S. Castro Núñez

Departamento de Educación Física Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Introducción

El Juego es un universal de la cultura ya que es una constante que se repite en todas las comunidades y en todas las épocas. Incluso, autores como J. Huizinga, han expresado que el juego es anterior la cultura. Podemos decir pues que el juego tradicional es fiel reflejo de la dinámica cultural, de la evolución de la cultura y en definitiva un legado cultural, que se ha transmitido generacionalmente.

Las actividades físico-deportivas de una sociedad son, -normalmente-, reflejo de los valores de su propia cultura y existe una estrecha relación entre las manifestaciones lúdico-deportivas y los contextos culturales en donde éstos tienen lugar. « La cultura deportiva no se da al margen de la sociedad que la configura, sino que está conformada por la cultura de ésta » (A. Petrus, 1996:514).

El amplio catálogo de prácticas y juegos tradicionales presentes en las islas Canarias permite distinguirlo como importante marcador simbólico en la construcción de la identidad canaria con una cultura propia. Podemos decir así, que los juegos y deportes tradicionales de Canarias son importantes elementos que dan explicación a la identidad cultural de los canarios (C.M. Barreto, 1996:24).

Los Juegos Tradicionales, además de su importancia como herencia histórica y significación cultural, son hoy, de acuerdo con A. Petrus (1996:515), importantes factores de socialización, siendo relevante reivindicar la función educativa y reclamar su ubicación en el deporte escolar.

2. Delimitación terminológica/Definiciones.

Existen distintas denominaciones para referirse al conjunto de prácticas lúdicas transmitidas generacionalmente: *juegos populares*, *juegos autóctonos* o

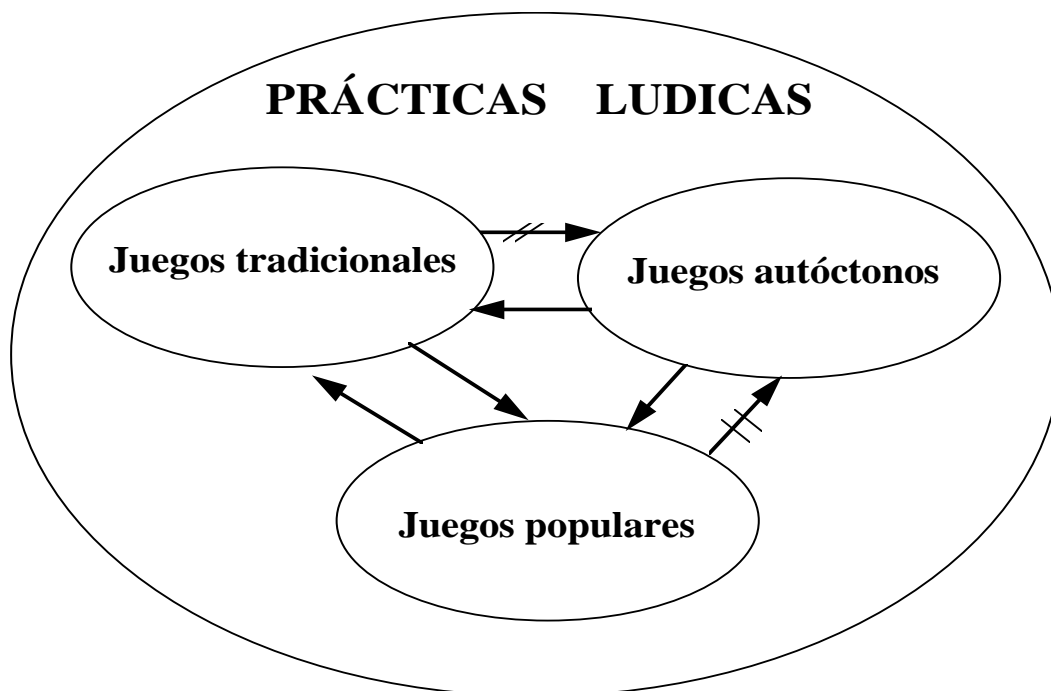
vernáculos, juegos tradicionales, e incluso juegos folclóricos, por lo que es importante delimitar el ámbito semántico de cada acepción.

JUEGOS POPULARES: Son aquellos juegos que están muy difundidos en su entorno, siendo conocidos y practicados por el pueblo y sus gentes. Aunque normalmente son a la vez tradicionales y/o autóctonos, no necesariamente han de serlo. El sintagma *juego popular* podría implicar que son los juegos practicados por el pueblo, en oposición a otros grupos o clases sociales (aristocracia, burguesía, o que son aquellas prácticas lúdicas que gozan de una gran difusión y conocimiento por parte de los miembros del grupo.

JUEGO AUTÓCTONO: Es el juego originario o propio de un lugar. Ello significa que no se ha visto modificado o alterado por influencias externas al entorno de donde surge: dicese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar en donde se encuentra (DRAE, 1992). Implica que tiene que ser una práctica lúdica, nacida y desarrollada dentro de un grupo determinado y que no se ha visto condicionada por ninguna otra externa. Esto es realmente difícil debido al proceso de difusionismo cultural al que se ven sometidos los juegos.

JUEGO TRADICIONAL: Son aquellas prácticas lúdicas que siendo autóctonas o no de un lugar, se han asentado, transmitiéndose generacionalmente. Estos juegos encierran un importante valor cultural que relaciona a los individuos con el medio físico, social y cultural en el que se desarrollan. En palabras de V. Navarro (1994:10), *juego tradicional* es la manifestación lúdica con arraigo cultural.

En el siguiente esquema representamos la relación de inclusión, intersección, correspondencia o implicación entre las diversas denominaciones:



3. Rasgos de los juegos tradicionales.

Las características que distintos autores atribuyen a los juegos autóctonos, populares y tradicionales, nos sirven para destacar los rasgos más importantes que globalmente, atribuimos a estas prácticas:

- Las actividades lúdicas transmitidas durante generaciones, mantienen una parte importante de la cultura de la sociedad en la que se manifiestan (U. Castro, 1996:878).
- En su mayoría no están institucionalizados.
- No existe un reglamento estricto y las reglas, que son sencillas, se han transmitido oralmente.
- La no institucionalización y la inexistencia de reglamentos les da un carácter netamente lúdico y autotélico.
- En ellos se manifiesta una simbología relacionada con la cultura del entorno en donde se practica.
- En los juegos tradicionales se manifiestan dos tipos de componentes: los de dimensión cuantitativa (espacio, tiempo, relaciones prácticas, reglas, implementos) y de dimensión cualitativa (voluntariedad, incertidumbre, placer, creatividad y capacidad de modificar las reglas (P. Lavega, 1996:797).
- En los juegos tradicionales podemos apreciar parámetros de análisis antropológico, ya sean ideacionales (mito, magia, ritual, valores y normas) o estructurales (estatus, autoridad, división de género en función de juego, economía,...), (V. Navarro, 1994:14).
- El juego popular, tradicional y autóctono es un importante elemento de comunicación interpersonal.
- Los juegos tradicionales son todavía hoy importantes elementos de socialización, entendida ésta como el correcto proceso de inserción del individuo en la vida del grupo. Desde esta óptica el deporte tradicional favorece el aprendizaje social.
- Los juegos tradicionales han sido considerados como un importante factor de cohesión social.
- Los juegos tradicionales infantiles favorecen el desarrollo de las cualidades físicas, coordinativas e intelectuales (U. Castro, 1996:878).
- Participan de los componentes esenciales que T. Orlick (1986) atribuye a los juegos cooperativos: cooperación²⁵, aceptación, participación y diversión.
- De acuerdo con J. Huizinga (1987:22) « todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano.

25

Este elemento debe ser modificado para los juegos tradicionales, por cuanto la oposición o confrontación está generalmente presente. Dicho componente sería pues cooperación/oposición.

4. Catálogo de Juegos tradicionales de las Islas Canarias.

La Comunidad Autónoma Canaria encierra en su territorio un numeroso grupo de prácticas lúdicas tradicionales de adultos, algunas de las cuales, con el paso del tiempo y su institucionalización, se han convertido en deportes. Aunque C. Moreno (1992), en su censo de los juegos y deportes tradicionales de España, sitúa a Canarias dentro de las Comunidades de Nivel Elevado, junto a Aragón, Asturias, Cantabria, Castilla y León, Galicia y La Rioja, pensamos que podría ser incluida en las de Nivel Máximo, junto a Navarra y País Vasco, ya que este autor, como él mismo deja entrever, pasa por alto algunas prácticas lúdicas de nuestro archipiélago, pues en su obra sólo se hace mención a la Lucha Canaria, Vela Latina Canaria, Salto del Pastor, Levantamiento del Arado, Levantamiento de Piedra, Pelotamano y Palo Canario.

A la hora de estructurar las distintas prácticas lúdicas tradicionales de Canarias, hay que tener en cuenta si tienen un origen aborigen o son posteriores a la conquista y colonización del Archipiélago (siglo XV). Dentro del primer grupo nos encontramos con actividades como Lucha Canaria, Palo Canario, Salto del Pastor, Levantamiento y Pulseo de Piedras, Lanzamiento y Esquiva de Piedras, Salto de Vara y Carreras. Las fuentes etno-históricas son las que nos permiten conocer, normalmente de forma muy incompleta, cómo era el desarrollo de estas actividades lúdicas. Algunas de estas prácticas han desaparecido (Salto de Vara, Lanzamiento y Esquiva de Piedras y Carreras), contado sólo con los testimonios de los cronistas e historiadores posteriores para conocer cómo era su desarrollo, los cuales no dedicaron gran atención a los juegos que practicaban los aborígenes canarios, pues se limitaron a narrar las hazañas bélicas de sus señores o a recoger aquellos hechos o actividades que les llamaban la atención, principalmente relacionados con las estructuras sociales, políticas y religiosas del pueblo aborigen canario. A pesar de ello, existen algunos textos muy significativos, como son las distintas crónicas de la Conquista y autores como Gómez Escudero, Sedeño, Torriani, Fray Alonso de Espinosa, Abreu y Galindo, Viana, Viera y Clavijo, etc.

En el grupo de los juegos introducidos a partir de la conquista y colonización de las Islas nos encontramos con los siguientes: Vela Latina Canaria, Pelotamano, Bolas Canarias, Pina, Carreras de Caballos y Sortijas, Arrastre de Ganado, Levantamiento del Arado, Riego al Calabazo, Tablas de San Andrés, Carros, Cucaña y Tángana.

A continuación pasamos a describir sintéticamente cada una de las actividades que conforman el catálogo de prácticas lúdicas tradicionales de adultos en Canarias:

Lucha canaria: Actividad de oposición entre dos luchadores quienes intentan, a partir de un agarre establecido, que el contrario apoye en el suelo alguna parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies.

Vela latina canaria y barquillos: Pruebas náuticas consistentes en realizar un determinado recorrido utilizando para ello una embarcación que se caracteriza por emplear para su desplazamiento una vela latina o de tres puntas.

Palo canario: Esgrima de bastones entre dos jugadores que los manejan con las manos.

Salto del pastor: Prueba consistente en salvar accidentes y desniveles del terreno con la ayuda de una vara larga de madera rematada generalmente en su extremo inferior por un elemento metálico que la protege.

Levantamiento y pulseo de piedra: Prueba en la que el individuo intenta levantar hasta la mayor altura posible una piedra de elevado peso y en estado natural, caracterizándose la modalidad de pulseo por no poder la piedra entrar en contacto con el cuerpo.

Tiro de piedra: Juego de lanzamiento de precisión o distancia según se pretenda impactar con una piedra en un punto u objeto determinado o enviarla a la mayor distancia posible.

Tiro con honda: Juego de lanzamiento en el que se emplea una honda como elemento de propulsión para enviar la piedra o proyectil hacia un punto determinado o a la mayor distancia posible, según la modalidad.

Levantamiento del arado: Prueba de fuerza en la que con la ayuda de los brazos se eleva un arado, agarrándolo por el extremo opuesto a la reja, desde el suelo hasta la vertical, donde se mantiene en equilibrio, para posteriormente descenderlo de forma controlada hasta la horizontal donde se realizará un con él un giro de 360° antes de depositarlo en el suelo.

Bolas canarias: Juego de lanzamiento de precisión, que básicamente consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita más pequeña con la intención de dejar lo más cerca posible de la misma el mayor número de las del equipo que se pueda.

Tángana: Juego que consiste básicamente en lanzar una piedra plana o laja contra otra de forma piramidal o tángana que se encuentra a cierta distancia y sobre la que se ha colocado la apuesta. Cuando la tángana es derribada, el jugador gana toda la apuesta que quede más cerca de su laja que de ésta.

Pelotamano: Juego de cooperación-oposición que consiste, a grandes rasgos, en intentar devolver una pelota maciza de cuero, de pequeño tamaño y escaso bote, que es lanzada por el equipo contrario antes de que dé dos botes en el suelo, golpeándola con la mano o en su caso, pararla con la mano o el pie, para que no siga su curso.

Pina: Juego de cooperación-oposición caracterizado por la utilización por los jugadores de un palo o bastón y una bola pequeña de madera.

Tablas de San Andrés: Actividad lúdica consistente en arrastrarse montados sobre tablas o tablones por calles y caminos aprovechando la fuerte pendiente de los mismos.

Carros: Juego en el que una persona montada sobre un carro de madera provisto de ruedas macizas intenta realizar un recorrido en el menor tiempo posible aprovechando la pendiente del terreno.

Cucaña: Juego en el que se intenta trepar o desplazar por un tronco engrasado para coger un premio o bandera que se coloca en el extremo del mismo.

Arrastre de ganado: Prueba en la que una yunta de reses del país intenta transportar durante una distancia determinada, una corsa cargada con sacos o piedras, en el menor tiempo posible.

Carreras de caballos: Prueba hípica en la que montado sobre un caballo del país se intenta cubrir una distancia determinada en el menor tiempo posible.

Carreras de cintas o de sortijas: Pruebas de habilidad y dominio del caballo en las que el jinete tiene que ensartar, con la ayuda de una especie de punzón, una anilla que se continúa con una cinta que se enrolla en una estructura en forma de pórtico, colocada a unos 2.5-3.0 m. de altura.

Calabazo: Práctica laboral que ha evolucionado hacia juego y que tiene su origen en la actividad agrícola de elevar el agua desde un canal o acequia a un nivel superior, empleando para ello un instrumento denominado calabazo.

Existe una serie de prácticas lúdicas tradicionales donde la actuación del hombre durante su desarrollo es prácticamente inapreciable y por tanto no significativa. En ese grupo se podrían encontrar *las Peleas de carneros* o *las Peleas de gallos*, y es por ello que no aparecen mencionadas en la relación citada.

Este catálogo no está cerrado sino que es posible que con futuros trabajos de investigación se vea aumentado el número de prácticas tradicionales de adultos censadas en Canarias.

5. Aspectos contextuales de los Juegos Tradicionales de las islas Canarias

Podemos decir que hoy existe unanimidad en reconocer que el catálogo de Juegos Tradicionales de las islas Canarias representan en su conjunto un importante legado histórico que ha perdurado en el tiempo en un territorio fragmentado por la insularidad, hecho este que ha marcado una identidad local para cada isla y un estilo propio en no pocas de las prácticas lúdicas tradicionales, (al menos 8 estilos de Palo Canario modalidad vara, no menos de 9 variantes del juego de la Tángana, con denominaciones tales como tángano, tejo, tusa, chiste, laja, marro o teje, diferentes tipos de agarres en la Lucha Canaria, ...).

Los juegos tradicionales de Canarias han pasado por distintas vicisitudes históricas, con riesgos manifiestos de desaparición de algunas prácticas. Su reconocimiento como legado cultural se ha consolidado a partir del año 1983, coincidiendo con el desarrollo de España como « Estado de las Comunidades Autónomas », acentuándose una importante labor de rescate, divulgación y promoción, un decidido apoyo institucional, y en definitiva, un proceso de concienciación colectiva en pro del reconocimiento como seña de identidad de los canarios.

Así por ejemplo, « a la Lucha Canaria se le dotó de significados que simbólicamente representan el carácter y la idiosincrasia de la cultura aborigen: nobleza, sencillez, destreza, agilidad, admiración al vencedor y respeto al vencido. La Lucha Canaria se convierte así en un elemento simbólico integrador

del « nosotros como canarios. Dicho de otra manera: hay una clara identificación entre canariedad y Lucha Canaria » (C.M. Barreto, 1996:25-26), quedando este aspecto plasmado en la propia definición de Lucha Canaria que recoge el reglamento técnico.

De igual manera, la *exposición de motivos* de la Ley 8/1997, de 9 de julio, la Ley Canaria del Deporte, confirma el hecho diferencial canario respecto a las prácticas tradicionales, reconociéndolas como parte del patrimonio cultural histórico: “nuestras singularidades históricas determinan un interés especial en la recuperación, mantenimiento y desarrollo de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios, como *ancestral expresión cultural del pueblo canario*. La difusión y conocimiento de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales, es, por ello, prioritaria y, a la vez, irrenunciable como instrumento de identidad propio. Los principios rectores de la política deportiva canaria garantizan como materias de especial atención los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios y sus facetas referidas a la organización de actividades, la planificación de instalaciones, la formación técnica, la investigación científica, la divulgación y la iniciación a edades tempranas, así como la financiación preferente para las entidades deportivas que los fomenten y regulen”.

Por ello, enmarcamos los juegos y deportes tradicionales de Canarias en los siguientes aspectos contextuales:

1. *Canarias tiene un amplio catálogo de prácticas*, el cual ha quedado expuesto ya en páginas precedentes, con la particularidad de que destacamos dos rasgos: la *diversidad*, por cuanto la variedad viene influenciada por la insularidad del territorio, y la *singularidad*, ya que el mismo juego se realiza bajo la forma de variantes en las distintas islas.
2. *Cuentan con un decidido apoyo institucional* el cual ha sido consagrado en los propios principios rectores que la Ley Canaria del Deporte ha establecido en materia de Juegos Tradicionales, que seguidamente relacionamos:
 - La organización de actividades que contribuyan a fortalecer la identidad propia.
 - El establecimiento de programas dirigidos a la iniciación deportiva de los jóvenes en edad escolar.
 - La divulgación y enseñanza de estas modalidades en el ámbito canario y en el exterior y
 - El fomento de la investigación histórica, científica y técnica.

Sin entrar en consideraciones en torno a la instrumentalización política que se pueda hacer de los Juegos Tradicionales, al propósito del presente trabajo, hemos de distinguir dos vertientes del apoyo institucional: por un lado, su regulación normativa, competencia del Parlamento y Gobierno de Canarias y por otro; las políticas en materia de infraestructuras, disponibilidad de recursos y puesta en marcha de muy diversos programas desde las Administraciones Públicas Locales, (Ayuntamientos y Cabildos Insulares), cuyo ejemplo reciente

más evidente es el programa « *Tenerife y lo Nuestro* » el cual « pretende recuperar, fomentar y divulgar el conocimiento de todas las tradiciones deportivas, que forman parte de nuestro acervo cultural y que todos los canarios tenemos el derecho y el deber de conocer » (M. Palenzuela, 1996:542), promovido por el Cabildo Insular de la isla de Tenerife en el trienio 1997-1999, cuyos objetivos, áreas y líneas directrices más importantes exponemos como Anexo I del presente trabajo.

En palabras de C.M. Barreto (1996:31) “las *Muestras* de juegos y deportes tradicionales organizadas por los Cabildos y el Gobierno Autónomo se convierten en un collage de símbolos y prácticas insularistas, de origen tanto aborigen como tradicional surgidas del mundo rural y campesino, en reivindicativas del carácter identitario étnico”.

3. *Su dimensión/proyección/manifestación cultural*, que se ha evidenciado en las manifestaciones plásticas, escultóricas, literarias (teatrales y poéticas) o musicales.

Respecto a las *Manifestaciones pictóricas*, mencionar a artistas como L. del Castillo, P. González, Felo Monzón, S. Santana, A. Padrón o M. Sánchez quienes han dejado plasmadas las técnicas y lances más bellos de la Lucha Canaria.

En *Escultura*, destacar las figuras policromadas de dos luchadores realizadas en la Villa de Teror, previsiblemente a finales del siglo XVII; la escultura de E. Cejas de 1944 de dos luchadores ejecutando la técnica del cango; el primer grupo escultórico dedicado a la Lucha Canaria, original del artista Charina (1972); la « Levantada », escultura original de S. Vargas en base a otra originaria de C. Suárez; el bajorrelieve en homenaje al luchador de Gáldar, del escultor Borges; la escultura en bronce de J. Trujillo; etc.

Mencionar de manera especial en *Poesía* el « Poema de Viana », de Antonio de Viana²⁶ (1604), el cual adjuntamos en el Anexo II. J. Cabrera, D.

²⁶ Antonio de Viana es el primer autor que nos ofrece la referencia literaria más directa para hacernos una idea aproximada de algunas de las características de la lucha practicada entonces, siendo notables aspectos descritos entonces que perviven hoy día. Apoyándose en un argumento vagamente histórico escenifica la confrontación de personajes supuestamente legendarios. En el capítulo IV de su obra, en 23 versos relata la lucha sostenida entre Caluca y Rucaden, de quien sale en su defensa Arico y de éste, Godeto.

Elías Serra Rafols, (1960) nos apunta las posibles licencias literarias del poeta y por ello se ha hecho menos caso de su testimonio, considerando por él desacertado "ya que se olvida en este caso la veracidad que toda la épica española se preocupa de dar al ambiente de sus poemas, [tendencia ampliamente estudiada por Menéndez Pidal]. El argumento o trama principal del poema será casi siempre pura invención del poeta, pero no en cambio, el cuadro de fondo: paisajes, costumbres y vestidos el poeta se esfuerza en darlos como auténticos", (pág. 10). Viana siguió la costumbre de partir de un argumento vagamente histórico para exponer con cierta exactitud los detalles del "escenario".

Crosa y J. Suárez, quienes a principios del siglo XX aportan sus poemas sobre el deporte del terrero, y otros posteriores como S. Sánchez, F. Tarajano, L. Doreste, J. Nuez, F. Castellano, B. Romero, J. Millares.

Como *Manifestación teatral*, decir que en 1988, se estrenaba en la necrópolis de La Guancha la obra teatral de P. Castejón « Historia de amor de los antiguos canarios ». En ella se representan entre otras, las manifestaciones lúdicas más genuinas de la cultura aborígen: la Lucha Canaria, la Lucha del Garrote y el Levantamiento de piedras.

Los Juegos Tradicionales también están presentes en la *Música*. Grupos folclóricos como “Los Sancochos”, “Los Chincanarios”, “Los Sabandeños”, “Los Majuelos”, “Taburiente” y “Los Viejos” han editado temas musicales dedicados a la Lucha Canaria, el grupo “Los Gofiones” a la Vela Latina Canaria; la Agrupación “Dunas de Corralejo” y “Los Sabandeños” centrados en el Palo Canario, etc.

4. *Los Programas de infraestructuras deportivas*, que se ha concretado especialmente en la construcción de terreros de Lucha Canaria. Podemos contabilizar mayor número campos de lucha construidos en los últimos 15 años que en años y siglos anteriores.

Hay que reseñar el encomiable Plan Insular de terreros de Lucha Canaria del Cabildo Insular de la isla de Tenerife, que con el título « La Gran Levantada tinerfeña » construyó en menos de cinco años 14 campos/terreros de lucha, con un presupuesto total de 841.561.272 ptas. (más de cinco millones de euros actuales).

5. *La aparición de asociaciones pro-defensa de las prácticas lúdicas tradicionales* como ADELCA (Asociación de defensa de la Lucha Canaria), ASPAC o la AJUPAL orientadas al rescate, conservación y difusión del Palo Canario, al igual que el Colectivo Universitario de Palo Canario (CUPC).

6. *Publicaciones y eventos*. Mención especial merecen las publicaciones que se han promovido sobre Lucha Canaria. En los últimos diez años se han editado más libros de Lucha Canaria y Juegos Tradicionales que en toda la época anterior, contabilizándose un total de cerca de 50 publicaciones, además iniciativas no consolidadas de publicación de revistas como « La Lucha Canaria », « El Terrero », etc. Otras prácticas tradicionales han visto favorecida su difusión por la edición de monografías específicas que permiten un más fácil conocimiento de las mismas. Valgan como ejemplos *Salto del Pastor* (1990), de T. Noda; *Al corazón de la Vela Latina* (1992), de F. Roque o *El Juego del Palo Canario* (1992), de A. González y G. Martínez.

Como resultado del interés docente, científico, técnico y divulgativo, destacar la celebración de importantes eventos como las *I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias* (Las Palmas de Gran Canaria, 1988), promovidas por el entonces IEFC y el Servicio de Deportes de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, el *I Congreso Internacional de*

Luchas y Juegos Tradicionales (Puerto del Rosario - Fuerteventura, 1996), organizado por la Federación Insular de Lucha Canaria de Fuerteventura y la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria o el *I Congreso Internacional de Juego del Palo*, (Santa Cruz de Tenerife, 1998), promovido por el Cabildo Insular de Tenerife y el Colectivo Universitario de Palo Canario.

En los últimos años se han celebrado encuentros/exhibiciones en los que los espectadores tienen la posibilidad de conocer los juegos y deportes tradicionales canarios, así como, las modalidades lúdicas tradicionales de otras comunidades autónomas españolas y de otros países, como han sido los Encuentros Canario-Vasco de Juegos y Deportes Tradicionales (6 ediciones hasta la actualidad), I Encuentro Interregional de Juegos y Deportes Autóctonos, el I Encuentro Internacional de Juegos y Luchas Tradicionales de Europa, I y II Encuentro Internacional de Juego del Palo, enfrentamiento con otras modalidades de luchas tradicionales como la Lucha Leonesa, la Sirum de Corea, la Gouren de Bretaña, la Back Hold de Escocia, la Cumberland de Inglaterra, la Glima de Islandia o la Lamb de Senegal.

Por otra parte, ya en 1990, el Cabildo Insular de Lanzarote convocaba el I Premio de Investigación y Experiencia en Deportes Autóctonos.

7. *Los Juegos Tradicionales en el sistema educativo.* El sistema educativo es el instrumento de la sociedad que tiene por función transmitir la ciencia, los conocimientos y los saberes, que encierran las normas, valores y la identidad cultural de dicha sociedad. Los currículos que se imparten en los diferentes niveles y grados formativos de la enseñanza no universitaria, incluyen a la Educación Física y al Deporte como agente de transmisión formativa y cultural a través del tratamiento pedagógico del movimiento humano y específicamente de la acción motriz.

Los juegos tradicionales, vienen recogidos expresamente entre los contenidos a desarrollar dentro de los diseños curriculares base, en el Área de Educación Física

La referencia a la LOGSE (Ley 1/1990, de 3 de octubre) y a los Reales Decretos 1006/1991 y 1007/1991, ambos de 14 de junio y el repaso (como concreción a modo de ejemplo), a los Decretos 46/1993 de 26 de marzo y 310/1993 de 10 de diciembre, que establecen el currículo de la Educación Primaria y de la Educación Secundaria Obligatoria en Canarias, evidencian respectivamente la consideración e importancia actual de los Juegos Tradicionales en el marco escolar, como medios de contenido cultural. Hay que indicar que la Comunidad Autónoma Canaria tiene transferidas las competencias en materia de Educación.

Los Juegos Tradicionales deben permitir asumir valores y normas en relación con el cuerpo y el movimiento, de forma que las funciones que socialmente han sido asignadas al movimiento como agente educativo, pueden ser extensibles a los Juegos Tradicionales. Entre ellas, destacamos:

- Función del movimiento como instrumento cognitivo de la persona para explorar y estructurar su entorno inmediato.
- Función anatómico-funcional mejorando e incrementado la propia capacidad motriz.
- Función estética y comunicativa
- Función comunicativa y de relación
- Función higiénica y de salud
- Función agonística, contribuyendo a la autosuperación a través del movimiento corporal.
- Función catártica y hedonística, liberando tensiones y disfrutando del ocio a través del ejercicio físico.
- Función de compensación ante las restricciones del medio y el sedentarismo de la sociedad actual.

En el siguiente cuadro mostramos como se reflejan en el currículo de la Enseñanza Primaria y Secundaria Obligatoria en Canarias el área de Juegos Tradicionales:

Tabla VI. El área de los Juegos Tradicionales en el currículo de la Enseñanza Primaria y Secundaria Obligatoria.

INDICADORES OBLIGATORIA	EDUCACION PRIMARIA	EDUCACION SECUNDARIA
Objetivos del área	7. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.	5. Participar, con independencia del nivel de destreza alcanzado, en actividades físicas y deportivas, desarrollando actitudes de cooperación y respeto, y valorando los aspectos de relación que tienen las actividades físicas y reconociendo como valor cultural propio los deportes y los juegos tradicionales autóctonos de la Comunidad Canaria.
Conceptos	Bloque II.4 El juego como manifestación social y cultural: juegos populares, autóctonos y tradicionales	Bloque II.5 Los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios.
Procedimientos	Bloque II.14 Recogida de información y practica de juegos populares, autóctonos y tradicionales	Bloque II.5 Investigación y práctica de juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios.
Actitudes	Bloque II.14 Valoración de los juegos populares, autóctonos y tradicionales como vínculo y parte del patrimonio cultural de la comunidad.	Bloque II.10 Valoración de los juegos y deportes tradicionales y autóctonos como vínculo y parte del patrimonio cultural de la Comunidad Canaria.

En los últimos años se han editado algunos materiales curriculares como la *Guía Didáctica de Educación Física* y la colección *Educación Física con contenidos canarios* para la E.S.O. (Educación Secundaria Obligatoria) y el Bachillerato editada por Gymnos Editorial Deportiva que presenta un compendio de los Juegos y Deportes tradicionales canarios.

Respecto al nivel universitario, cabe destacar la labor de las universidades canarias, -la de La Laguna y la de Las Palmas de Gran Canaria-, en la promoción de la Lucha Canaria y los juegos tradicionales entre el estudiantado universitario, promoviendo la creación de Centros de Juegos y Deportes Autóctonos, así como, de programas de promoción de las diferentes prácticas.

En el curso académico 1987-88 el entonces I.E.F.C., -Instituto de Educación Física de Canarias, hoy Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte-, inicia los estudios para la impartición del título de Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, incluyéndose en la currícula de los estudios las asignaturas vinculadas a los juegos y deportes autóctonos y tradicionales: *Lucha Canaria* (2º curso), *Aplicación Específica: Lucha Canaria* (4º curso), *Vela Latina Canaria* dentro de la asignatura *Actividades en el mar* (3º curso) y *Juegos Populares* (4º curso). De igual forma, en los Centros Superiores de Formación del Profesorado de ambas universidades, dentro de la currícula de los alumnos de todas las especialidades está la materia *Juegos y Deportes Autóctonos*.

Debemos destacar que han culminado dos tesis doctorales sobre Lucha Canaria, una sobre el análisis de la acción de brega y otra sobre el dopaje en la Lucha Canaria, y se está realizando una tercera sobre Juegos Tradicionales, orientada hacia la caracterización de los juegos de mazo y bola en Canarias, además de una tesina de licenciatura realizada en la Universidad de Colonia (Alemania) y en el INEF de Madrid.

8. *Su presencia en los medios de comunicación.* Actualmente, los medios de comunicación le prestan atención diaria en sus páginas, siendo referencia importante el programa de TVE « La Luchada », que ha conseguido hacer llegar la Lucha Canaria a todos los rincones de la geografía canaria, u otro del Canal Plus que amplía la emisión a todo el país. El Programa “A toda vela”, de TVE en Canarias, permite seguir las distintas competiciones de Vela Latina Canaria y Barquillos que se celebran de abril a octubre en distintas islas del Archipiélago, o diversos espacios que han surgido en las televisiones o emisoras de radio locales.

6. Problemática actual de los juegos Tradicionales en las islas Canarias

Con carácter general, consideramos que el proceso deportivizador al que se han venido sometiendo una gran número de prácticas lúdicas tradicionales les ha impedido conservar sus características en relación con: el número indeterminado de jugadores, no delimitación del espacio de juego, desigualdad entre los participantes, eventualidad de su realización y celebración exclusiva en ocasiones especiales.

De una parte: reglas, normas, autoridad, controles, de comportamiento, tiempo, desempeño, cuantificación, ordenamiento de funciones y responsabilidades; de

otra parte: disciplina, esfuerzo, dedicación, competencia, resultados, éxitos. Resultante: la transformación de juegos populares a Juegos Deportivos (C.E. Vargas, 1994:18).

Estimamos que es éste el principal problema actual de los juegos y deportes tradicionales: la pérdida de su identidad y de los rasgos más singulares. Por ello debe haber un punto de encuentro entre el lógico proceso adaptativo a las situaciones cambiantes de la sociedad y el mantenimiento de las especificidades, códigos y rituales originarios sin que deportivización deba ser sinónimo de alienación de comportamientos y uniformidad de las manifestaciones.

La problemática presente de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales, desde nuestra perspectiva, se concreta en los siguientes puntos:

1. *Difusión social forzada*, relacionada con que los programas y actividades de promoción, divulgación y expansión que se ofertan desde las instituciones y entidades deben seguir normalmente un proceso natural de consolidación y arraigo en el tiempo hasta formar parte del comportamiento constituyendo y pauta cultural de un pueblo y no decaiga en un modismo pasajero por su imposición. Varios casos se han producido en nuestra comunidad donde por el interés de un gestor o de una situación política determinada, se han promovido proyectos muy ambiciosos pero que no han tenido la respuesta necesaria por parte de los practicantes o que no han contado con la continuidad necesaria. Un ejemplo sería la Escuela Insular de Levantamiento del Arado del Cabildo de Gran Canaria.
2. El *afán deportivizador*, concretado por un desmesurado propósito de institucionalización y normativización con la creación de numerosas federaciones con sus correspondientes estatutos y órganos federativos. Así, mediante la Orden de 15 de octubre de 1996 de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias, se regula la constitución y funcionamiento de las Federaciones Canarias de los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Canarias, cuya justificación de motivos se basa en que « en la actualidad existe una implantación territorial de la mayoría de estas modalidades. Ello aconseja articular a través de la figura de la Federación²⁷, abandonando la de mera agrupación de clubes, con el doble

²⁷ El art. 1.2 de la mencionada Orden indica que se podrán constituir las siguientes Federaciones:

- Federación de Juego del Palo Canario.
- Federación de Lucha del Garrote Canario.
- Federación de Arrastre Canario.
- Federación de Salto del Pastor Canario
- Federación de los Juegos Tradicionales Canarios, (Pelotamano, Levantamiento y Pulseo de la Piedra, Levantamiento del Arado, Calabazo y aquéllas otras que en el futuro sean reconocidas).

Hay que decir que ya con anterioridad existen las siguientes Federaciones:

- Federación de Lucha Canaria.

objetivo de, por una parte, dotarlas de una estructura de organización acorde con las demandas actuales y homologada con el resto de modalidades deportivas". En la actualidad ya se han constituido las Federaciones del Juego del Palo Canario, la de Lucha del Garrote Canario y la del Arrastre Canario.

3. El *riesgo de la adulteración* en el sentido de que las iniciativas del rescate y de la divulgación no deben dar lugar a alteraciones sobre las prácticas originales, tal como se han transmitido generacionalmente, aunque esto no significa que éstas deban ignorar la evolución y los cambios de adaptación que se operan en la sociedad en la que se manifiestan. En algunas modalidades lúdicas tradicionales de Canarias nos encontramos con situaciones que difícilmente pueden justificar su "tradicionalidad" y el rigor necesario todo trabajo de rescate y divulgación.

7. Perspectivas de futuro de los Juegos Tradicionales de Canarias

En una tendencia actual a *mundializar* la cultura, (U. Castro, 1996:609), -que bien equivale a la *aldea global* de M. Lcluhan-; los juegos y deportes tradicionales deben encontrar su espacio vital de **conservación** y no de preservación²⁸ en su pureza, sin adulteraciones, para hacer válida la afirmación que se hace en Sociología de que no es el hombre quien posee la cultura sino la cultura quien posee al hombre.

Si la *educación*, la *competencia* y el *deporte* son conceptos culturales que posiblemente tengan validez universal a partir del año 2000, los juegos tradicionales y el deporte están directamente relacionados con dichos universales (A. Petrus, 1996:514). Por ello, a modo de conclusiones, apuntamos las siguientes líneas de actuación presente y futura:

- Definir el marco institucional adecuado para las líneas de colaboración entre las instituciones insulares y locales para que de forma coordinada se gestionen eficazmente los recursos y las actuaciones.
- Promover una decidida política de convenios con instituciones que prioricen en sus programas actuaciones en esta área.

- Federación de Vela Latina.

- Federación de Bolas y Petanca (que regula la práctica de las Bolas Canarias)

²⁸ La conservación sería la alternativa derivada de quienes consideran los juegos tradicionales como objetos culturales valiosos en la medida en que se siguen cumpliendo una función en la sociedad actual mientras que la preservación sería la alternativa derivada de considerar a los Juegos tradicionales como productos culturales anacrónicos y acabados que sólo deberían ser observados a distancia en su entorno natural como cualquier espécimen en extinción del que, en todo caso, se lleva un ejemplar al museo y se explota turísticamente.

- No promover iniciativas orientadas a la deportivización, adulteración y devaluación. Al contrario, teniendo en cuenta las numerosísimas modalidades deportivas, con la incesante creación de prácticas nuevas, debe respetarse el marco/espacio de los juegos y los deportes autóctonos y tradicionales, el contexto cultural en el que se desarrolla la actividad, que es perfectamente compatible y complementario con los modismos y nuevas tendencias deportivas.
- Presencia en el sistema educativo como oferta opcional en las currículas de la enseñanza primaria y secundaria obligatoria, ofertando un diseño pedagógico del deporte tradicional escolar. Lo que no se conoce no se puede valorar, y los escolares constituyen el segmento de población ideal para un primer acercamiento a este tipo de prácticas lúdicas.
- Formación e investigación: plan de formación de personal especializado en juegos y deportes autóctonos y también que se promueva la investigación en este campo y que se apoyen las investigaciones en curso. En este sentido el Cabildo Insular de Tenerife ha creado una Escuela Taller que ha formado a 40 alumnos en un curso de más de 1000 horas.
- Cursos de formación básica con el objetivo de crear/consolidar equipos de trabajos como formadores.
- Actividades de divulgación para el conocimiento de las prácticas vernáculas:
 - . Charlas informativas
 - . Demostraciones/exhibiciones
 - . Cursos básicos.
- Relanzar la labor de enseñanza/transmisión para asegurar el futuro de estas prácticas ancestrales, tanto en el deporte base como en la tercera edad, apoyando esta línea de trabajo tanto con programaciones periódicas (escuelas) como con actividades esporádicas (muestras).
- Actividades de competición.
- Dotar a las Federaciones y Entidades Deportivas de la ayuda necesaria para la celebración de las temporadas anuales de competición.
- Organización de eventos.
- Celebración de actos dirigidos al conocimiento de estas actividades por medio de:

A.- Eventos:

- . Congresos
- . Simposios
- . Jornadas
- . Seminarios

B.- Muestras:

- . Conferencias
- . Exposiciones
- . Charlas
- . proyecciones, etc.

C.- Exhibiciones:

- . Con ocasión de celebraciones, (Día de Canarias, fiestas locales, insulares, etc.).
- . Publicaciones, con un programa de ediciones en materia de Juegos y Deportes Autóctonos sobre:
 - * Edición de una revista periódica.
 - * Colección de libros divulgativos sobre los Juegos y Deportes Autóctonos.
- * Edición de vídeos divulgativos.
- Premios y reconocimientos:
 - . Mejor deportista del área de juegos y deportes autóctonos.
 - . Mejor labor de rescate.
 - . Mejor labor de divulgación.
 - . Mejor labor de institucionalización.
 - . Mejor labor docente.
 - . Mejor labor de investigación .
 - . Mejor labor de proyección.

Bibliografía.

- ACUÑA, A. (1994): Fundamentos socio-culturales de la motricidad humana y el deporte. Universidad de Granada. Granada.
- ALTUVE, E. (1997): Juego, Historia, Deporte y Sociedad en América Latina. Universidad del Zulia. Maracaibo.
- BARREAU, J.J. y MORNE, J.J. (1991): *Epistemología y Antropología del deporte*. Alianza Deporte. Madrid.
- BARRETO, C.M. (1997): *Construyendo identidades: juegos y deportes tradicionales canarios*. En Amador, F., Castro, U. y Alamo, J.M. Luchas, Deportes de combate y juegos tradicionales. Gymnos Editorial. Madrid.
- BERNARD, M. (1985): *El cuerpo*. Paidós. Barcelona.
- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986): *Antropología del Deporte*. Bellaterra. Barcelona.
- CAGIGAL, J.M. (1966): *Deporte, Pedagogía y Humanismo*. Artes Gráficas Ramos. Madrid.
- CAGIGAL, J.M. (1980): *Cultura intelectual y cultura física*. Kapelusz. Buenos Aires.
- CALLOIS, R. (1958): *Teoría de los juegos*. Seix Barral. Barcelona.
- CASTRO, U.S. (1996): *El tratamiento curricular de los bloques de contenido en la Educación Física Escolar: el Juego Tradicional*. En VV.AA. El Tratamiento pedagógico de los contenidos en la Educación Física Escolar. Apuntes Curso de Invierno de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- CASTRO, U.S. (1997): *Introducción a los juegos y deportes tradicionales de Canarias*. En VV.AA. Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios. Dirección General del Gobierno de Canarias. Las Palmas de Gran Canaria.
- DECRETO 46/1993, de 26 de marzo, por el que se establece el currículo de Educación Primaria. Boletín Oficial de Canarias de 9 de abril de 1993. DECRETO 310/1993, de 10 de diciembre, por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial de Canarias de 28 de enero de 1994.

- DENIS, D. (1980): *El cuerpo enseñado*. Paidós. Barcelona.
- DURING, B. (1993): *La crisis de las pedagogías corporales*. Unisport. Málaga.
- ELIAS, N. y DUNNING, E. (1992): *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica. Madrid.
- FEIXA, C. (1995): *La aventura imaginaria. Una visión antropológica de las actividades físicas de aventura en la naturaleza*. Apunts, 41:36-43.
- GARCIA, M. (1990): *Aspectos sociales del Deporte. Una reflexión sociológica*. Alianza Deporte. Madrid.
- GUTIERREZ, M. (1995): *Valores sociales y Deporte*. Gymnos Editorial. Madrid
- HARRIS, M. (1985): *El desarrollo de la teoría antropológica. Una historia de las teorías de la cultura*. Siglo veintiuno. Madrid.
- HUIZINGA, J. (1987): *Homo Ludens*. Alianza/Emecé. Madrid.
- JENSEN, AD. E. (1982): *Mito y culto entre pueblos primitivos*. Fondo de Cultura Económica. México.
- JEU, B. (1989): *Análisis del deporte*. Bellaterra. Barcelona.
- JULIANO, M^a D. (1986): *Cultura popular*. Cuadernos de Antropología. 1^a edición.
- LAIN, P. (1989): *El cuerpo humano. Teoría actual*. Espasa Universidad. Madrid.
- LAVEGA, P. (1997): *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. En Amador, F., Castro, U. y Alamo, J.M. Luchas, Deportes de combate y juegos tradicionales. Gymnos Editorial. Madrid.
- MORENO, C. (1992): *Juegos y Deportes tradicionales de España*. Alianza. Madrid.
- NAVARRO, V. (1994): *Antropología de los juegos tradicionales canarios*. En VV.AA. Juegos Deportivos Tradicionales. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife.
- PALENZUELA, M. (1997): *"Tenerife y lo Nuestro". Proyecto de intervención sobre deportes autóctonos y juegos tradicionales*. En Amador, F., Castro, U. y Alamo, J.M. Luchas, Deportes de combate y juegos tradicionales. Gymnos Editorial. Madrid.
- PARLEBAS, P. (1988): *Elementos de Sociología del Deporte*. Junta de Andalucía. Málaga.
- PETRUS, A. (1997): *Función socioeducativa de los deportes tradicionales en la sociedad del bienestar*. En Amador, F., Castro, U. y Alamo, J.M. Luchas, Deportes de combate y juegos tradicionales. Gymnos Editorial. Madrid.
- RENSON, R. y SMULDERS (1989): *Clasificación de los juegos tradicionales*. En documento del Seminario de los Juegos tradicionales europeos. Vila-Real. Portugal.
- RODRIGUEZ, J. (1995): *Deporte y Ciencia*. INDE publicaciones. Barcelona.
- ROSSI, I. y O'HIGGINS, E. (1981): *Teorías de la cultura y métodos antropológicos*. Anagrama. Barcelona.
- THOMAS, R., HAUMONT, A. y LEVET, J.L. (1988): *Sociología del Deporte*. Bellaterra. Barcelona.
- VARGAS, C.E. (1994): *El Deporte como Objeto de Estudio*. Edición del autor. Cali.

ANEXO I

Proyecto « TENERIFE Y LO NUESTRO » (Proyecto de intervención sobre Deportes Autóctonos y Juegos Tradicionales, 1997-1999)

Áreas de actuación:

Área de investigación histórica y recuperación de tradiciones.
 Área de infraestructuras.

Área de promoción y formación.

Objetivos generales (extracto):

- Posibilitar a la población el conocimiento y la práctica de las diferentes modalidades deportivas tradicionales, enriqueciendo de esta manera su acervo cultural.
- Fomentar la práctica de actividades lúdico-deportivas ajenas al concepto exacerbadamente competitivo e incluso mercantilista que el deporte tiene en la sociedad actual, y así contribuir a rescatar la clásica acepción lúdica y participativa que el deporte ha de tener, como actividad cultural, que también lo es.
- Promover el trabajo de investigación de los deportes y juegos tradicionales que practicaron nuestros antepasados; su rescate, hasta donde sea lícito hacerlo respetando la tradición oral, o quizá su recreación como deportes de inspiración tradicional.
- Poner los medios para la creación de escuelas permanentes y organizadas para la enseñanza de las distintas modalidades.
- Promover el desarrollo de un marco legal que recoja las normas que deben regular las enseñanzas, titulaciones, etc., de las distintas modalidades.
- Organizar y apoyar actividades encaminadas a investigar, fomentar y practicar nuestros deportes tradicionales.
- Extender la práctica de estas actividades por la geografía insular, a través de la creación de un Programa de Escuelas del Deporte Autóctono.
- Definir los equipamientos e infraestructuras que permitan el desarrollo pleno de la práctica de las diferentes modalidades. Organización de un Centro Insular de Deportes Tradicionales (CIDAT).
- Fomentar el interés de nuestros jóvenes por el estudio, conocimiento y práctica de esta parte irrenunciable de nuestro acervo cultural.
- Facilitar a nuestros enseñantes el conocimiento de las distintas modalidades deportivas autóctonas y tradicionales para su inclusión en los contenidos y materias educativas.

Área de investigación histórica y recuperación de tradiciones:

- Fomentar y apoyar los trabajos de investigación en torno a los Deportes Autóctonos y Juegos Tradicionales.
- Promover la investigación histórica y antropológica, centrada en estos temas.
- Divulgación y ordenación de los estudios realizados hasta la fecha, de estas prácticas tradicionales.
- Rescate de modalidades en trance de desaparición.
- Recuperación de la práctica antaño habitual de estos Juegos y Deportes Tradicionales en nuestras fiestas populares.
- Propuesta de elaboración de un texto que reúna el argot y vocabulario tradicional de las distintas modalidades.
- Promover la creación con el organismo competente de una Unidad de Investigación Histórica y Antropológica.
- Realizar unas Guías Catálogo de publicaciones existentes sobre Deportes Autóctonos y Juegos Tradicionales y de textos históricos y costumbristas.

Área de Infraestructuras:

- Creación de las infraestructuras necesarias para la realización de un Centro Insular de Deportes Autóctonos (CIDAT).
- Creación de la Casa-Museo de los Deportes Autóctonos.
- Dotación de las infraestructuras necesarias para el desarrollo de las actividades de las distintas modalidades.
- Plan Insular de Terreros como centros polivalentes para la práctica de Deportes Tradicionales en colaboración con los Ayuntamientos.
- Dotación de los equipamientos necesarios para estas infraestructuras.

Area de Promoción y Formación:

- Promover entre los escolares el conocimiento y la práctica de nuestras modalidades.
- Dar a conocer a los ciudadanos en general, de Tenerife, el potencial y atractivo de los Deportes Tradicionales.
- Formar al personal técnico necesario que permita la enseñanza de las modalidades.
- Apoyar a los Ayuntamientos en la realización de actividades de Deportes Autóctonos y Juegos Tradicionales.
- Elaboración de un Plan de Jornadas Divulgativas y de Muestra-Taller.
- Edición de un completo texto y vídeo con carácter divulgativo.
- Edición de un vídeo específico de cada una de las modalidades.
- Programa de Formación de Técnicos de Deportes Autóctonos.
- Creación del programa de Escuelas Municipales de Deportes Autóctonos.

Presente, pasado y perspectivas de futuro de los juegos y deportes popular-tradicionales en Cataluña

Pere LAVEGA

Profesor de Juegos y deportes Tradicionales

Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya-Centre de Lleida (Centro adscrito a la Universidad de Lleida)

Victor BAROJA

Presidente IOCARE (Coordinadora Entitats de Joc de Catalunya)

Resumen

En el presente trabajo se intenta apuntar las iniciativas y precedentes contemporáneos más relevantes que se han llevado a cabo en Cataluña en torno a la práctica o promoción de los juegos y deportes tradicionales. Aunque sin extendernos demasiado, nos remontamos hasta la transición política ya que con la llegada de la democracia, a partir de los años 75-80 se evidencian inquietudes e iniciativas dirigidas a la recuperación y promoción de los distintos ámbitos de la cultura popular, sobre todo cuando se asocian a símbolos de identidad.

Paralelamente y adoptando una visión globalizadora e integradora, se hace una revisión de todas aquellas expresiones de la cultura lúdica catalana. De este modo, se hace un balance tanto de la situación de los juegos y deportes tradicionales en la educación formal (ya que la reforma del sistema educativo exige que se impartan estos contenidos en el área de Educación Física) como de los contextos no formales, destacando la dimensión festiva, espectacular y turística de estos juegos, así como el proceso de deportivización entendido como la transformación contemporánea más relevante de los juegos y deportes tradicionales. Para concluir, esta revisión se indican algunas observaciones en torno a las últimas iniciativas generadas por diversos colectivos o asociaciones vinculadas al juego dirigidas a la promoción y sistematización del uso recreativo y cultural de los juegos tradicionales.

Finalmente se apuntan algunas orientaciones, sugerencias e iniciativas de futuro para poder avanzar con garantías en los juegos tradicionales del siglo XXI. En este sentido se indican algunas ideas, directrices, necesidades y retos institucionales en los apartados de: a) formación de las personas o profesionales que se sirven de estas prácticas; b) investigación, entendiendo que todavía queda mucho trabajo por hacer tanto en la investigación básica para conocer

con profundidad los juegos que se han protagonizado en nuestras tierras, considerándolos como un verdadero patrimonio lúdico (Parlebas, 1999) como en la investigación aplicada, dirigida a la optimización y evaluación de las distintas aplicaciones o experiencias que se estén llevando a cabo a través del juego y deporte tradicional. El último apartado c) la difusión y dinamización, a pesar de ser complementario es igual de importante que los anteriores ya que puede garantizar una proyección extraordinaria a nuestra sociedad del conocimiento y experiencias que se transmiten mediante nuestros juegos, y a la vez, puede servir para impulsar nuevas iniciativas y poner en contacto a todas aquellas personas de ámbito regional, estatal o internacional que estén vinculadas a los juegos y deportes tradicionales.

1. La nueva era de los juegos y deportes tradicionales. De los años 70 hasta la actualidad

Los juegos y deportes tradicionales constituyen una de las muchas expresiones o ámbitos de la cultura popular. Todas estas manifestaciones de la cultura tradicional, aunque individualmente son singulares, en su conjunto nos muestran un panorama similar ya que su evolución más reciente ha pasado por un proceso parecido.

A pesar que hacia los años 60 se observan algunos intentos tímidos de querer impulsar la cultura popular catalana, nos tenemos que remontar hasta los años 75-80 cuando la llegada de la democracia origina cambios substanciales. En Cataluña, igual que en otras regiones españolas, el gobierno autonómico y a su vez la constitución de ayuntamientos democráticos promueven una eclosión espectacular de las distintas manifestaciones de esta cultura tradicional (cf. J. Matas y A. Bover 1997:19). A partir de ese momento determinadas costumbres tradicionales vuelvan a tener un protagonismo relevante al estar asociados a símbolos de identificación local.

Esta circunstancia permite la reimplantación de viejos juegos de apuesta o dinero que habían sido prohibidos durante la dictadura. Los juegos de “bitlles” (bolos), las chapas, los “raiers” (descenso por los rios de raies, embarcaciones que antiguamente transportaban madera hasta el mar), los “castellers” (torres humanas) o incluso muchos juegos de cartas vuelven a tener protagonismo en las localidades catalanas.

Desde ese momento, la administración pública ha pretendido dotar de una estructura estable y asociativa a los distintos ámbitos o expresiones de la cultura popular. Sin embargo, por una parte se evidencia una gran diversidad de ámbitos de carácter tradicional (como los gigantes y enanos, los grupos de fuego, la sardana, las habaneras, la musica tradicional, el pesebrismo, las representaciones religiosas, las danzas o los mismos juegos y deportes tradicionales) que merecen atenciones particulares. Por otro lado también se observa que una gran cantidad de estas manifestaciones no necesitan funcionar

mediante el asociacionismo entendido en términos de disponer de una legalización estatutaria de la actividad. En cambio en algunos ámbitos de la cultura popular y en nuestro caso de los juegos y deportes tradicionales el hecho de asociarse es imprescindible, sobre todo cuando existe un patrimonio que se desea proteger, ya sea un local, algunos materiales, bienes o cuando se requiere dinamizar u organizar a una colectivos de personas muy numerosos. (cf. P. Baltà, 1997:13)

La ley de fomento y protección de la cultura popular y tradicional, así como otros medios o ayudas instituciones seguramente han sido uno de los mecanismos más decisivos para propiciar dicho asociacionismo o institucionalización.

No obstante, en el caso de los juegos tradicionales también se observa como muchos de sus protagonistas han estado organizados informalmente, con el propósito de compartir lúdicamente su tiempo libre. La transmisión oral y la cotidianidad sencilla permitían que el grupo de amigos de la escuela, las vecinas de una misma calle o los clientes habituales de un café compartieran diversas distracciones lúdicas sin necesidad de una reglamentación institucional. Tan sólo aquellas prácticas denominadas deporte participaban de esta estructura organizativa.

Paralelamente, en Cataluña se produce otro proceso asociativo peculiar. Muchos de los habitantes de otras regiones españolas que en décadas anteriores emigraron a esta región, se empiezan a organizar constituyendo las denominadas casas regionales (de Andalucía, de Extremadura, de Castilla y León, de Aragón...). Desde estas asociaciones se van a impulsar algunos juegos y deportes tradicionales aunque no dejan de ser competiciones esporádicas y muy puntuales.

Hasta finales de la década de los 80, la gran mayoría de los intentos que buscan recuperar y promover los juegos y deportes tradicionales se concretan en actuaciones individuales, aisladas, muy locales y sin una estructura organizativa estable. Tan sólo aquellas prácticas que se convirtieron en deporte y que se consolidaron en décadas anteriores siguen una continuidad gracias al funcionamiento de su correspondiente federación deportiva. Tal es el caso del juego de petanca, el juego de bolos leonés o el juego de bolo palma (cántabro); curiosamente, en dos últimos ejemplos, estaban y siguen adscritos a la federación catalana de bolos.

Al mismo tiempo, desde un punto de vista institucional, se empiezan a vislumbrar diversas iniciativas dirigidas a recuperar y potenciar todas aquellas expresiones asociadas a símbolos de identidad. Las instituciones locales (ayuntamientos, asociaciones culturales, consells comarcals...) y también la administración autonómica a través del departament de Cultura, concretamente mediante su Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional Catalana (CPCPTC), y por otra parte la Secretaría General de l'Esport empiezan a tomar más y más

protagonismo en la recuperación y en la dinamización de los juegos y deportes tradicionales.

Todos estos esfuerzos institucionales, ya sean municipales o autonómicos, favorecen la celebración de eventos considerados pioneros en este campo. El primer ejemplo extraordinario lo encontramos en la celebración de los juegos olímpicos de Barcelona en el año 1992 ya que en esa semana y dentro del programa de la denominada Olimpiada Cultural los días 4 y 5 de julio de ese año, se organizó el festival de los deportes autóctonos de España. Además, recordemos como en la sesión de clausura de los mencionados juegos olímpicos, se pudo observar la actuación de varios “castellers”.

Desde entonces, la expansión de los castellers o torres humanas ha sido cada año más relevante, disponiendo incluso de un espacio considerable en los medios de comunicación (prensa, radio y televisión); los raiers organizan sus primeros encuentros para dar a conocer esta actividad; las bitlles o bolos consolidan una coordinadora intercomarcal que pretende impulsar esta práctica más allá de la participación en un mismo pueblo, organizando campeonatos y encuentros. La asociación cultural Carrutxa de Reus (Tarragona) ofrece una primera exposición itinerante denominada “Bitlla”! que da a conocer las características reglamentarias y socioculturales de este juego. Al mismo tiempo las “bitlles” se incorporan en la federación catalana de bolos naciendo un nuevo deporte. la situación actual y poniendo al descubierto en forma de debate algunas de las preguntas a resolver de cara a un futuro próximo. Uno de los ámbitos que se abordan son los juegos y deportes tradicionales, aunque también relacionamos con la cultura lúdica y tratados en un ámbito específico se dan cita los castellers (torres humanas) y los raiers.

Además dicha Institución fomenta los estudios e investigaciones sobre los distintas manifestaciones de la cultura popular, su difusión mediante diversas publicaciones y la formación organizando algunos cursos o jornadas, como es el caso de los cursos de verano de los juegos tradicionales celebrados en los 3 últimos años en la localidad de Horta de Sant Joan (Tarragona).

Mientras, algunos museos como es el caso del renovado museo del juguete en Figueras (Girona), el museo etnológico de Barcelona, el museo del Montsià en Tarragona o el Ecomuseo de les Valls d’Aneu en el Pallars Sobirà (Lleida) realizan diversos actos en torno a este ámbito de los juegos y deportes tradicionales. En este sentido queremos destacar la iniciativa del museo del Montsià al organizar las primeras jornadas de etnología del Ebro, dedicadas a los juegos, deportes y competiciones tradicionales de las comarcas del Ebro. Estas jornadas se celebraron del 5 al 8 de octubre de 1995.

Finalmente, entre las distintas iniciativas institucionales queremos remarcar que la reforma del sistema educativo “LOGSE” ordena que en el área de la educación

física la obligatoriedad de enseñar los juegos y deportes tradicionales en Cataluña.

Con lo que hemos indicado hasta el momento, en un esfuerzo de sintetizar la evolución y situación actual de los juegos y deportes tradicionales, vislumbramos cuatro orientaciones paralelas y a su vez complementarias.

- Los juegos y deportes tradicionales en la educación formal
- La dimensión festiva, espectacular y turística de los juegos y deportes tradicionales
- La deportivización de algunos juegos tradicionales
- La asociaciones recreativas de juegos tradicionales

Estas orientaciones las vamos a intentar tratar en los siguientes apartados.

2. Los juegos y deportes tradicionales en la educación formal

En España, la LOGSE es la última ley de ordenación general del sistema educativo del país. A su vez, esta reforma educativa se desarrolla con algunas particularidades en cada región española según tengan o no competencias autonómicas en este ámbito. Cataluña al ser una comunidad con competencias educativas establece la ordenación curricular de los distintos niveles educativos, es decir, educación infantil, educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato.

En esta reforma educativa se determina la obligatoriedad de tratar el juego popular y tradicional en la Educación Física como uno de sus bloques de contenidos. Con la intención de destacar lo más relevante de esta ordenación curricular apuntamos algunas de sus principales directrices en educación primaria y secundaria.

En Educación Primaria (de 6 a 11 años) se incluye el concepto de juego como manifestación social y cultural. En el apartado de objetivos terminales se establece el conocimiento de los juegos tradicionales del propio territorio, así como el de los practicados en otros países. En el apartado de procedimientos se incorpora la recopilación de informaciones sobre los juegos populares y tradicionales, así como la práctica de los mismos. Sin embargo no se indica la forma de evaluar dichos contenidos.

En Educación Secundaria (de 12 a 16 años) también aparece el concepto de juegos y deportes autóctonos (se observa un cambio en la terminología). En el apartado de procedimientos se determina la investigación y práctica de deportes y juegos autóctonos. Finalmente, en el apartado de actitudes, valores y normas se establece la valoración de los juegos y deportes autóctonos como vínculo y parte del patrimonio cultural de la comunidad. Tampoco se mencionan los criterios para la evaluación de estos contenidos.

Pensamos que la incorporación del juego y deporte tradicional en el sistema educativo ha supuesto dar un paso hacia adelante en este propósito de conocer la cultura tradicional de la ludomotricidad humana. Esta situación ha originado que en algún centro educativo, como por ejemplo el instituto de Mollerusa (Lleida) se hayan promovido intercambios con escolares de otros centros educativos europeos, encontrando en el juego y deporte tradicional su nexo de unión. En otras ocasiones también encontramos experiencias aisladas que confirman esos tímidos y aislados intentos por querer avanzar en este sentido (cf. a modo de ejemplo V.Baroja, 1995 en l'escola Ramon Llull-Aula Nova de Barcelona, B. Pubill en C.P Sant Miquel d'Ascó de la provincia de Tarragona o Costes-Lavega, 1998 en Ribera de Cardós con todas las escuelas de enseñanza primaria de la comarca Pallars Sobirá de los Pirineos de Lleida).

No obstante, en general, queda mucho camino por avanzar ya que las experiencias serias y rigurosas todavía no son muy frecuentes. Sirva de ejemplo tan anecdótico como ilustrador el hecho de que la escasa formación que recibe la población escolar en estas prácticas origina que cuando aparecen determinados productos comerciales que se introducen en el sector infantil como los tazos o los gogos, los jóvenes protagonistas desconocen que se inspiran en los antiguos juegos tradicionales, protagonizados años atrás por sus familiares, denominados patacones y tabas respectivamente.

Este déficit debe interpretarse en parte como resultado de la escasa formación que reciben los futuros docentes universitarios. En este sentido la formación de los maestros especialistas en educación física y los licenciados en ciencias de la actividad física y el deporte no es todo lo completa ni profunda sobre esta materia como deseáramos los interesados por este ámbito. Ya sea porque en el primer caso no suelen presentarse asignaturas específicas que traten este tema o bien porque en el caso de los licenciados el conocimiento queda reducido en el mejor de los casos a alguna asignatura optativa.

3. Los juegos tradicionales : fiesta, espectáculo y turismo cultural

Con el objetivo de evidenciar la dimensión festiva, de espectáculo y turística de los juegos y deportes tradicionales se muestran algunos ejemplos que nos ilustran contextos distintos pero todos ellos complementarios en esta orientación

Los castells o torres humanas

Los castells (torres humanas) que provienen de un baile valenciano de "moixaganges", antes de desprenderse de esa otra actividad lúdica, en una etapa intermedia, primero debieron ser un juego emulador entre sectores diversos de una misma colla "colectividad" del baile. Pero a medida que los mismos componentes de ese grupo o sus allegados se dieron cuenta que esas construcciones eran espectaculares, es decir, que superaban los límites de la

contemplación voluntaria y tomaban formas regulares disponiendo de un código más o menos fijo, es evidente que fueron presentándolo ante sectores más amplios de la población como una demostración digna de contemplar.

Mientras ese juego se movió en sectores de iniciados, la costumbre era sencillamente el juego emulador entre los hombres de una misma "colla"²⁹ o población (el placer era compartido entre los iniciados y nadie más), pero en el momento en el que pasa a ser considerado por amplios sectores, el juego emulativo se convierte también en juego-espectáculo, porque crean códigos que determinan singulares estructuras y deciden cuales son apreciables y cuales no: se hace necesario hacer castillos altos, pero también bien hechos, elegantes, y además deben vestirse de una manera más o menos concreta, y que ayude, por ejemplo a diferenciar los pisos y a que todo el castillo tenga una visión homogénea (B.Moya, 97:60).

Los "raiers"

Otro ejemplo muy gráfico de esta conexión son los "raiers", antigua actividad laboral consistente en el transporte fluvial de la madera, desde el río Noguera Pallaresa y Segre (Pirineo Catalán) hasta la desembocadura del río Ebro. Los raiers y sus familiares disponían de un argot y una particular organización del trabajo y la forma de vivir la vida y el oficio.

Este antiguo oficio desapareció alrededor de 1930, volviéndose a recuperar dicha manifestación con claras connotaciones lúdicas, festivas, de carácter de demostración y espectáculo. Tanto en las comarcas del Alt Urgell como en el Pallars (ambas en el norte de Cataluña) se han creado fiestas de raíz tradicional, siendo un reclamo para un gran número de visitantes que año tras año disfrutan del espectáculo que representan los "raiers" conduciendo los "rais" que navegan por las aguas bravas de estos ríos.

Mediante esta actividad lúdica se pretende potenciar una identidad, manteniendo vivo el recuerdo, su estudio estable y difusión, y al mismo tiempo hacer un producto de turismo cultural de primera magnitud.

La creación del museo o centro cultural dels Raiers del Pont de Claverol (en Poble de Segur- Lleida) es ya una realidad que cuenta con una gran afluencia de visitantes (más de 6000 en el año 94), siendo a su vez un centro de recogida de material en forma de documentos, objetos, fotografías, modelos... convirtiéndose en un centro estable de estudio y difusión.

En el mismo sentido se ha constituido el Rai Pirineo Mediterrania, reconstruyendo el antiguo camino de la madera desde los bosques hasta el mar y también la creación de la Asociación Internacional de Raiers que impulsa la relación con todos los grupos organizados internacionales de este ámbito.

²⁹ Una "colla" es un grupo de personas unidas para una finalidad concreta, en este caso el propósito es levantar torres humanas.

El futuro de esta práctica es esperanzador, teniendo como principales objetivos el incremento del trabajo de investigación tanto documental como de recogida de los últimos testimonios orales, combinándolo con la potenciación de las exhibiciones raieras, creación de nuevos grupos, talleres y cursos dirigidos a enseñar las técnicas de construcción y navegación de los rais.

También se pretende incentivar la realización de propuestas didácticas para facilitar el aprovechamiento de las visitas realizadas por grupos escolares.

Por último se proponen unir este ámbito con otros campos de la cultura popular y tradicional mediante la celebración de jornadas comunes y creando nexos de colaboración con otras entidades, como museos y centros de estudio del Pirineo.

El entorno festivo de “les bitlles” (bolos)

Desde aproximadamente 1988 en una gran cantidad de pueblos de Lleida se organizan tiradas populares de “bitlles” coincidiendo con las fiestas. En realidad son competiciones festivas muy multitudinarias que año tras año acogen mayor número de protagonistas y pueblos participantes. En estas tiradas generalmente se reúnen más de 500 jugadores de diferente edad y género.

A pesar que cada equipo está integrado por personas de un mismo pueblo, también se permite que un pueblo tenga más de un equipo o que varias personas de distintos pueblos constituyan un mismo equipo. El ambiente de fiesta favorece que todos los protagonistas puedan participar.

En esta competición, en general los hombres compiten entre ellos, y paralelamente las mujeres hacen lo mismo en una zona adyacente. Con las mujeres también pueden competir los niños o niñas.

Para participar en el juego cada jugador/a paga 300 pesetas. De este modo se tiene derecho a competir y ganar alguno de los premios, los cuales tienen un carácter claramente popular y festivo: un cordero, una botella de vino, un juego de bitlles, una botella de aceite, cualquier objeto doméstico e incluso una copa o medalla.

En este juego se disponen 6 bitlles en dos filas de 3. Los participantes lanzan tres mazas denominadas bitllots, en cada intento, con el objetivo de sumar el máximo número de puntos. Cada bitlla caída suma 1 punto y si se deja una sola bitlla plantada, la jugada suma 10 puntos. Los lanzamientos se realizan desde unos 12 metros en el caso de los hombres y desde unos 10 metros las mujeres.

Estas competiciones festivas contemplan 2 fases o tiradas:

- La tirada individual en la que todos los jugadores intervienen en 8 ocasiones con tres mazas o bitllos por intento. En esta fase todos los jugadores compiten

entre sí, tanto si son del mismo equipo o de otra localidad, ya que es una tirada individual.

De esta tirada, los cinco jugadores que sumen más puntos se clasifican para la siguiente tirada.

- La tirada del “garró” (jamón) - denominada así ya que a menudo el ganador obtiene un jamón. Cada equipo integrado por 5 jugadores participan en 8 ocasiones más. En esta ocasión se anotan los puntos que suma cada jugador y también cada equipo. Al final los jugadores y equipos que obtienen más puntos ganan los mejores premios de la tirada festiva. También es frecuente que todos los participantes reciban un premio de consolación.

Otras festividades lúdicas

A modo de ejemplo indicamos algunos de los eventos lúdicos tradicionales que han alcanzado una clara dimensión festiva y turística.

En el mes de abril las semanas medievales son muy concurridas, mostrando diversos ejemplos de juegos tradicionales de la edad media. Entre las distintas localidades apuntamos el caso de la semana medieval de Montblanc o de Montsonís.

En agosto la localidad Argentona celebra la fiesta del “Càntir” (Cántaro). Esta festividad se remonta a los años 50 y cada año acoge un gran repertorio de juegos de habilidad como beber con una sola mano o beber de un cántaro de grandes dimensiones.

También en agosto, la localidad de Roses (Girona) organiza en su fiesta mayor juegos de cucaña en el mar o Barcelona su tradicional juego de cucaña horizontal durante las fiestas de Sant Roc³⁰ Los concursos de “gossos d’atura” (perros de pastoreo) son muy conocidos en Llavorsí o en Castellar de n’Hug acogiendo competiciones de representantes de las distintas localidades de los Pirineos catalanes, vascos y franceses.

Finalmente la fiesta de los toros da cita a numerosos ejemplos de tradiciones lúdicas en las tierras del Ebro y en otras zonas de Cataluña. Entre estos indicamos la “cargolera” (caracolera) como parte de la fiesta del municipio de Cardona, en la cual un individuo se introduce dentro de un cesto de grandes dimensiones, llamado cargolera, aguantando la embestida del toro liberado.

4. La deportivización de los juegos tradicionales

³⁰ Esta cucaña horizontal es muy singular, es la más antigua que se conserva.

Los juegos tradicionales al ser realidades o sistemas socioculturales abiertos, participan de un proceso de interacciones con el entorno que originan como resultado un conjunto de adaptaciones o transformaciones singulares (Lavega, 1996). En este sentido, podemos justificar que a lo largo de la historia, los juegos tradicionales han pasado por distintos procesos adaptativos, unas veces modificando sus reglas, otras veces cambiando su organización o condiciones contextuales y en otras circunstancias variando su función y significación (Lavega, 1995). Así, cuando un juego no puede adaptarse a las influencias del entorno, termina desapareciendo (tal es el caso de los juegos prohibidos (p.e. los juegos de apuesta). En todos los otros casos, el juego se transforma, al igual que se transforman las distintas manifestaciones socioculturales que caracterizan al ser humano.

Entre estas modificaciones creemos poder justificar que en los últimos años la transformación más representativa de los juegos tradicionales de nuestra sociedad contemporánea (o postmoderna) es la deportivización (B. During, 1984; N. Elias y E. Dunning 1994, F. Lagardera 1998, P. Parlebas 1999,..). Este proceso implica la conversión de muchos juegos en deportes, tanto en la homogeneización de su sistema reglamentario como en la estandarización de las condiciones de práctica. El sistema organizativo deportivo pretende comparar resultados; establecer jerarquías en las competiciones; organizar competiciones locales, regionales, estatales, continentales, mundiales...

Al mismo tiempo la organización deportiva exige entrenamiento, mejora del rendimiento y la búsqueda del éxito como fin más inmediato. Todo ello comporta el sacrificio de las antiguas normas locales, la sustitución de la improvisación o condición efímera de cada partida por el control y el establecimiento de un calendario que prevé cualquier imprevisto.

Cuando este proceso de deportivización queda circunscrito a una delimitación geográfica muy concreta, podemos hablar del paso de juegos a deportes tradicionales; p.e. juego de pelota valenciana, lanzamiento de barra aragonesa, lucha canaria o leonesa,... (R. Renson, 1988). En cambio, cuando este proceso se traslada a otras geografías incluso de ámbito internacional, nos acercamos a los denominados deportes de masas (p.e. fútbol, baloncesto, pelota vasca, judo...).

En Cataluña, encontramos dos ejemplos muy claros de deportivización. El juego de "bitlles" o bolos y los "castellers" o torres humanas.

Del Juego al Deporte. Las "bitlles" (Bolos)

El antiguo juego de "bitlles" se caracterizaba por ser una práctica masculina de desafío individual, de apuesta, en la cual los jugadores participaban en condiciones asimétricas, compitiendo los apostadores contra el tirador. En cada pueblo las reglas eran parecidas aunque no exactas, dejando que cada partida siguiera un proceso o un pacto singular entre los participantes del momento. El proceso de deportivización de este juego ha supuesto una estandarización de

normas para todos los pueblos, una unificación de la morfología de los objetos (bolos y mazas), una simetría de las competiciones, un desafío de puntos y un control cada vez más riguroso de las condiciones de juego y de sus protagonistas (ahora hombres, mujeres y niños).

En la actualidad, debido a que el proceso de deportivización no ha finalizado (Lavega, 1997b) todavía es posible ver convivir la competición federada con otras modalidades parecidas a las formas más tradicionales, en un intento frustrado y quizás romántico de querer detener dicho proceso. La tirada de 100 pesetas, los entrenamientos con dinero o las tiradas festivas son formas complementarias del juego federado.

Sin embargo, este proceso va madurando año tras año. Actualmente se está consolidando el campeonato autonómico de los equipos de bitlles de toda Cataluña, al mismo tiempo también se organizan escuelas deportivas de verano bitlles, siendo estos dos casos ejemplos ilustradores de este proceso deportivo.

Del Juego al Deporte. Los castellers o torres humanas

Durante el primer tercio de este siglo el fenómeno de los castells pasó por una etapa de crisis. Esta etapa pareció mejorarse un poco desde el año 1932. , aunque pasaron casi 40 años más, observándose que la altura máxima que se conseguía alcanzar con motivo de alguna celebración importante, por ejemplo por la festividad de St. Felix, Sta. Teresa o Sta. Úrsula eran siete o máximo ocho pisos

La recuperación contemporánea más evidente se produce a partir de su reimplantación, sobre principios de los años 80. A partir este momento nace una segunda época de oro, ya que en 1981 la "colla vella de Valls" "descarga" (levanta y desmonta) por primera vez en el siglo XX un "castell" de 4 de 9 con folre (con una especie de piña o doble piso sobre el primero) nueve pisos de altura y con 4 personas por piso).

Desde entonces la presencia en los medios de comunicación ha sido más y más frecuente. La práctica de esta actividad se ha difundido a distintas localidades de Cataluña, incluso en zonas donde antiguamente no se conocía esta actividad. Paralelamente se han incorporado programas de preparación física y de entrenamiento por subir más y más alto y de la manera más y más espectacular. Los medios de comunicación establecen una clasificación y una puntuación de las distintas collas (grupos de castellers) según sus actuaciones. Estamos ante un claro proceso de "deportivización de los castells".

Todo ello ha originado, dudas, temores unidos a ambiciones, polémica, retos y metas más y más ambiciosas que lindan con lo posible y con lo permisible. Tengamos en cuenta que a partir de determinadas construcciones (número de pisos), se precisa que los integrantes de un castillo o torre (personas de diversas

edades, desde niños a hombres maduros y corpulentos) hayan entrenado muchas veces, sin poder evitar alguna caída en sus diferentes intentos.

Además, en determinadas construcciones, las personas que están en los primeros “pisos” pueden ver dificultada su respiración, mientras que los más pequeños corren el riesgo de arriesgar su integridad física en el caso de que caigan mal.

A pesar de estas circunstancias, el pasado año 1998 se puede calificar como el más espectacular, ya que se levantaron unos cuantos castillos de 9 pisos, e incluso por primera vez en la historia se consiguió “descargar ” (subir y bajar) un castillo de 10 pisos por la colla castellera de Vilafranca. En ese mismo año y con pocos días de diferencia la colla de Terrassa cargo y descargó también el castillo de 4 de 10 con folre y manillas. En la actualidad cada colla castellera tiene una clara organización burocrática con sede, presidente y junta directiva, jefe de colla y equipo técnico, y una asamblea general.

Igual que sucede con los bolos, esta práctica se ha introducido en algún centro educativo³¹, en algún programa de asignatura o en cursos intensivos, alcanzado unos niveles difíciles de sospechar unos cuantos años atrás.

Además los castells cuentan con la ventaja de movilizar a un gran número integrantes por colla, circunstancia que origina un ambiente muy integrador que a su vez facilita una clara proyección popular, que se ve reforzada por el seguimiento que realizan los medios de comunicación catalanes (prensa, radio y televisión autonómica). De este modo se garantiza la pervivencia y fortalecimiento de este proceso.

Finalmente, apuntamos algunas consideraciones sobre otra de las tendencias observadas en los Finalmente, apuntamos otro fenómeno característico de los fenómeno que ha surgido en Cataluña en los últimos años en relación a las asociaciones recreativas de juegos tradicionales.

5. Las nuevas asociaciones recreativas de los juegos tradicionales

³¹ Durante el curso académico 1998/99 el INEFC-Lleida, mediante el profesor A. Costes organizó un curso monográfico dirigido a estudiantes universitarios con el objetivo de introducirles en las bases y la aplicación pedagógica de los castells. Además C. Jové, licenciada en Educación Física y profesora de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Lleida, está realizando una tesis doctoral sobre esta práctica.

A continuación se reseñan algunas iniciativas que se desarrollan en torno a la aplicación recreativa del juego popular y tradicional. Estas actuaciones se promueven la recuperación recreativa de espacios públicos y momentos festivos. De todas las iniciativas nos detendremos más extensamente, en la experiencia de IOCARE, la coordinadora de entidades de juego, pues es la más global y la que une a muchas entidades importantes que abordan el tema desde distintas ópticas pero con una sintonía total entre ellas.

IOCARE, Coordinadora de entidades de juego

Cataluña es un país de rica tradición asociacionista. Es una región pionera en muchos temas, cuna de federaciones y de fundaciones de todo tipo. Pero paradójicamente no existía una federación o asociación que agrupase los juegos y deportes tradicionales catalanes.

En 1996 nace la Associació Catalana de Jocs Populars i Tradicionals (Asociación Catalana de Juegos Populares y Tradicionales) impulsada por un grupo de profesionales de la docencia y la animación con la finalidad de recuperar y divulgar los juegos que se practicaban antaño. Entre otros objetivos se planteó crear un fondo documental y gráfico sobre el tema y contactar con entidades similares.

Se establecieron una serie de contactos con asociaciones con los siguientes criterios:

- Entidades que tienen en el juego su principal actividad o instrumento de trabajo
- Un concepto amplio de los términos popular y tradicional, no limitado a un origen o sitio determinado.
- Abarcar todo el abanico de posibilidades tanto de mesa como motrices
- Entidades sin ánimo de lucro, quedando excluidas empresas de servicio i/o similares
- Disposición a trabajar en equipo y coordinarse para difundir el juego en el mayor número de situaciones posible (fiestas populares, educación y formación...)

Fruto de esta búsqueda se estableció contacto con las siguientes entidades, siendo las que en la actualidad constituyen la coordinadora:

- ATZAR Asociación de ludotecarios y ludotecarias de Catalunya, representantes de los profesionales de las ludotecas
- Asociación Catalana de Futbol Botones, recuperadores del viejo juego de futbol con botones y organizadores de distintas competiciones .
- Asociación del Juego Popular y Tradicional
- Club de Go la Pedra, jugadores del milenario juego del go y que llevan a cabo una amplia actividad de formación en escuelas
- Federación Catalana de Dominó por parejas, entidad de un gran dinamismo y que organiza y difunde este antiguo juego

- Federación Catalana del Juego de le Butifarra, juego de cartas muy extendido por toda la geografía
- Fundación Pere Tarrés, el ámbito de juegos, entidad dedicada a la formación de educadores y educadoras de tiempo libre
- Kidege, juegos y cultura, organizadores, entre otros actos del campeonato de Awaelé de Catalunya
- Museo de juegos tradicionales de Campo (Huesca), museo dedicado al juego tradicional y que pretende dinamizar el juego en todas las dimensiones
- SOS Racisme, área pedagógica, entidad dedicada a combatir el racismo y que utiliza el juego como principal instrumento para acercar pueblos
- Jugadores de Mah – jong, juego chino que goza de gran afición en algunos sectores
- Jugadores de Scrabble, el famoso juego de formar palabras también tiene su organización de jugadores

Otras entidades con las que se mantienen contactos, aunque no pertenecen a la coordinadora son:

- Amigos de la peonza, entidad dedicada a fomentar el coleccionismo de este elemento de juego tan universal
- Clubs de Bitlles Tradicionals Catalanes de Barcelona, al margen de la federación, su carácter eminentemente deportivo les resta cierta maniobrabilidad en el terreno recreativo
- Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya en sus centros de Lleida y Barcelona, como centros universitarios encargados de formar a los licenciados de Educación Física mantiene contactos periódicos con la coordinadora.

Acto seguido se observó la necesidad de crear una coordinadora de entidades a la que se llamó IOCARE (Coordinadora d'entitats de Joc). Dicha coordinadora se inscribía en el registro de entidades de la Generalitat de Catalunya el año 1998 con los siguientes objetivos: “ Esta coordinadora se constituye como entidad cultural sin ánimo de lucro y con la finalidades de promover el juego como elemento pedagógica, de relación social y humana y de creación de felicidad; para promocionar el número de participantes de todas las actividades de las entidades asociadas y de número de jugadores en general; para aumentar el número de circunstancias y posibilidades de jugar y para aumentar el reconocimiento público de los beneficios del juego.

Es por esto que la coordinadora tiene como finalidad trabajar para mantener y desarrollar una cultura del juego que permita a los ciudadanos y ciudadanas disfrutar del juego como elemento imprescindible para una buena calidad de vida.”³²

³² Traducción al castellano de parte de los estatutos de IOCARE

IOCARE, al margen de los objetivos mantiene unas actitudes que hacen de la iniciativa una experiencia original:

- Independencia económica de las administraciones, buscando la autofinanciación con los recursos que se generan y el patrocinio privado.
- Independencia de actuación de cada una de las entidades. Cada entidad tiene su propio funcionamiento y dinámica y la coordinador no interfiere para nada.
- Amplio campo de actuación. Desde la organización de actos propios a la participación en foros y mesas de debate (IOCARE es miembro del Senado de las Tradiciones de la Mercé de Barcelona, entidad que reflexiona sobre el modelo festivo de la ciudad), pasando por la publicación de libros y la docencia a maestros y monitores de tiempo libre.
- Abierta a toda aquella entidad que respete la dinámica establecida y que trabaje desde y por el juego sin ánimo de lucro.

Desde su creación, IOCARE ha participado en distintas fiestas mayores de Catalunya y en actos tan destacados como la Fiesta de la Diversidad organizada por SOS Racisme. Además participa de manera activa en el FestCat (Fiesta en Catalunya), escuela de verano monográfica de juegos tradicionales que organiza la Generalitat de Catalunya. Está en marcha la publicación de un libro que aprovechando los conocimientos que sobre cada juego tienen los miembros de las asociaciones, recoja distintos aspectos de los mismos.

En poco tiempo de existencia IOCARE se ha mostrado como una entidad dinámica y con gran proyección de futuro.

Otras iniciativas recreativas

Que el tema del juego popular y tradicional aplicado en muchos y diversos contextos está experimentando un gran auge en Catalunya, es evidente. Las iniciativas aquí reseñadas son de una calidad contrastable y reúnen rigor en la documentación y ejecución cuidada.

Cabe destacar en esta apartado la diversidad de actos e iniciativas surgidas básicamente en dos campos: el infantil – escolar y el festivo.

- ? *Tradijocs*: juegos bianuales organizados en la comarca de la Marina Alta que a modo de olimpiada de juegos tradicionales, agrupa a escuelas de la comarca en un pueblo para demostrar las habilidades lúdicas.
- ? *Fiestas históricas*: ha aumentado el número de poblaciones que organizan fiestas reproduciendo ambientes históricos, medievales en su mayoría. Estas fiestas incluyen, con mayor o menor acierto juegos de la época representada: cucañas, malabares, bitlles,... son algunos de los juegos presentes. Destacan por su originalidad las “Festes del

Renaixement” (Fiestas del Renacimiento) de Tortosa, inspirándose en cuadros de la época formulan una actividad de juego.

- ? *La escuela se mueve, Barcelona se mueve*: iniciativa promovida por los Centros de Recursos Pedagógicos de Barcelona (entidades al servicio del docente y la escuela), y que promocionan el juego en los distritos de la ciudad. “Juga amb Gràcia” distrito de Gràcia (Juega con Gràcia), “SaltaMartí” distrito de Sant Martí, “Horta belluga’t” distrito de Horta (Horta muevete), son algunas de estas iniciativas que acercan el juego popular a los escolares de Barcelona. Cerca de 2.000 han participado este curso 1998 –99.
- ? *Actos organizados por la Conselleria de Benestar Social de la Generalitat de Catalunya (Consejería de Bienestar Social)*: disponen de juegos gigantes y de una ludoteca intercultural que está presente en muchos actos que se organizan desde esta institución.
- ? *Festival de juegos del Masnou*: esta población acoge en la primavera y desde hace 3 ediciones un festival de juegos, ocupando durante una semana toda la población con oferta lúdica.
- ? *Museos*: los museos cada vez dedican mayor atención al tema del juego y en este sentido cabe destacar las iniciativas del Museo Etnológico de Barcelona, que efectúa propuestas relacionando los temas de exposición con el juego. El Museo de la Ciencia de Barcelona, el del Montsià en Amposta y el de la Tecnología de Terrassa tienen destacadas ofertas lúdicas.

6. Nuevas perspectivas y orientaciones de futuro

Para vislumbrar el estado actual de los juegos y deportes tradicionales y apuntar alguna de sus perspectivas y orientaciones para el inicio del siglo XXI nos vemos obligados a hacer el esfuerzo de dirigir la mirada hacia aquellas posibles expresiones, orientaciones y escenarios en los que estas prácticas están presentes: las competiciones deportivas; las fiestas, espectáculos y el turismo; las organizaciones recreativas; los juegos y deportes tradicionales en la escuela...; además esta visión holística del fenómeno nos exige considerar todos los posibles protagonistas y escenarios de práctica: juegos infantiles, de adultos y de gente mayor; juegos masculinos y femeninos. Finalmente debemos considerar todas aquellas otras condiciones que justifican la presencia de estas prácticas: juegos esporádicos y juegos que se practican con regularidad; juegos en contextos formales u organizados institucionalmente y juegos en entornos espontáneos, improvisados e informales.

En la actualidad la práctica de los juegos y deportes tradicionales convive con el protagonismo de los deportes de masas, los deportes de aventura (rafting, puenting,...), el aeróbic, el fitness o las nuevas modas de las últimas tendencias de la motricidad.

Ignorar dicha realidad sería un grave error, igual que pretender justificar la promoción de nuestros juegos fundamentándonos únicamente en la adopción de una postura vehemente y romántica. La justificación de su protagonismo queda claramente avalada en saber que nuestros juegos nos ofrecen una potencialidad motriz y sociocultural tan privilegiada como incuestionable; en cada contexto (localidad, región, país...) nos encontramos con un sinfín de ejemplos de juegos y deportes tradicionales que se nos muestran como un espejo o termómetro de nuestra cultura lúdica tradicional.

A pesar de que estas prácticas configuran una especie de cultura subalterna o subespecífica (Juliano, Feixa,...) sometida a menudo a influencias de una cultura dominante o superior (el sistema deportivo, los medios de comunicación...), la promoción y el futuro de los juegos y deportes tradicionales pasa por saber dar a conocer a las nuevas generaciones su especificidad, su riqueza motriz y sociocultural. Si a menudo se indica que el juego tradicional permite acercarnos a conocer nuestro patrimonio cultural, las costumbres y las tradiciones de nuestras gentes, debemos demostrarlo, poniendo en práctica estas posibilidades formativas, pasando del terreno contemplativo al pragmático.

La adopción de una visión integradora que pretenda atender todas las posibles formas de manifestarse los juegos y deportes tradicionales, nos orienta a sugerir una orientación de los esfuerzos institucionales para los inicios del siglo XXI en los siguientes apartados:

- a) - Formación
- b) - Investigación
- c) - Difusión y Dinamización

Formación

Buena parte de los resultados de la mayoría de las experiencias que se realizan dependen del nivel de cualificación y competencia de las personas que las promueven o dan a conocer. Desde las distintas instituciones que tienen responsabilidad formativa, se tiene que hacer un planteamiento serio y riguroso para impartir los conocimientos necesarios a los docentes de los distintos niveles educativos, así como a las personas que se dedican a la animación o recreación de estas prácticas en contextos propios de la educación no formal.

Los objetivos y los contenidos a impartir no pueden ser los mismos para un curso de monitores o voluntarios de tiempo libre, que para los estudiantes universitarios o para los distintos colectivos de profesionales de la docencia o recreación. En cada caso los programas de formación deberían atender prioridades distintas.

A modo de ejemplo concretamos algunas ideas para la formación de este ámbito:

? Grupos sin formación académica universitaria (monitores, animadores, módulos profesionales, voluntarios...)

Objetivos a priorizar: dar RECURSOS + enseñar técnicas sencillas de animación (dirigidas a centros recreativos, campamentos...) + construcción de diferentes objetos de juegos.

Actividades e iniciativas: organización de talleres y jornadas muy prácticas, con muchos recursos e ideas sencillas de aplicar.

? Estudiantes Universitarios (maestros especialistas en educación física, licenciado en ciencias de la actividad física y el deporte...)

Objetivos a priorizar: dar las BASES CONCEPTUALES + ejemplos de los recursos a utilizar + Ofrecer los conocimientos principales sobre las publicaciones y producciones audiovisuales específica + Facilitar el descubrimiento de la potencialidad sociocultural y motriz de nuestros juegos + Enseñarles estrategias y procedimientos para utilizar el juego tradicional en distintos contextos + Mostrarles algunas experiencias interdisciplinarias.

Actividades e iniciativas: impartición de asignaturas optativas; introducción de algunas ideas o contenidos en alguna asignatura troncal u obligatoria; organización de cursos de verano, jornadas, congresos... Promoción de intercambios con estudiantes de otros países (programas Sócrates, Intercampus...).

? Universitarios y profesionales (diplomados, licenciados, directores de museos, asociaciones,...)

Objetivos a priorizar: ofrecer BASES CONCEPTUALES + ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS + INVESTIGACION,+ PUBLICACIONES + recursos. Estos objetivos deben suponer la actualización en temas afines al juego tradicional; intercambio de experiencias con otros docentes o profesionales; facilitar investigaciones aplicadas a su acción profesional; diseñar créditos académicos, programas ...

Experiencias e iniciativas: Se pueden organizar, conferencias, exposiciones, seminarios y grupos de trabajo; asesoramiento en los mismos centros; cursos de postgrado (cursos de extensión universitaria, cursos de postgrado³³, másters, doctorado³⁴), organización de congresos. Se tendrían que dar facilidades para realizar alguna investigación, así como para garantizar la movilidad e intercambio (con o sin alumnos) con otros profesionales de Europa.

³³ En este sentido, el INEFC-Lleida , el próximo curso 1999/2000 va a intentar organizar un postgrado sobre bases y aplicaciones de los juegos y deportes tradicionales en la escuela y la recreación, con una duración de 200 horas.

³⁴ Cada vez es más habitual observar compañeros que realizan su tesis doctoral sobre juegos y deportes tradicionales En el INEFC-Lleida se han leído 3 tesis doctorales centradas en el juego y deporte tradicional (Olaso, 1994, Costes, 1995, Lavega, 1995).

Investigación

Considerando que todavía queda un largo camino por recorrer en el conocimiento y la aplicación de los juegos y deportes tradicionales, creemos que es imprescindible generar conocimiento científico en torno a estas manifestaciones.

En este sentido distinguimos dos niveles de investigación:

- a) la investigación básica
- b) la investigación aplicada

La investigación básica entendida como aquella que va dirigida al conocimiento profundo y riguroso de nuestros juegos. Por un lado debemos saber que al ser prácticas que se han transmitido a través de las fuentes orales, las personas mayores son los verdaderos expertos de muchos de nuestros juegos; por eso urge llevar a cabo iniciativas que nos acerquen a conocer nuestro patrimonio lúdico. Por otra parte, es necesario no quedarse en la simple recopilación de reglas de juego ya que siguiendo estrategias procedimentales coherentes y rigurosas se pueden evidenciar muchas pautas de comportamiento y de forma de ser de nuestras gentes (Lavega, 1997b).³⁵

En este sentido, desde el INEFC-Lleida hemos iniciado desde hace tres años un proceso de investigación aplicada consistente en a) la catalogación de juegos en el Pallars Sobirà (comarca de la zona norte o pirenaica de la provincia de Lleida), b) el análisis de los juegos inventariados y de su contexto c) en estos momentos estamos diseñando una aplicación educativa/recreativa a partir de las dos fases anteriores.

La investigación aplicada orientada al diseño y aplicación de programas de intervención, de dinamización y de gestión de nuestra cultura lúdica, supone un segundo paso o nivel de investigación. Necesitamos conocer con rigurosidad los efectos y resultados de las distintas experiencias que se realizan en torno al juego y deporte tradicional.

Deberíamos centrar la atención entre otros ámbitos en:

- Los distintos sectores de la población. Diseñar y evaluar la aplicación de estos juegos en grupos de población infantil, adulta o anciana.
- La educación formal. Resulta imprescindible diseñar, aplicar y evaluar la utilización del juego y deporte tradicional en la escuela. Para ello debemos considerar todos los posibles niveles educativos, así como las distintas experiencias que se planteen con seriedad. En este sentido, las aplicaciones interdisciplinares son un excelente camino para introducir el juego contextualizadamente.

³⁵ En el País Vasco, la obra del Grupo Etniker (1983), Atlas Etnográfico de los juegos infantiles en Vasconia es un buen ejemplo de lo que supone hacer un inventario de los juegos tradicionales.

- La educación no formal. Nos referimos a la investigación de programas de dinamización cultural, centrados en experiencias que se den en un contexto recreativo o cultural (escuelas de colonias o campamentos, asociaciones culturales, locales de gente anciana, zonas donde convivan distintas culturas - programas interculturales- museos, ludotecas,...).

En definitiva la investigación la entendemos en los términos de conocer nuestros juegos y sus costumbres y optimizar todas aquellas experiencias o programas que nos permitan protagonizarlos con cualquier grupo de personas o en cualquier escenario.

Difusión y Dinamización

Finalmente, creemos que necesitamos proyectar todas las posibles actuaciones que se realicen alrededor del juego y el deporte tradicional. Esta proyección la entendemos tanto en trasladar el máximo de información posible a la sociedad como dinamizando los diversos colectivos que hagan uso de estas prácticas.

La difusión del conocimiento generado, de las investigaciones o de las posibles experiencias realizadas se debería de realizar haciendo uso de todas las opciones que nos ofrece nuestra sociedad. A modo de ejemplo podemos considerar:

- Publicaciones. Sería conveniente impulsar la edición de publicaciones divulgativas (dirigidas a la población infantil e incluso al público no especializado) como las publicaciones especializadas (orientadas al público universitario o especializado). En este sentido nos parece excelente la iniciativa de Jean Jacques Barreau y Guy Jaouen así como de las instituciones colaboradoras de publicar la obra "Les jeux populaires, eclipse et renaissance. Des traditions aux régions de l'Europe de demain".
- Producciones Audiovisuales. Es una buena oportunidad de mostrar muy claramente las nuestras prácticas tradicionales y el contexto que las acoge.
- Creación de Base de Datos. Sería conveniente generar una base de datos de los juegos tradicionales tanto en cada comunidad o país como en un nivel más internacional. Ello favorecería la localización y el intercambio de toda la información disponible. En este sentido Internet puede devenir un camino a explotar.
- Exposiciones, congresos, jornadas. La organización de encuentros o jornadas para abordar entre diversos especialistas la reflexión y el intercambio de conocimientos es una opción a fomentar. Una vez más debemos felicitar las iniciativas realizadas hasta el momento. En España merece especial atención el último congreso internacional de luchas y juegos tradicionales celebrado en Fuerteventura. En relación al continente europeo sería necesario convencer a las instituciones pertinentes de la Unión Europea con el objetivo de fomentar el intercambio de experiencias y conocimientos, siguiendo el ejemplo de este encuentro que han organizado nuestros amigos de la Bretaña

francesa o los encuentros de otros grupos de trabajo que se realizaron en años anteriores.

Dinamizar en el ámbito de los juegos y deportes tradicionales no debe quedarse en organizar puntualmente algunas actividades más o menos multitudinarias. Resulta necesario motivar a los protagonistas para que más allá de una primera acción, se continúe generando actividad.

Todo proceso de dinamización exige pensar en los canales que permitirán la participación de las personas motivadas por la actividad. La divulgación de los juegos es un primer paso para la dinamización, aunque la formación es un componente indispensable.

Como no hay un único camino a seguir, el intercambio y la relación entre diversas instituciones deviene una opción fundamental. Debemos aprovechar todos los recursos comunicativos y de intercambio de información que nos da la sociedad, con el ánimo de llegar a la población. Esto origina la necesidad de coordinar las iniciativas existentes para fortalecer nuevos proyectos (cf. Palomar, S. 1997: 27-37)

Bibliografía

- BALTÀ, P (1997) "L'associacionisme com a motor de la cultura popular" en Libro de ponencias del II Congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
- BAROJA, V. (1995) *El Baúl del Abuelo* en Aula de innovación educativa nº 44: 15-19
- COSTES, A. y LAVEGA, P. (1998) *Jornada de juegos y deportes tradicionales en el Pallars Sobirà*. Ribera de Cardós. Inédito.
- BARREAU, J. JAOUEN, G. (1998) *Les jeux populaires, eclipse et renaissance. Des traditions aux régions de l'Europe de demain*. Karaez (Francia):Confederation FALSAB
- DURING, B (1984) *Des jeux aux sports*. Paris: Vigot
- ELIAS, N; DUNNING, E (1994) *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*. Paris: Fayard.
- ETNIKER EUSKALERRIA (1993) *Juegos infantiles en Vasconia*. Eusko Jaurlaritza, Derio (Vizcaya).
- LAVEGA, P (1995) *Del joc a l'esport. El joc de bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesis doctoral Universidad de Barcelona.
- LAVEGA, P. (1996) - "El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno" en Libro de Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario (Fuerteventura-Islands Canarias). Universidad de La Laguna, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Pág.193-810.
- LAVEGA, P. (1997a) "Estrategias metodológicas para el estudio de los juegos tradicionales" en libro actas del 3er Congreso en Ciencias de la actividad física, el deporte y la recreación. INEFC-Lleida. También en versión C.D.

- LAVEGA, P. (1997b) *La liturgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pages Editors.
- MATAS, J y BOVER, A. (1997) "Valoració del patrimoni cultural" en Libro de ponencias del II Congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
- MOYA, B. (1997) "La cultura popular com a espectacle" Libro de ponencias del II Congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
- OLASO, S. (1994) "*El joc de pilota en la comunidad valenciana*". Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona, 1994.
- PARLEBAS, P (1999) *Jeux, Sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*. Paris: INSEP
- PALOMAR, S. (1997) "Dinamitzar i que no es noti" en Libro de ponencias del II Congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
- PUBILL, B. (1996) "100 jocs cantats" en Libro de comunicaciones del II Congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
- RENSON, R. (1988) "La tradition en action: la centrale flamende des jeux populaires traditionnels" en Conclusions Adoptées par les participants concernant la collecte d'informations et la description de jeux traditionnels. Conseil de l'Europe. Vila Real. Portugal.

¿Qué juegos y deportes tradicionales para el siglo XXI en el País Vasco y Navarra?

Asier Lafuente, Luis Fernando Etxeberria

El objetivo de este trabajo es exponer las posibles vías de **popularización** de los juegos y deportes tradicionales en el País Vasco y Navarra en el siglo XXI.

Los juegos y deportes tradicionales en el País Vasco y Navarra además de ser tradicionales (transmitidos por generaciones) fueron **populares**, es decir, era la actividad lúdica del pueblo; eran popularmente practicados entre los habitantes de una comunidad. En la actualidad, aunque el País Vasco y Navarra están considerados dentro del Nivel 1: “nivel máximo en la clasificación por el número de juegos y deportes tradicionales que poseen y de su nivel de preservación y vigencia” (Moreno, 1993), los juegos y deportes tradicionales **han dejado de ser populares**, es decir, es una minoría la que practica estas actividades como desafío, ocio o deporte. (Etxeberria-Lafuente, 1998)

Así, para cumplir el objetivo del presente trabajo analizaremos la situación actual y **expondremos las vías de popularización** de los juegos y deportes tradicionales respondiendo a las preguntas siguientes:

- ¿Por qué practicar los juegos y deportes tradicionales en el siglo XXI?
- ¿Cómo promocionar y practicar los juegos y deportes tradicionales en el siglo XXI?
- ¿Qué juegos y deportes tradicionales en el siglo XXI?

Finalmente, expondremos un caso práctico de promoción de los juegos y deportes tradicionales vascos desarrollado por el colectivo KULKI.

1.- Situación actual : Juego - Deporte y Sociedad

El juego y el deporte es diversión pero también está repleto de significados. En los juegos y deportes (como en la gastronomía, artesanía, música...) se manifiestan una serie de constantes culturales, económicas y sociales. Estas, determinan a qué se juega, quién lo hace, cuándo, dónde, cómo y por qué. Así,

la evolución del juego está unida al medio social, ya que es un hecho cultural ligado a la sociedad. (Parlebas, 1988)

1.1.- Situación actual del juego tradicional

La evolución de la sociedad vasca, en las últimas décadas (1950-60), de una sociedad tradicional, rural, local y artesanal a otra cambiante, urbana, global e industrial se ha reflejado en el mundo de los juegos.

Las características de la sociedad han cambiado de la siguiente manera:

SOCIEDAD TRADICIONAL	SOCIEDAD MODERNA
El niño en comunicación con los mayores transmisión conocimientos	El niño apartado de los mayores menor transmisión
El trabajo se desarrolla en el entorno próximo mayor interacción familiar	El trabajo se desarrolla en un entorno lejano menor cohesión familiar
Sencillez técnica del trabajo menor necesidad de formación específica	Complejidad técnica del trabajo necesidad de preparación específica
Los conocimientos se transmiten oralmente por generaciones mantenimiento del saber tradicional	Los conocimientos se adquieren en centros escolares o televisión perdida del saber tradicional
Las tareas escolares desempeñan un papel secundario (lectura, escritura, cálculo) mayor tiempo de juego	La escuela adquiere mayor importancia; el periodo se intensifica y se prolonga menor tiempo de ocio
El niño convive con niños de diversas edades mayor transmisión lúdica	El niño convive con niños de su misma edad menor transmisión lúdica
Pobres economías familiares elaboración artesanal de juguetes	Acomodadas economías familiares compra de juguetes industriales
Vivienda en zonas rurales disponibilidad de espacios libres	Aglomeración en las ciudades falta de espacios libres
Oferta de ocio limitada ocio cotidiano con actividades sencillas y cercanas práctica de juegos y deportes tradicionales	Oferta de ocio muy amplia ocio cotidiano con actividades diversas y foráneas práctica de deportes de masas y actividades diversas
Manifestaciones festivas cotidianas y populares mayor participación popular	Manifestaciones festivas diversas y foráneas menor participación popular y más espectáculo

Este cambio en la transmisión de los conocimientos lúdicos tradicionales junto con los cambios producidos en el ocio cotidiano y festivo de los adultos **ha influido en los juegos** tradicionales infantiles. Muchos de los juegos se han descontextualizado y vaciado de significación, otros han caído en desuso, algunos persisten y otros se adaptan a las nuevas circunstancias, llegando algunos a deportivizarse. (Grupo Etniker, 1993)

La conclusión principal es el paso que se ha producido en la población infantil de la práctica de juegos tradicionales a deportes modernos. (Etxebarria-Lafuente, 1998)

1.2.- Situación actual : deportes tradicionales

Consideramos deporte a toda situación motriz codificada bajo la forma de competición e institucionalizada.(Parlebas, 1988)

Con estas criterios consideramos deportes tradicionales vascos los siguientes: (Etxebarria-Lafuente, 1998)

DEPORTES TRADICIONALES EN PAÍS VASCO Y NAVARRA

Federación Vasco-Navarra Deporte Rural	Federaciones Vasca y Navarra Pelota	Federación Vasca Remo	Federaciones Vasca y Navarra Atletismo	Federación Vasca Tiro	Federaciones Vasca y Navarra Bolo
Levantamiento piedra Levantamiento fardo Lanzamiento de fardo Levantamiento yunque Corte de hierba Corte troncos hacha Corte troncos tronza Transporte txingas Transporte de carro Transporte marmitas Carrera de mazorcas Carrera de sacos Arrastre de piedra Soka tira goma, tierra Arrastre de piedra con animales	Todas las modalidades de pelota	Remo banco fijo (treineras y bateles)	Lanzamiento de barra Carreras de fondo	Tiro al blanco	Bolos y toka

Existen otros, los cuales tienen un grado de institucionalización local como son:

- Carrera de layas
- Lanzamiento de azada

Otros estuvieron institucionalizados en una época pero no llegaron a deportivizarse:

- Levantamiento de peso
- Barrenadores
- Saltalaris
- Prueba de layas

Otras prácticas están más cercanas a los ritos físico-festivos:

- Toro con cuerda (Soka muturra)
- Juego del ganso (Antzar jokoa)
- Volteo de campanas
- Cucaña vertical y horizontal

Algunos son exclusivamente entre animales:

- Pelea de carneros (Ahari jokoa)
- Pelea de gallos (Ollar jokoa)
- Perro pastor (Artzai txakurra)

Los actuales deportes tradicionales vascos son en su mayoría resultado de la aplicación, en otra época, de las **formas de trabajo** al tiempo de ocio, a los cuales se les ha dotado de reglas que los convierten en aptos para la competición.

Es el **desafío** y no la práctica del deporte lo que atrajo al vasco a la hora de llevar a cabo una nueva hazaña. Por esta razón, en general, hasta hace muy pocos años, el atleta vasco dominaba varias especialidades y no era profesional, sino que alternaba el trabajo con el juego-desafío en sus horas libres.

Las características de los juegos vascos en competición residen en que se conciben y plantean procurando que el atleta muestre su **energía física** su destreza y su resistencia hasta situaciones límite pero siempre respetando la integridad física de los participantes.

Hoy en día, **el juego-desafío se ha transformado en deporte**, sus participantes se han convertido en profesionales, y algunos juegos han desaparecido.

En aras de la **espectacularidad**, los tiempos de competición se han reducido, sus participantes compiten más por el reconocimiento social y dinero que por el desafío en sí, y la indumentaria y las reglas del juego se adecuan a los imperativos de los medios de comunicación. (Museo etnográfico vasco)

Para diagnosticar, desde una perspectiva actual, el estado de salud de los deportes tradicionales vamos a compararlos con los deportes modernos en tres aspectos:

1.2.A.- Las características estructurales internas, analizadas a partir de la presencia o no de Compañero, Adversario e Incertidumbre del medio.

- 1.- No hay deportes con incertidumbre; solo en remo con banco fijo
- 2.- La mayoría están basados en elaborar una tarea donde la victoria es para el más rápido, fuerte o resistente
- 3.- No hay deportes de lucha individual hombre a hombre. Adaptados carreras de fondo sin calles, y pelota individual.
- 4.- Los deportes colectivos son pelota, sokatira y remo con banco fijo. Son los de mayor complejidad estratégica y los que más se practican. (Etxebeste, 1991)

A nivel general, podemos decir, que **encontramos ausencias a nivel estructural motriz en los deportes tradicionales vascos**. Esta ausencia en grupos como deportes en la naturaleza o luchas puede ser una de las razones por la que no ocupen el lugar que les corresponda en nuestra sociedad.

1.2.B.- Las características formales externas : institucionalización y estandarización.

La práctica se deteriora en la primera mitad de este siglo con el proceso de industrialización, movimientos migratorios y concentración de la población en zonas urbanas, así como el auge de los deportes modernos y otras prácticas de ocio. En los años 70 con la restauración de la democracia, la **creación de las Comunidades Autónomas** y la transferencia de competencias en ámbitos como la cultura y el deporte se produce un nuevo panorama. Las instituciones autonómicas y provinciales muestran un gran interés por la preservación, considerandolos patrimonio cultural.

A partir de este **punto de inflexión** se desarrollan las diferentes federaciones deportivas, reglamentos, campeonatos ...

Como **ejemplo de grado de institucionalización y reglamentación** exponemos datos significativos de la Federación Vasca de Deporte Rural que aglutina la mayor parte de los deportes tradicionales vascos. (Etxeberria-Lafuente,1998)

1.- Institucionalización

Creación: La Federación Vasca de Deporte Rural fue creada en 1986.

Integrantes: La Federación Vasca esta compuesta por integrantes de las federaciones territoriales de Álava, Guipúzcoa, Navarra y Vizcaya.

Licencias: La evolución de licencias federativas ha sido la siguiente en estos últimos años:

	Nº licencias
1993	1653
1994	1596
1995	1464
1996	1373
1997	1299
1998	1335

Financiación: el Gobierno Vasco aporta 13.500.000 pts. (540.000 Fr.) anualmente desde 1993, sin otra forma de financiación que no sea la institucional.

Las federaciones territoriales reciben subvenciones institucionales de las diputaciones provinciales.

Formación: no existe plan concreto de formación para entrenadores o monitores aunque sí para jueces.

Ámbito escolar: es competencia de las federaciones territoriales.

Organiza: campeonatos de Euskadi, no controla las exhibiciones de Deporte Rural

2.- Reglamentación

Estandarización: La primera reglamentación específica de las pruebas data de 1986, siendo revisada 10 años después, produciéndose cambios en el número de pruebas a reglamentar.

Campeonatos: El lugar y la fecha de celebración son cambiantes, en la mayoría de los deportes el campeonato se traduce en una jornada al año, el trabajo a realizar es cambiante a lo largo de los años, los participantes son cambiantes, no existen marcas, los premios están institucionalizados, son pocos los expedientes disciplinarios.

A nivel general, podemos decir que **no todos** los deportes tradicionales vascos se encuentran en la **misma situación:**

- algunas modalidades de pelota, remo en banco fijo y la sokatira son las que mayor grado de deportización han adquirido y son, al mismo tiempo, las más practicadas. La pelota es la que más se practica como ocio-recreación.
- los bolos son practicadas por un sector de población diferente al resto, como es la tercera edad, con infinidad de modalidades.
- algunas, como el corte de troncos con hacha se está reduciendo su práctica a poblaciones rurales muy concretas por deportistas cuasi-profesionales para exhibiciones en las fiestas patronales y campeonatos.
- los denominados juegos de Iparralde (levantamiento de fardo, yunque, transporte de carro, carrera de saco...) de reciente reglamentación por la Federación Vasca están evolucionando a más como espectáculo en exhibiciones de las fiestas patronales.
- el remo de banco fijo (treineras) se circunscribe a pueblos de la zona costera con una temporalidad reducida a la época estival y con preparaciones cuasi-profesionales.
- en el levantamiento de piedra conviven la búsqueda del récord (iniciada por I.Perurena) y la cuasi-profesionalidad en las exhibiciones de las fiestas patronales.

- la práctica del lanzamiento de palanca o de barra, tan popular a mediados del siglo XIX, ha desaparecido actualmente aunque está reglamentada en la Federación Vasca de Atletismo.

Como conclusión del aspecto formal externo terminamos diciendo que **existen deficiencias a nivel institucional y de reglamentación**. Esta puede ser otra de las razones de que los deportes tradicionales vascos no ocupen el lugar que les corresponda en nuestra sociedad. (Etxebeste, 1991)

1.2.C.- El profesionalismo en el Deporte Tradicional Vasco

Desde sus orígenes hasta nuestros días el Deporte Tradicional Vasco ha estado marcado por el sistema de **desafío y apuesta**. Actualmente, determina muchas de las **virtudes y defectos**, pudiendo llegar a decir que el Deporte Rural no existiría y que sólo algunas modalidades de Pelota sobrevivirían a duras penas sino hubiera sido por el desafío y la apuesta. Sin embargo, es también una de las referencias para las políticas federativas y una de las razones para la práctica, lo que propicia motivaciones económicas donde debían existir motivaciones sin ánimo de lucro.

Hoy en día, el ejemplo de funcionamiento de **deporte amateur y deporte profesional** se fundamenta en estructuras diferenciadas debido a que se rigen por filosofías contrarias. Este no es el caso del Deporte Rural donde las dos se encuentran entremezcladas y en menor medida la Pelota donde muchos pelotaris amateurs ganan más dinero que los profesionales.

El profesionalismo en la Pelota

¿Cuándo empieza el profesionalismo? Parece claro que cuando un jugador es contratado por una Empresa. Pero hay que analizar los pasos anteriores ya que siendo aficionado se puede ganar más dinero que como profesional.

La gran proliferación de torneos de Pelota de **carácter “festivo”** en todos nuestros pueblos, hace que la cotización de los jugadores aficionados, al no poder por falta de recursos contratar profesionales, alcanza en muchos casos cantidades muy elevadas.

Esto hace que los pelotaris jueguen un altísimo número de partidos, sobre todo en la época estival, superponiendo el “ganar dinero” a su formación deportiva. Este aspecto llega incluso a los pelotaris de 16 años o más jóvenes.

Cuando ya se ha llegado a profesionales, unos pocos elegidos, entran en la programación de las Empresas de Pelota, que solo tienen la preocupación de ganar dinero. Las Empresas **no apoyan la formación de pelotaris** (a excepción de las americanas), reclutando los pelotaris de los Clubes,

Federaciones e Instituciones los cuales han realizado un gran esfuerzo económico y personal.

Los pelotaris, ya profesionales, se ven relegados de la participación en todo tipo de actividades federativas y a excepción de los “muy buenos” juegan un reducido número de partidos el año (solo hay negocio con grandes partidos y apuestas) perdiéndose poco a poco en el mayor de los anonimatos, recalificándose para aficionados en una edad ya madura desencantados de su aventura profesional.

De esta forma, existe una total **desconexión** entre Empresas y Federaciones, Federaciones y Festivales, y el pelotari solo busca con su práctica deportiva poder un día ser profesional, de tal modo que cuando empiecen a quebrar empresas, la pelota será condenada al ostracismo.

El profesionalismo en el Deporte Rural

Como se indicaba anteriormente, a excepción de la sokatira, el deporte rural **funciona a base de apuestas, desafíos y exhibiciones.**

Es difícil distinguir entre profesionales y aficionados ya que toda la actividad esta fundamentada en una **compensación económica.** Esto sucede tanto en los desafíos, exhibiciones y campeonatos. El elevado coste de los materiales, artesanales en muchos casos y su necesidad para los entrenamientos, solo justifican en parte estas compensaciones económicas.

En los desafíos y exhibiciones interviene la figura del **promotor o agente,** funcionando fuera y dentro del ámbito federativo y bajo la ley de la oferta y la demanda. Las instituciones apoyan muchas veces más a estas figuras que a la propia federación o clubes. (Ochoa, 1989)

Es claro que todo esto impide una **acción conjunta y un control exhaustivo** que evite los problemas y por tanto será necesario proponer vías de solución.

2.- ¿Por qué practicar juegos y deportes tradicionales en el siglo XXI?

La cultura vasca, a lo largo del tiempo, ha mantenido y desarrollado unos juegos y deportes que se adaptaban perfectamente a las características de esa sociedad tradicional, rural, local y artesanal; **cumplían su función** en el proceso de enculturación. Después del cambio de la sociedad vasca en una sociedad cambiante, urbana, global e industrial, qué función pueden cumplir los juegos y deportes tradicionales vascos ?, ¿ por qué practicarlos y promocionarlos ?

La visión nostálgica o romántica, sobre la pérdida de manifestaciones culturales como los juegos, creemos que es errónea. El cambio en la sociedad se ha producido, y la vuelta atrás se intuye más que difícil. Las expresiones culturales, según los principios de funcionalidad de la cultura, más que desaparecer se transforman, se reproducen y se adaptan a los nuevos contextos. Si algunos elementos se pierden es porque han dejado de cumplir las funciones para las que fueron creados. Este no es el caso de los Juegos y Deportes Tradicionales, los cuales **siguen cumpliendo su función**.

2.1.- Función de educar, enculturizar y socializar

Los Juegos y Deportes Tradicionales, aunque en parte olvidados, siguen cumpliendo la **función de educar, enculturizar y socializar a los miembros de una comunidad**. Será erróneo considerar los Juegos y Deportes Tradicionales únicamente como la forma de diversión de nuestros antepasados.

2.1.A.- Función de educar

Parlebas en su tesis doctoral afirma que:

- Algunas prácticas motrices, especialmente las de solidaridad, tienen potenciales educativos susceptibles de provocar una profunda mejora de las interacciones afectivas de un grupo.
- Cuando la Educación Física se propone como objetivo la mejora de las comunicaciones afectivas, el espíritu de ayuda y la solidaridad, posee, pues, medios para lograrlo.
- Podemos decir que las actividades físicas y, principalmente, las actividades de sociomotricidad conllevan unas propiedades que justifican plenamente su lugar en el dispositivo educativo (Larraz).

2.1.B.- Función de culturizar

Los Juegos y Deportes Tradicionales son producto de una cultura y fruto de una historia, constituyen un auténtico **patrimonio cultural motriz**. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y manera de comunicarse con los demás. Se trata, como dice P. Parlebas, “de un patrimonio corporal fundado en la acción motriz... es una **cultura puesta en actos**, una cultura que revive en los gestos del cuerpo”. (Jurado-López-Yagüe, 1998)

2.1.C.- Función de socializar

De igual manera, los Juegos y Deportes Tradicionales propician una **socialización** indudable. **Este es su valor añadido**; y así lo manifiestan diferentes autores que han estudiado con rigor juegos y deportes populares de diferentes regiones. Larraz afirma que la Educación Física es un elemento clave

de la socialización, de la relación con el otro, de la inserción en la sociedad. (Larraz)

Por lo tanto, lo esencial es participar de las actividades propias de esa comunidad.

2.2.- Función de desarrollar capacidades motrices y sociomotrices

Hay todavía otra **justificación más pertinente** para promocionar y practicar la etnomotricidad. Son las capacidades motrices y sociomotrices que solicitan algunos juegos deportivos colectivos sobre la conducta motriz del practicante, como por ejemplo:

- adquirir información y anticipación para construir estrategias individuales y colectivas en el marco de las reglas fijando un objetivo
- explorar los espacios y del tiempo pertinente para actuar
- construir secuencias gestuales en un contexto de oposición y de colaboración
- percibir trayectos y trayectorias de los jugadores y de los móviles para preactuar y decidir
- disponer las competencias y proyectos individuales para el provecho colectivo
- decodificar la dinámica de las interacciones con el medio, compañeros y adversarios

Con todo, podemos resumir diciendo que **la promoción y práctica** de los juegos y deportes tradicionales en el País Vasco y Navarra en el siglo XXI **está más que justificada** por sus funciones educativa, enculturizadora, sociabilizadora y por desarrollar capacidades motrices y sociomotrices en sus practicantes.

3.- ¿Cómo promocionar y practicar juegos y deportes tradicionales en el siglo XXI?

Con la intención de mejorar y aumentar la práctica de la etnomotricidad en el País Vasco y Navarra exponemos las siguientes vías de promoción por medio de la práctica:

3.1.- Curriculum escolar

La comunidad educativa consciente de que la escuela no puede situarse fuera de su entorno cultural se ha preocupado de incorporar los juegos y deportes tradicionales. Así, se especifican en los objetivos y contenidos del **Decreto Curricular Básico** en la asignatura de Educación Física (Comunidad Autónoma Vasca y Navarra) y en el **Esquema Director** del Programa de Educación Física y Deporte de la Región de Aquitania. Por lo tanto, es susceptible de un tratamiento didáctico desde diferentes perspectivas pedagógicas, como

puede ser el Proyecto Educativo de Centro, el Proyecto Curricular, o las programaciones de ciclo y aula.

Actualmente en el País Vasco y Navarra existen dos programas que promocionan y facilitan la práctica de la Etnomotricidad a nivel curricular:

- Ikaspilota, con el objetivo de que todos los Proyectos Curriculares de los Centros contemplen la pelota como un contenido y objetivo educativo importante en la línea que establece la Reforma Educativa (Ikaspilota, 1990)

- KULKI, cultura-deporte, con el objetivo de proporcionar a determinados Centros la posibilidad de practicar, de forma puntual, deporte rural y juegos tradicionales. (Etxeberria-Lafuente, 1997)

La escuela adquiere cada vez más la función de educación, socialización y culturización de los ciudadanos de una comunidad. Por esto, será un espacio en el que tendrá cabida el juego tradicional ya que **posibilita el desarrollar objetivos transversales de la Educación Primaria y Secundaria**, u objetivos propios de las diferentes áreas. Los Juegos y Deportes Tradicionales, además de ser un recurso educativo para el área de Educación Física, pueden ser abordados desde otras áreas como Historia, Sociedad, Manualidades, Euskera.

3.2.- Marco temporal de la fiesta

3.2.1.- Participación popular

En el País Vasco y Navarra la fiesta es uno de los momentos en que se desarrollará el juego y deporte tradicional. En estos días festivos se celebrarán distintas manifestaciones lúdicas como danzas, música, cantos, gastronomía y como no sus juegos y deportes (bolos, partidos de pelota, juegos infantiles y deporte rural). La fiesta es la ocasión para que un pueblo o un colectivo se reencuentro y haga vivir un deslumbrante patrimonio cultural.

En su origen, **el tiempo de ocio dedicado a los juegos**, era realizado por los habitantes del pueblo o colectivo de la fiesta. Con el tiempo, y en algunas modalidades, esta parte de la fiesta, **se ha convertido en una exhibición** de lo que en otra época era patrimonio del pueblo, con lo que supone de **alejamiento de concepto popular** de los juegos y deportes.

Así, la propuesta es que se organicen determinados Juegos y Deportes Tradicionales (bolos, partidos de pelota, carreras populares, juegos infantiles y algunas modalidades de deporte rural) en las fiestas creando **un espacio de encuentro** entre niños y adultos de diferentes edades en el que se **posibilite la transmisión del patrimonio lúdico** común y local, y lo esencial, que se participe de las actividades propias de la comunidad. El protagonista es el que participa y no el espectador.

3.2.2.-Exhibición-folklore

De igual manera, habrá juegos y deportes que, por su dificultad de práctica y su pérdida de funcionalidad, deban ser mantenidas en la memoria de la comunidad por medio de exhibiciones con un carácter folklórico. Será la **forma de mantener en el recuerdo la herencia cultural**.

3.3.- A nivel deportivo

A nivel estructural motriz los deportes tradicionales vascos presentan deficiencias como en deportes de naturaleza y luchas. Sin embargo deberían equipararse, a nivel de institucionalización y reglamentación con homónimos de su misma familia como pueden ser deportes individuales (atletismo, halterofilia...) o colectivos (fútbol, baloncesto...).

En cuanto a la **reglamentación competitiva**, sólo la sokatira, la pelota y el banco fijo cumplen requerimientos mínimos para llegar a un status de deporte. El resto de las modalidades no disponen de un calendario competitivo, estandarización de condiciones de juego, homologación de resultados.

La mayor parte de las modalidades de deporte rural consisten en la resolución de una tarea a nivel individual o colectivo. Los deportes modernos con estas características permiten expresar los resultados en forma de récord; en los deportes rurales el camino está sin hacer. Esta sería la vía de solución posible. No hay por qué homologar las condiciones de práctica para facilitar plusmarcas a nivel internacional, sino para facilitar la participación a nivel interno del País Vasco y Navarra en diferentes categorías, masculino y femenino... Al mismo tiempo, la búsqueda del récord llamaría la atención del pueblo en la vida diaria, de los medios de comunicación teniendo implicaciones sociales, económicas y políticas.

La práctica de modalidades de deportes tradicionales vascos como **ocio cotidiano** es uno de los ámbitos ausentes en todas las federaciones deportivas. Las acciones de las federaciones se centran exclusivamente a nivel competitivo cuando hay una gran masa de población comprendida entre los 30 a 65 años que practica o puede practicar algunas modalidades con intereses de ocio o de salud.

Tanto en la práctica a nivel competitivo como en el ámbito del ocio cotidiano la presencia de **la mujer** es muy escasa y en algunos casos nula. Es la gran ausente en la mayoría de los deportes tradicionales vascos. Es una consecuencia del papel que ha desempeñado históricamente debido a las funciones atribuidas a cada sexo (Agirre, 1978). No obstante, pocas son las acciones que se llevan a cabo, por las diferentes instituciones encargadas de promocionar la práctica del deporte tradicional vasco, por incorporar a la mujer.

La **institucionalización** es junto con la reglamentación competitiva, la segunda característica distintiva de los deportes modernos. (Etxebeste, 1991) Los deportes tradicionales vascos puede que no necesiten de una mayor institucionalización pero sí de una mayor coordinación entre ellas con objetivos comunes y un control riguroso de sus actuaciones.

La **formación** es la llave para el desarrollo de las anteriores propuestas y atajar los problemas actuales y venideros. El cómo se realicen los planes de promoción de los Juegos y Deportes Vascos depende totalmente de la formación de las personas que los lleven a termino. Así, habrá instituciones como las Federaciones Vascas y el Instituto Vasco de Educación Física que tienen una responsabilidad directa sobre el nivel de formación de monitores, profesores, etc. en este ámbito de la etnomotricidad.

Otras medidas complementarias de **difusión** como publicaciones, exposiciones, congresos, material audiovisual ayudaran a conocer y valorar esa parte de la cultura tan importante como el patrimonio arquitectónico, gastronómico, artístico...

Realizando estas medidas se consigue que los habitantes del País Vasco y Navarra **conozcan, practiquen y valoren** los juegos y deportes tradicionales.

4.- ¿Qué juegos y deportes tradicionales practicar en el siglo XXI?

4.1.- A nivel escolar

A nivel escolar deberán seleccionarse, juegos y deportes tradicionales, atendiendo a los siguientes criterios:

- que tengan estructuras internas diferentes con el objetivo de desarrollar las capacidades de adaptación y para que resulte más atractivo. Este criterio exige el conocimiento profundo de la lógica interna de las prácticas motrices y de las reacciones de las personas frente a estas prácticas (Parlebas, 1988)
- los más tradicionales de la comunidad
- que puedan practicarse en el centro escolar, haciendo mención especial a los requerimientos de material

4.2.- A nivel festivo

4.2.1.- Participando los habitantes de una comunidad

- los bolos, rana, toka
- los partidos de pelota de modalidades tradicionales de la zona
- los juegos infantiles:

- deben permitir una participación masiva y libre
- una parte considerable serán cuasi-juegos. Se trata de actividades ludomotrices modificadas al gusto del participante, de actividades libres cuyas modalidades de ejecución dependen de la buena voluntad de los participantes; no encuentran su desenlace final en victoria o derrota.

(Parlebas,1988)

- las carreras populares
- algunos deportes rurales:
 - deben permitir una participación masiva y libre
 - deben permitir la competición entre grupos o participantes
- sokamuturra, cucaña y modalidades locales con animales (juego del ganso)

4.2.2.- Como exhibición folklórica y espectáculo

- algunos deportes rurales: corte de troncos con hacha y tronzadera, lanzamiento de barra, barrenadores, corte de hierba, arrastre de piedra con animales, concurso de perros pastores, pelea de gallos, pelea de carneros.
- partidos de pelota como espectáculo

4.3.- A nivel deportivo

La reglamentación de la **competición** lleva consigo una clarificación tremendamente definida sobre las modalidades y una reducción de estas. Esta medida no se puede realizar sobre todas las modalidades, lo que supondrá el apoyo decidido a algunos deportes en detrimento de otros. Supone una pérdida en la riqueza cultural de juego motor. (Etxebeste, 1991)

En el ámbito del **ocio cotidiano** la pelota es y puede seguir siendo una práctica de gran éxito para la población sin intereses competitivos y con una edad comprendida entre los 30 a 65 años. Otros como los bolos, toka y juego de la rana siguen arraigados entre la población más madura; será un reto para las instituciones que no se pierda este patrimonio etnomotriz en las generaciones venideras.

KULKI: un casa práctico de promoción

KULKI nace con **el objetivo** de que niños y adultos conozcan, practiquen y valoren estas prácticas motrices culturales; los juegos y deportes tradicionales, insistiendo sobre los aspectos lúdicos, culturales y sociales de estas actividades.

¿QUÉ ES KULKI ?

KULKI, kultura-kirola, cultura y deporte, está inspirado en el concepto de "etnomotricidad". **Considera que las prácticas motrices están relacionadas con la cultura y el medio social donde se han desarrollado.** El enfoque

etnomotor no es nuevo; ya los enciclopedistas habían percibido este poder revelador y actualmente los Diseños Curriculares Básicos de los Departamentos de Educación se interesan por la práctica de los juegos y deportes del país.

Bajo el concepto de relación íntima entre cultura (manera de vivir) y deporte (diversión), **KULKI** desarrolla diferentes programas con **el objetivo** de que niños y adultos conozcan, practiquen y valoren los Juegos y los Deportes Tradicionales.

Todas las actividades propuestas ponen **en relación con otras variedades culturales como la forma de trabajar, de divertirse, de hacer música o de jugar.**

Los materiales son reproducciones de otras épocas al mismo tiempo que adaptados. Entre los juegos destacan los *aros con guía* cuyo origen está documentado en el siglo XV. *La toca y el juego de la rana*, por ejemplo, rememoran la forma de jugarse la comida en las sidrerías. Entre las actividades provenientes del trabajo destacan *el levantamiento del fardo* de hierba desde el suelo al pajar, *el corte de troncos con tronzadera* introducida en los bosques de Irati en 1860 o la *carrera de layas* utilizadas antes que el arado para trabajar la tierra.

Son actividades cotidianas, con materiales habituales, con movimientos espontáneos... es una actividad sin complicaciones. Es el triunfo de la simplicidad.

KULKI desarrolla dos programas diferentes en dos marcos bien distintos:

- Juegos y Deporte Tradicional en la Escuela
- Juegos y Deporte Tradicional en la Fiesta

Con el programa “Juegos y Deporte Tradicional en la Escuela” se pretende:

- mostrar, desde una perspectiva etnomotriz, los Juegos y Deportes Tradicionales como parte de la cultura y su relación con el medio físico de donde han surgido
- dar la posibilidad de practicar Juegos y Deportes Tradicionales con materiales adaptados a las capacidades infantiles (6-12 años)
- poner de relieve la sencillez de los instrumentos que son necesarios para algunos juegos que actualmente han caído en desuso y que sin embargo tienen un alto valor pedagógico.

Esta sencillez de fabricación, junto con sesiones prácticas, les da la posibilidad de jugarlos y aprenderlos, permite a los niños recuperarlos y **aumenta así su abanico lúdico** una vez aprendidos.

Actualmente, cuando la escuela adquiere mayor importancia **y el tiempo de los juegos queda reducido al “recreo”** sería un logro y una satisfacción ver a los niños de nuestras escuelas jugando a makil pasa, al txapel jokua, a pasaka, a trukeme, a kalika...

Con el programa “Juegos y Deporte Tradicional en la Fiesta” se pretende:

- dar la posibilidad de dedicar una parte del programa festivo a la participación en Juegos y Deportes Tradicionales Vascos
- popularizar la práctica de Juegos y Deportes Tradicionales Vascos
- crear un espacio de encuentro entre niños y adultos de diferentes edades en el que se posibilite la transmisión del patrimonio lúdico común y local (Etxeberria-Lafuente, 1997)

Conclusiones

En el cambio de sociedad rural a urbana la población infantil ha pasado de los juegos tradicionales a una practica generalizada de los deportes modernos.

Actualmente, en los deportes tradicionales vascos se detectan deficiencias de estructuras internas, de orden institucional y reglamentario, así como el problema añadido del profesionalismo, siendo en su conjunto las razones por las que no ocupa el lugar que le corresponde en la sociedad vasca.

Sin embargo, los juegos y deportes tradicionales vascos cumplen una función educativa, enculturizadora y sociabilizante, de igual manera que permiten el desarrollo de las capacidades motrices y sociomotrices de los practicantes, por lo que se puede justificar su práctica y promoción en el siglo XXI.

Los ámbitos donde se podrían tomar medidas para promocionar y practicar los juegos y deportes tradicionales vascos son los siguientes:

- ámbito escolar en el Proyecto Educativo de Centro, el Proyecto Curricular, o las programaciones de ciclo y aula
- ámbito festivo con participaciones populares y exhibiciones - espectáculo
- ámbito deportivo institucionalizando y reglamentando las competiciones, y promocionándolos como ocio cotidiano.

Los juegos y deportes tradicionales que son susceptibles de promocionar y practicar en los diferentes ámbitos anteriormente mencionados son los siguientes:

- los juegos infantiles
- los juegos de adultos
- las carreras populares
- los deportes rurales
- la pelota
- los bolos, toka, rana

Todas las medidas destinadas a la promoción de los juegos y deportes tradicionales deberían estar integradas en un único Plan de Promoción de los juegos y deportes vascos con el fin de rentabilizar recursos, aunar esfuerzos, coordinar instituciones y poder evaluar resultados.

BIBLIOGRAFÍA

- AGIRRE, R.: *Juegos y deportes vascos*, Auñamendi, San Sebastian, 1971 (1ª edición), 1978 (2ª edición).
- ETXEBERRIA, L.F.; LAFUENTE, A.: *Apuntes del Monográfico de Deporte Rural*, IVEF-SHEE Vitoria-Gasteiz, 1998. (Sin editar)
- ETXEBERRIA, L.F.; LAFUENTE, A.: *KULKI, Kultura eta Kirola*, Vitoria-Gasteiz, 1997. (Sin editar)
- ETXEBESTE, J.: *Elementos identificadores del Deporte Vasco*, Donostia-San Sebastian, 1991. (Conferencia inedita)
- Grupo ETNIKER EUSKALHERRIA: *Juegos Infantiles en Vasconia*, Eusko Jaurlaritz, Derio, 1993.
- JURADO, J.J.; LÓPEZ DE LA NIETA, M.; YAGÜE, V.: *Juegos de Madrid*, Caja Madrid, Madrid, 1998.
- LARRAZ, A.: *Pedagogía de las conductas motrices y praxeología motriz*.
- PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en sciences de l'action motrice*, INSEP, Paris, 1981.
- PARLEBAS, P.: *Elementos de sociología del deporte*, Unisport, Málaga, 1988.

Identidad popular en el deporte y la cultura - Sobre la democracia viva

Henning EICHBERG, Investigador deportivo
Intituto de Investigación de deporte, Cuerpo y Cyltura

El deporte es fascinante, pero no inocente. Como espejo de oposiciones sociales, el deporte está lleno de tensiones. Tensiones entre innovación y restauración, entre el pueblo y las élites dominantes, entre liberación y colonización. Si se trata de armonizar estas contradicciones (que es lo que las grandes organizaciones deportivas normalmente hacen) se ignoran aspectos cruciales de la significancia del deporte. Una de las características más relevantes del deporte es que constituye parte esencial de la cultura popular, de la cultura del pueblo.

Lo que esto implica trasciende de largo los límites del deporte como actividad privada de pasatiempo. No es de pura casualidad que la atención pública pierda de vista tan a menudo la dimensión popular, tanto desde la perspectiva de los medios de comunicación como desde los grandes sistemas de deporte.

¿Puede ser que haya una conexión entre el deporte y las energías revolucionarias de la democracia?

Una festividad popular tártara

Empecemos por considerar dos eventos de principios de los años 90.

Primer evento. Vemos a un luchador caminando orgullosamente por la arena, rodeado de miles de espectadores. Lleva un cordero al hombro, el premio de su victoria, ríe y saluda a la multitud entusiasta. Acaba de ganar la final en la lucha de cinturón (el *korash* tártaro), donde uno pone su faja alrededor de la cintura del oponente y trata de levantarlo del suelo para derribarlo sobre la espalda. Según una vieja tradición tártara, el vencedor del último combate ha ganado no solamente el cordero que él lleva triunfalmente entre la multitud sino también una toalla bordada con el título de *batyr*, un Hércules, un hombre fuerte.

El triunfo del *batyr* es un evento central de la festividad de primavera que los tártaros llaman *Sabantuy*, "la festividad del labrador". Este antiguo evento cultural ha estado reprimido durante generaciones por ser "reaccionario", "religioso" o "separatista", y en todo caso "anti-soviético". Pero el alzamiento popular de 1989-91 le devolvió la vida. Mediante la festividad, el pueblo expresa su supervivencia cultural. Demuestra que una nueva (y vieja) nación, el Tartastán, lucha por su autodeterminación.

Al mismo tiempo la festividad resalta los lazos entre diferentes etnias en un tiempo en el que otras partes de la antigua Unión Soviética se enfrentan en sangrientos conflictos. En el *Sabantuy* son no sólo los tártaros que muestran sus costumbres, banderas, danzas y música sino también otras etnias y minorías viviendo en la región, como por ejemplo los bashkirs y los finlandeses. Y sobre todo los rusos, que se hacen notar por su actividad y experiencia en la comunicación. Ellos transmiten, como periodistas, intelectuales y directores de cine, información sobre este evento alternativo de fiesta y deporte al resto del mundo.

La festividad tártara de primavera incluye, además de la lucha, carreras a pie y a caballo, demostraciones de fuerza, como por ejemplo levantamiento de pesos, saltos y varios juegos. Muchas de las competiciones, carreras de sacos, trepa de postes, equilibrio sobre un madero oscilante, etc., tienen un carácter humorístico que provoca la risa y el pasatiempo, demostrando los aspectos grotescos del cuerpo humano. Estas actividades resaltan el éxito y también el fracaso, lo cómico y lo ridículo. Algunas de las danzas son del mismo modo parte de la cultura popular de lo cómico. Vemos a una mujer haciendo movimientos que un hombre trata de imitar, y todos se ponen a reír. Mediante esta parodia sexual las tensiones y desigualdades entre los sexos se ponen de manifiesto y son expuestas a la risa común.

Otras de las danzas son de un carácter más formal y folclorista reminiscente del período soviético cuando conjuntos estatales expresaban la “cultura popular viva” mediante coreografías medidas, patetismo teatral y trajes populares recuperados. Por último, tras de las actividades son más puramente deportivas, como los saltos paracaidistas.

La fiesta tártara del *Sabantuy* se compone, pues, de muchos elementos y orígenes diferentes, a menudo contradictorios entre ellos. Elementos deportivos y de cultura popular tradicional se enfrentan y se mezclan en competiciones, danzas y actos culturales, en manifestaciones de carácter nacional y chistes populares.

El renacimiento y la conexión entre, el deporte, la cultura tradicional y la fiesta popular a principio de los años 90 no se limita al Tartarstán. En las zonas árticas los inuítas o esquimales de Siberia, Groenlandia, Alaska y Canadá se vienen reuniendo ya desde los años 80 en las danzas de tambor y la antigua fiesta de invierno del *Kivgik*. Entre los kasaktanos la fiesta tradicional de año nuevo, *Nauryz*, en el mes de marzo, ha reaparecido con sus danzas y juegos. Los mongoles, bajo el signo de Gengis Kan, vuelven a festejar antiguas festividades con elementos nómadas ecuestres, lucha y tiro con arco y flechas. Los pueblos bálticos se reúnen en sus grandes festividades de canto. De las tinieblas neocoloniales aparecen culturas populares y nuevas antiguas naciones a la luz de la atención internacional, marcando su identidad con nuevos viejos juegos y festividades, demostrando una riqueza de color y variedad que hacen parecer los deportes occidental establecido pobre y unidimensional.

La fiesta de un pueblo danés

Ahora miremos en una dirección completamente diferente.

Segundo evento. Es un sábado por la tarde en un pueblo del sudoeste de Selandia, Dinamarca, en el mes de agosto de 1993. Cien del total de los 150 habitantes están reunidos en un campo donde se han erigido carpas y tribunas. La gente habla y toma café cuando de repente una campesina, una presidenta de la asociación deportiva local, da comienzo a los juegos. Viejos y jóvenes, hombres y mujeres forman tres grandes círculos para jugar a “corre que te agarro”.

Después, las carreras de sacos hacen que la gente se caiga, se ría y grite. Notamos un espíritu de competición y de participación creciendo en todos los grupos, aunque al final no importe qué equipo haya ganado. El último juego es un simulacro de combate, los niños del pueblo contra dos adultos, que acaba en risas y sorpresa cuando las niñas consiguen derribar a los dos fuertes hombres.

Tras los juegos que el grupo organizador renueva cada año, se reserva una sorpresa: una competición de carrera de orientación por el pueblo. Los participantes forman diversos equipos y tratan de encontrar la ruta descrita a través de las casas y jardines de los habitantes. Durante el camino han de realizar diversas tareas como saltos de cuerda, componer una canción sobre las experiencias del día o formar la cuerda más larga posible con sus ropas. De repente vemos a todas estas personas tan serias, vestidas más o menos de fiesta, que se van quitando la ropa hasta quedar más o menos desnudos. La vieja iglesia del pueblo contempla atónita el espectáculo, que seguramente nunca antes había presenciado.

De nuevo, los equipos desarrollan un espíritu de competición hacia los otros y de solidaridad entre ellos, pero cuando se anuncia, más tarde, el equipo ganador no hay un interés real en ese tipo de “resultado”. La experiencia común en sí misma es lo que cuenta. Y por la noche la gente asa salchichas y carne antes de terminar de bailar hasta la medianoche.

El comienzo de las fiestas estivales anuales en el pueblo de Selandia, allá por 1980, fue debido a la búsqueda de pasatiempos, pero también motivado por una triste necesidad. El pueblo se estaba convirtiendo en un “barrio dormitorio” sin ningún tipo de vida social. La mayoría de los campesinos habían dejado su trabajo en el campo debido a crecientes cargas económicas. Casi todos los habitantes trabajaban como empleados en una de las poblaciones vecinas, volviendo solamente al pueblo a dormir y a relajarse viendo la televisión. La escuela había sido trasladada a un pueblo vecino como parte de un proceso de concentración.

El comercio local no había podido mantener la competencia de los grandes supermercados de la ciudad. A la iglesia se asistía no mucho más que un par de veces al año, para Navidad o confirmaciones, bodas o funerales. Muchos de los habitantes ya no se conocían entre sí, y la calle ya no era un lugar de reunión sino de tráfico de automóviles. La reforma municipal de los años 70 había acabado con los últimos restos de auto administración.

En otras palabras, la vida del pueblo está marcada por el aislamiento, la anonimidad y la alineación, exactamente como en los suburbios daneses en general. El último centro de actividad social relativamente amplia es el club deportivo local. Pero sus actividades atraen únicamente a algunos habitantes, y su pabellón deportivo está situado a un kilómetro del pueblo.

En esta situación de diferencia social, la reinención de las fiestas alrededor de 1980 fue un acto de rescate. Pero fue más fácil de pensar que de hacer. Al principio la gente se reunía en un bar un sábado por la noche una vez al año para comer, beber, charlas con sus vecinos y, según las ganas, bailar un poco. Era la "cultura de la silla" esparciendo aburrimiento sobre el acto, adornado con algo de baile decente por parejas al son de *hits* bien conocidos tocados en un órgano Hammond. Sólo algún que otro año había vida y movimiento en el acto, gracias a representaciones de teatro y danzas y cantos populares en la calle. Pero normalmente eran sólo los niños quienes añadían vida y movimiento a la fiesta con sus juegos desordenados al crepúsculo en las afueras del pueblo. De modo que los habitantes se enfrentaban al serio problema de cómo celebrar la fiesta. Mediante la inclusión en 1993 de competiciones de carácter cómico, actividades físicas y viejos juegos tradicionales la fiesta ganó una nueva calidad. La presidenta de la asociación deportiva transfirió significancia social del deporte a la comunidad. El gusto de la juventud por el movimiento y las necesidades sociales de la gente mayor se unieron en un nivel nuevo y común.

Variedad y universalidad de los deportes populares

Si comparamos estos dos eventos de un país del norte y otro del este de Europa se hacen evidentes las diferencias sociales y culturales. Podrían añadirse ejemplos de otras partes de Europa que mostrarían aún más variedades. En el oeste de Europa, por ejemplo, observamos como la celebración de viejos juegos y la lucha *gouren* florece en Bretaña, los *Highland Games* y la lucha de espaldas en Escocia. En el sur de Europa, los juegos populares portugueses, las festividades italianas, los juegos del Valle de Aosta y las competiciones vascas de fuerza atraen la atención pública. Por todo el mundo se reúne la gente en eventos similares, desde el arte marcial brasileño de la *capoeira* al *pencak silat* de Indonesia, desde las festividades de baile en *ngoma* en Tanzania a los juegos esquimales e indios en Norteamérica, desde el jockey beduino *al kora* en Libia al festival estival *aasivik* en Groenlandia con sus danzas de tambor y música de rock. Todos ellos revelan la gran riqueza y diferenciación del mundo de los

juegos y los deportes, cada uno de los eventos relacionados con situaciones culturales particulares e inconfundibles.

Pero es también fácil reconocer en toda esta riqueza una causa común. Lo que presenciamos en tanto el caso tártaro como el danés, así como en todos los demás, es el deporte popular. La gente practica tipos de deporte que contribuyen esencialmente a la cultura social. ¿Pero qué significa esto, la dimensión **popular** del deporte? ¿Cuál es el significado universal de la cultura popular?

Después de todo, esta pregunta debería haber sido contestada hace ya mucho tiempo, debido a que la sociedad moderna ha desarrollado grandes y poderosas organizaciones deportivas así como las ciencias deportivas para definir y administrar todos los problemas y cuestiones relacionados con el deporte. Un atento examen, sin embargo, demuestra que se ha hecho muy poco para esclarecer esta dimensión fundamental de qué es lo popular en el deporte. Ha de haber una razón para ello, y quizás sea una que no nos guste. Veamos cuáles son los actuales modos de interpretación que tratan de definir el sentido social del deporte.

¿El deporte como producción de resultados?

La perspectiva dominante es que el deporte se centra sobre los resultados. El deporte representa, como alguien dice, el esfuerzo del ser humano por alcanzar siempre mejores resultados, el récord. Se dice que los seres humanos siempre han tratado de ser “dioses, héroes y superhéroes”, y el “más rápido, más alto, más fuerte” de los Juegos Olímpicos modernos es una prolongación natural de este deseo universal. El deporte divide a los participantes en **ganadores y perdedores**. Más concretamente, los elementos fundamentales del deporte son los **resultados** producidos en competiciones a **niveles jerárquicos**, resultados que son comparados y **cuantificados**, por los que requieren un **entrenamiento** tecnológico y racional. Una **organización central** debe administrar el sistema por medios de arbitramento, estandarización y control. La **especialización** progresiva lleva a disciplinas deportivas más y más diferenciadas.

Resulta fácil de ver que este análisis de qué **es** fundamentalmente el deporte incluye al mismo tiempo un concepto político de lo que el deporte **debería ser** desde el punto de vista del sistema deportivo dominante. No obstante y tras un detallado examen, pocos o ninguno de los elementos considerados fundamentales del deporte de resultados resultan esenciales ni en los eventos descritos ni en ningún otro escenario del deporte popular.

Ni a los habitantes del pueblo danés ni a los participantes en la fiesta tártara de la primavera les importa si hay resultados o récord medidos en centímetros, gramos, segundos o puntos, ni deben ser considerados según los patrones olímpicos o de otro tipo. Ninguno de los dos eventos ha de integrarse en una jerárquica de competiciones deportivas ni ha de ser controlado por una organización piramidal de administrativos, árbitros o jueces. No hay un

entrenamiento científico para las carreras de sacos, y una organización especializada de las disciplinas no tendría sentido. Si hay un héroe, (como el *batyr*-Hércules tártaro) es debido a que él (o ella) es importante para la identificación colectiva y entrenamiento de la gente, y no para la producción de récords abstractos. La presentación deportiva extraordinaria puede ser fascinante, pero no es el núcleo del poder popular.

De modo que el objetivo de estos deportes y festividades populares (o de las reuniones de canto bálticas, las danzas *ngoma* en los poblados de *Sukuma* de Tanzania o la *samba* y la *capoeira* de los suburbios brasileños) no es esencialmente la prestación deportiva de tipo olímpico. La orientación hacia las prestaciones extremas en el deporte internacional, con su configuración ganadores-y-perdedores, parece mas bien ser un fenómeno colonial relacionado con un cierto tipo de sociedad occidental industrial-capitalista y su expansión mundial. La comercialización y la atención exclusiva de los medios de comunicación hacia esta faceta del deporte han contribuido aún más a la hegemonía del aspecto de las prestaciones.

Pero la hegemonía de la orientación hacia la prestación en el deporte ha producido al mismo tiempo la crisis del mismo. El doping no es sólo un error marginal en el sistema sino también una consecuencia lógica de la organización del deporte, según la filosofía de la producción de resultados. El doping, ya sea por medios químicos, fisiológicos o de otro tipo, es la prolongación racional de la subordinación del ser humano a sus mismas prestaciones. El deporte de prestación y la creación artificial de monstruos están relacionados.

¿El deporte como estrategia de la salud?

No ha sido por accidente que durante las últimas décadas otra dimensión del deporte ha estado atrayendo nuestra atención: la de la salud. Hoy presenciamos muchos intentos de redefinir el deporte como método de preparación física y para la salud individual. ¿Por qué practicar deportes? Porque hace la vida mas larga y saludable.

Aquí de nuevo, el análisis científico y la promoción política no pueden ir separados. Se lanzan, con grandes despliegue de relaciones públicas, programas para promover el ejercicio, el entrenamiento y el “bienestar” físico. El deporte no solo **es** una estrategia de la salud sino que **debe serlo**. ¿Por qué este nuevo enfoque? El sistema deportivo establecido ha descubierto que el principio de los resultados no describe que es esencial para que la gente practique deportes. Si se quiere promocionar el deporte hay que encontrar otras alternativas. Además el sistema de deporte de prestación, en crisis debido a los escándalos de doping y a su corrupción por el mercado de la comunicación y su comercialización, trata de restaurar la confianza del público creando un suplemento de valor positivo. Pero ¿qué hay del contenido analítico de la

hipótesis deporte-salud? ¿Puede entenderse la participación popular en el deporte como resultado de esta estrategia?

No cabe la menor duda de que la actividad física repercute positivamente en la vida del individuo y que el aumento del estrés ecológico en nuestros ambientes industriales, urbanos e incluso rurales conceden cada vez mayor importancia a este aspecto. Por supuesto, todos queremos mejorar nuestra salud y nuestra apariencia. Y sin duda el deporte sirve también para fines de rehabilitación y prevención. Sin embargo, al observar la fascinación y la actividad presentes en los auténticos deportes populares, el aspecto de la salud no es de ningún modo lo central. Está claro que los tártaros no celebran su lucha y su “festividad del labrador” para mejorar su forma física. Ni tampoco los habitantes del pueblo danés celebran sus festivas competiciones por el mismo motivo.

Si la palabra “salud” tiene algún sentido en el ámbito del deporte popular, ya sea en la lucha de aceite *yagli* turca o en la danza del melón de los bosquimanos del Kalahari, en el duelo de danza *pencak silat* malayo o en el *roller-skating* de los adolescentes de Copenhague, en la capoeira de las calles brasileñas o de Amsterdam y/o Copenhague, ha de ser en relación a la salud común social o del estado de ánimo. El deporte popular crea un ambiente de bienestar colectivo, un espíritu de comunidad que va en contra de alineación. La dimensión de la “salud” en el deporte popular esta mas bien en relación con los aspectos “mágicos” de la medicina popular.

En otras palabras: la salud popular en el ámbito del deporte se refiere principalmente a la **calidad social**. Es por eso muy diferente del concepto de salud de la medicina científica occidental, de la fisiología de laboratorio y del deporte de forma física puramente individual. La definición del deporte como actividad para la salud promovida por el deporte olímpico internacional deja en la sombra estas oposiciones y contradicciones. No ayuda a la comprensión de que es el núcleo de la actividad deportiva popular.

Si se realiza una comparación con la danza y la música se puede favorecer la delimitación esta perspectiva del “deporte para la salud”. Carece de sentido intentar explicar el gozo producido por la danza, ya se trate de *country*, vals, disco o *pogo*, en termino de lo bueno que son para la salud. Ni tampoco la música de rock fascina a los jóvenes como un medio para alcanzar el bienestar físico.

¿Deberíamos a caso desarrollar programas como por ejemplo: “danza para todos” o “música para todos” a fin de mejorar la forma física de la gente? No, seguramente que no. Los juegos y deportes populares son, exactamente tal como el baile y la música, contribuciones activas a la cultura. Y si la noción de salud tiene algún sentido en este respecto, es que **la cultura es mas bien una definición socio - alternativa de la salud**.

El deporte popular como festividad

Si hay tan grandes diferencias entre la orientación hacia la consecución de resultados mensurables por un lado, la estrategia de la salud fisiológica por otro y la dinámica del deporte popular por un tercero, debemos concluir que **el deporte no es uno sólo**. Podemos olvidarnos de la ideología dominante de un deporte olímpico y unitario, y volver a considerar desde el principio la realidad de la actividad popular en el deporte.

Hay algo que es común al *Sabantuy* tártaro y a la celebración del pueblo danés: son **ocasiones festivas**. Lo mismo puede aplicarse a casi todos los otros juegos, deportes y actividades denominados deporte popular, desde la danza del tambor de los intuítas groenlandeses a las famosas carreras a pie de los indios norteamericanos y al *landstoevne*, el festival de gimnasia y deporte que es característico del deporte popular danés. Todos ellos forman un conjunto que va más allá de la actividad especializada y aislada. Forman *gesamkunstwerk* social, situando a la actividad corporal en el centro del evento cultural. El deporte popular es festivo.

Si esto es cierto, significa que debemos considerar el deporte desde el punto de vista completamente nuevo, que es al mismo tiempo un punto de vista muy viejo. Los deportes, los juegos y las festividades han estado desde antiguos conectados entre sí, hasta que la conexión se rompió durante el proceso de alineación industrial. El deporte como punto central del lado festivo de la vida; eso es cultura popular. **La festividad como esencia del deporte y el deporte como elemento central de la festividad**, lo que significa que el deporte no está aislado sino que entra en conexión con toda una amplia gama de actividades culturales. Miremos detenidamente a esta festividad en conjunto. ¿Cuáles son los elementos que forman el contexto cultural del deporte popular?

La **música** es un elemento central de toda festividad. No hay fiesta sin el ritmo y melodías de una comunidad. El deporte de la sociedad industrial ha sido apartado de la música, y por tanto paulatinamente empobrecido. Pero en el deporte popular hay siempre un elemento de percusión, de tambor, o de canción, que es característica de la cultura *folkelig* (popular) danesa.

La **danza** es otra característica importante de la fiesta popular. En el baile los movimientos están sincronizados, formando una conexión social, corporal y erótica. La danza también fue eliminada del deporte de prestación por exigencia de la especialización. Pero en muchas de sus manifestaciones, por ejemplo la gimnasia *folkelig* danesa, vemos como el baile hace de nuevo su aparición en el ámbito del deporte.

La **variación e integración de actividades** forma el *gesamkunstwerk* de toda festividad. Mientras la competición deportiva separa cada una de las disciplinas especializadas, aislándolas tanto de manera abstracta como en el espacio físico,

como si se tratase de una exposición de productos, la festividad popular mezcla las diferentes actividades, fundiéndolas en un total siempre nuevo, en un **happening**.

La multiplicidad de actividades, la mezcla e **intercalación de los grupos sociales** constituyen una característica esencial de la festividad. Jóvenes y viejos, hombres y mujeres, niños y adultos, participantes y espectadores forman en conjunto el deporte popular. Por contraste, las reglas que tan claramente distinguen las distintas modalidades del deporte de prestación han apartado a sus disciplinas deportivas de la cultura popular.

La fiesta es una manifestación de identidad, y ello significa también un **cambio de identidad**. El desempeñar un papel o rol, como hacen el “hombre fuerte” o Hércules de los tártaros, el “rey de los tiradores” en el deporte popular de tiro al blanco o la “reina de mayo” en las fiestas populares nórdicas. El campeón en los deportes tiene su origen en esta faceta de la cultura popular, de cambiar y desempeñar papeles, como ocurre con la princesa, la bruja o el bufón. El andar sobre zancos nos eleva, y el tropezar nos devuelve a la tierra; el juego cuenta una historia de elevación y de cambio. Pero también la máscara y la embriaguez son medios para cambiar de identidad dentro del ámbito de un juego social. La festividad y el deporte popular nos da la oportunidad de “ser otro”.

Mediante la fiesta la gente celebra que la **vida tiene sentido**, reuniéndose en torno a una causa común que es de relevancia y significado para su comunidad. Puede ser, por ejemplo, el reivindicar la identidad tártara tras la gran revolución de los países del este de 1989-91, o la voluntad creadora de sobreponerse a la alineación de la vida cotidiana danesa. En este sentido, la festividad tendrá siempre una dimensión “sagrada” y “religiosa”. Rompe el estrés de la vida cotidiana y crea un ritmo de repetición. Por tanto, y en cuanto que parte de la festividad, el deporte popular tiene un significado **ritual**. El deporte representa, mediante los cuerpos de los participantes, el sentido de la vida.

En último lugar, pero no por ello de menor importancia, la vida es grotesca y no siempre debe tomarse en serio. La festividad popular tiene siempre elementos de lo no serio, de carnaval. El deporte popular sólo puede entenderse como parte de la cultura popular de la risa. Un cuerpo fuerte es fascinante, pero ¿no es también grotesco, ridículo? Los ganadores de una pelea simulada acaban cayendo sobre su propio trasero. Los juegos populares manifiestan el fallo y el tropiezo; las carreras de sacos, las competencias de sorna, la lucha sobre un madero oscilante, las carreras de zancos, todas ellas nos proporcionan la oportunidad de reír. El payaso y el bufón son figuras importantes dentro de la festividad y el deporte popular.

En resumen, la festividad es un comentario sobre la vida, al igual que el deporte popular. Yendo más allá de la normalidad de la vida cotidiana, la gente juega, confirmando su vida, ironizándola, experimentando con ella. Mediante la

festividad y el deporte manifiesta tanto su **identidad** como su cambio de identidad, su **alterabilidad**.

La **identidad** es la eterna pregunta ¿quién soy yo? ¿Quién eres tu? ¿Quiénes somos nosotros?. La identidad es lo opuesto de la alienación, o el no se quien soy. Y la identidad tiene siempre una dimensión colectiva. No existe el Yo sin el Tu y el Nosotros. No hay identidad sin identidad cultural. La festividad hace esta conexión concreta, visible y tangible. Mediante la reunión en el juego y la danza **el yo se transforma en tú y pasa a formar parte del nosotros**.

Sociedad civil-el pueblo en el contexto de la democracia

El deporte popular hace visible, pues, qué es lo *folk*, o en términos psicológicos: qué es lo popular o la identidad popular. Expresado en términos sociológicos, qué es la sociedad civil y sus principios de acción voluntaria y hazlo-tu-mismo. El deporte popular, al esclarecer estas cuestiones, puede contribuir a un entendimiento más profundo de la democracia como forma de vida. Y un entendimiento más profundo se caracteriza por la oposición de pensamientos. Ya sea expresado en griego como *demokratia*, en danés como *folkestyre* (gobierno del pueblo) o en alemán como *Volksherrschaft* (poder del pueblo), el concepto de democracia apunta en dos direcciones fundamentalmente diferentes según se contemple desde abajo o desde arriba, el pueblo y el poder. Cuando, desde una perspectiva de arriba abajo, se elige *kratia*, el poder, como el punto de partida, la democracia puede ser analizada como un cierto sistema de gobierno. La discusión se centrará principalmente sobre la constitución del **estado**, empezando por la clásica contradicción griega entre oligarquía, democracia y monarquía, y llegando hasta las cuestiones modernas de democracia directa contra democracia representativa, democracia parlamentaria contra democracia presidencial, gobierno jacobino de la mayoría contra democracia pluralista de minoría, etc.

Si en cambio se elige *demos*, el pueblo, la perspectiva de abajo a arriba como punto de partida, el foco de discusión recaerá sobre la **sociedad civil** como requisito para la formación del estado. La descripción histórica de democracia no empezará en este caso por el estado y la teoría del estado, sino por los procesos preestatales, ya sean estos la autoorganización en sociedades de clan, las raíces revolucionaria en la sociedad civil moderna o el deporte y la cultura populares como estadios prepolíticos de la auto movilización de un pueblo.

La importancia de esclarecer que es “el pueblo”, *demos*, se hace aparente al considerar la posición problemática del Derecho de los pueblos a la Autodeterminación en relación a la democracia. Por un lado, el derecho de los pueblos a la autodeterminación ha sido una y otra vez declarado de importancia fundamental para la democracia, anunciado de forma más prominentemente en 1918 por el presidente de los EE.UU. Th. Woodrow Wilson. Por otro lado, los sociólogos han descubierto una contradicción fundamental entre el pueblo de

democracia, *demos*, y el pueblo étnico, *ethnos*. Se ha presentado a *ethnos* como un término superior en el que se incluye a *demos*, y el derecho de los pueblos a la autodeterminación podría parecer desde esta perspectiva básicamente no democrático, e incluso hasta antidemocrático. Lo que constituye el sujeto de la acción colectiva del derecho a la autodeterminación no es la población en un contexto bien definido del estado, sino el pueblo étnico lo que constituye. Por este motivo, y como intento de compromiso o mediación, se ha usado la palabra *demóticos* para describir a los movimientos sociales que reivindican la autodeterminación y que incluyen elementos tanto populares, étnicos como democráticos (Anthony K. Smith).

Evidentemente, la cuestión *ethnos-demos* tiene su origen en una cierta agudización de los conflictos étnicos que pudo observarse durante la última década, ya sea en el contexto de los conflictos nacionalistas en los que fuera el imperio soviético, de las erupciones étnicas en el África postcolonial, de los desequilibrios raciales en Indo América y Latinoamérica o de los problemas de la inmigración en las metrópolis europeas (también en Dinamarca. Pueden esperarse aún más problemas a raíz de la actual globalización de los mercados y de la amenaza de desintegración del estado moderno como garantía del bienestar social. La relación entre la sociedad civil (folk), estado y mercado está cambiando dramáticamente. En cualquier caso no se puede clarificar que se entiende por democracia si antes no se determina **quien es el pueblo en el contexto de la democracia**.

En este sentido, el deporte y la cultura populares constituyen un elemento de extrema importancia para la comprensión de lo que es “el pueblo” en la práctica. La festividad popular tártara, por ejemplo, manifiesta la voluntad de autodeterminación del pueblo tártaro, y simultáneamente el intento de exhibir la diversidad (tártaros, bashkires, finlandeses) en una atmósfera de paz y cooperación. La festividad del pueblo danés expresa la voluntad local de autogestión como reacción contra la alineación de la vida cotidiana que se ha producido a consecuencia de la institucionalización del bienestar (por parte del estado) y de la comercialización capitalista (por parte del mercado).

La democracia no puede reducirse a un conjunto de reglas de representación ni a una supraestructura de instituciones públicas. Sin embargo tiene su base en las relaciones sociales en la práctica. El deporte popular, con sus festividades y asociaciones, es un indicador de este potencial democrático. Y es un terreno en donde puede fomentarse la **democracia viva**, animando a la gente al lema de: ¡Puedes hacerlo por tus propios medios!.

Esta situación no puede ser acabada ni completada. De hecho, la asociación danesa del deporte parece estar actualmente en crisis. La vida de toda asociación está amenazada por el inmovilismo y por un lado, puede convertirse en un tipo de institución pública y burocrática que ofrezca “deporte para todos” y ejercicio físico para la salud de ciertos grupos sociales. Por otra parte se siente

atraída por el deporte de mercado, de acuerdo a los criterios de competición, producción de resultados, patrocinamiento, inversión de dinero y dopaje. De modo que no hay motivo para presentar una imagen de falsa armonía. No obstante, a pesar de sus contradicciones internas, la sociedad civil y la vida *folkelig*, con sus aspectos de participación física, festividad y comunidad, siguen siendo la fuente de la democracia viva.

La cultura de diferencias-un tercer camino hacia la paz

El deporte popular es un elemento esencial de la vida democrática, lo que significa que el deporte no debería ser considerado un instrumento de pacificación desde arriba como se hace a menudo, en términos administrativos y olímpicos, formando disciplinas, adaptando y ajustando a la gente a la estructura existente de poder. La paz va más allá del control y es más difícil de establecer y preservar.

El aspecto *folkelig* del deporte y de la cultura radica en la expresión corporal del **derecho a ser diferente**. La vida local y regional, debido a sus características distintivas, es importante para la identidad de una sociedad cálida, y la gente debería tener derecho a seguir su propio camino. La vida popular y la paz interior de toda sociedad supone aceptar las diferencias, aceptar los conflictos.

Sin embargo, no puede ignorarse el hecho de que en el presente hay pueblos enfrentados en sangrientos conflictos que son precisamente la raíz *folk*. Han reaparecido las guerras, las masacres y los campos de concentración, y el renacimiento de algunas etnias se ha convertido en “purga étnica”. En la guerra en Bosnia, por ejemplo, hay una milicia que actúa bajo el nombre de *Srpski Sokoli*, los halcones serbios. El nombre se refiere a la excelente tradición del siglo XIX de los movimientos pan-eslavos para la difusión de la gimnasia, *Sokol*. Pero ahora usan deliberadamente las siglas “ss”, matando y aterrorizando cruelmente a la población musulmana y croata. Esta conexión entre el chauvinismo, el deporte y la retórica “popular” es un serio peligro para cualquier labor en el terreno de la cultura y el deporte populares. Desde un punto de vista humanista, la **lógica de la violencia** y la “purga-étnica” son intolerables. Sin embargo, en cuanto tratamos de encontrar soluciones a estos conflictos aparecen problemas.

Una de las reacciones inmediatas frecuentemente expresadas por los intelectuales y administradores de hoy en día, es la negación de que la identidad de un pueblo exista en absoluto. ¿Acaso no es toda cultura popular algo sencillamente “inventado”, “construido artificialmente” e incluso una peligrosa amenaza contra la coexistencia pacífica?. En realidad, dicen, la cultura popular ni siquiera existe, sino tan sólo la cultura de elite por un lado y la cultura industrializada de masas por otro, ambas están en camino de globalización hacia una uniformidad de “cualquier cosa es válida”. Junto a este argumento encontramos la ideología olímpica del deporte, con su ilusión de que el deporte

mundial es uno sólo, es decir el tipo occidental de deporte de prestación, y su conclusión de que la uniformidad de dicho deporte debería ser garantía de paz mundial.

El deporte popular se basa en la experiencia de que existe un tercer camino en este caso. La alternativa de uniformidad mundial o masacres no puede ser aceptada, y de hecho ni siquiera es una alternativa. Las recientes masacres étnicas han sido consecuencia de sistemas anteriores que han denegado a los pueblos sus identidades culturales y las han substituido por imágenes uniformes de un ser humano abstracto, el *homo sovieticus*, en conexión directa con el *homo olimpicus*.

El derecho a la diferencia es un camino alternativo a la paz. Se basa en la aceptación fundamental de la diferencia y la multiplicidad, no solo entre las culturas nacionales sino también dentro de las culturas populares. Tal aceptación supone la protección de las minorías y la comprensión básica de la dimensión *mellemfolkelig* de la identidad. El camino hacia este **nuevo internacionalismo** no es fácil. Pero nos anima el hecho de la universalidad del deporte popular y sus profundas dimensiones humanas y espirituales. Podemos jugar juntos. Vuestros juegos y los nuestros.

En este sentido no es artificial ni amenazador ni siquiera exótico que podamos vivir la *capoeira* en las academias populares danesas o entre los jóvenes holandeses en las calles de Ámsterdam, que podamos oír los tambores *Sukuma* de Tanzania repicar en los campos de Jutlandia o que podamos practicar la lucha bretona tradicional *gouren* en una sala de judo francesa con imágenes de maestros japoneses en las paredes. El deporte popular y el juego nunca han reconocido fronteras. Pero ahora, bajo las nuevas circunstancias de globalización, surge un nuevo nivel de *Unübersichtlichkeit*, de no determinismo, así como una nueva búsqueda de identidad y de lo que nos hace distintos. Esta búsqueda es común a todos nosotros.

El trabajo por la paz entendida como **cultura de paz**, *folkelig* y democrática, se basa en la nueva comprensión de que es la cultura en la nueva era en la que estamos entrando. La cultura no es tan sólo una supraestructura de ideas, símbolos y códigos; no es ni “sencillamente inventada”, ni abstracta. La cultura está enraizada en la misma existencia física del ser humano. La cultura popular se centra sobre la cultura del cuerpo.

Y finalmente, aunque no por ello de menor importancia, la cultura es mucho más que el lujo que nos podamos permitir después de haber satisfecho nuestras “necesidades reales”. El orden de importancia no es primero la riqueza material y después algo de cultura. La cultura es nada más y nada menos que la manera en que vivimos nuestras vidas. De modo que la cultura es básica. Su significado es ser ricos en comunidad. **La cultura es una definición alternativa de la riqueza.**

Juegos de tradición para el siglo XXI

CONCLUSIONES DEL COLOQUIO

Plouguerneau, 2-7 julio 1999

Pere Lavega

Lleida

A lo largo de este texto, se incluyen algunas de las reflexiones más importantes aportadas por los asistentes durante este encuentro. Para facilitar la localización de cada una de estas reflexiones, después de cada comentario se indican los nombres del autor o autores en paréntesis.

1.- Características de los juegos tradicionales

El juego popular es una parte esencial de la cultura que ofrece una gran riqueza y variedad de juegos relacionados en cada lugar con situaciones culturales particulares (Eichberg)

El juego popular inspira una concepción lúdica y rural de la vida (Barreau)

El juego es un universal de la cultura; es el reflejo de la dinámica y de sus valores (Amador y Castro). En mi opinión, entre sus principales rasgos se destaca el proceso de transmisión, sus reglas abiertas y orales; la simbología; la dimensión lúdica (p. e. Placer, incertidumbre, armonía, ficción..) así como los componentes cuantitativos o reglas (relación sobre el espacio, tiempo, material y otros jugadores).

Ello nos lleva al concepto de Etnomotricidad (Parlebas) considerando la motricidad en relación a la cultura y medio social donde se desarrolla. Desde este punto de vista es necesario la visión del texto (características de las reglas de los juegos) y del contexto (características socioculturales) - (Lavega).

En este sentido el juego como sistema abierto está en continua interacción con su entorno, adaptándose, evolucionando, modificándose, autoorganizándose (Amador, Lavega).

Entre estas principales evoluciones de los juegos tradicionales destacamos el proceso de deportivización mencionado por todos los asistentes al coloquio. Este proceso de conversión en deporte debe entenderse como producción de resultados, competiciones a niveles jerárquicos, resultados comparados y cuantificados, entrenamiento tecnológico y racional, organización institucional, especialización; estandarización de reglas y condiciones...

Palabras clave: juego, cultura, texto, contexto, etnomotricidad, deportivización

2. Funciones y significado

La Identidad y el símbolo del patrimonio cultural.

El deporte tradicional como símbolo de identidad y asociado a la alterabilidad (Eichberg). Esta identidad cultural proyecta una clara intencionalidad psicológica, que va unida al reto por seducir a los públicos jóvenes por la práctica y la reactivación de un proceso de socialización global, que en la actualidad debe mejorarse (Barreau).

Dicha función estaría asociada a la función de educar, enculturizar y socializar a los miembros de una comunidad (Etxeberria y Lafuente).

El Encuentro y la convivencia con los demás.

El juego es un momento de paz social, una recesión de la violencia, a la concordia, a la calidad de tensiones, de las contradicciones y de los antagonismos por la única razón que necesitan el asentimiento y la cooperación, sino de todos, por lo menos de la mayoría. (Barreau).

Este aspecto nos lleva al concepto danés de *folkelig*. La dimensión *folkelig* del juego y la cultura como derecho a ser diferente. El derecho a la diferencia es un camino alternativo a la paz. Podemos jugar juntos vuestros juegos y los nuestros. Cultura de la paz, *folkelig* y democracia van unidos (Eichberg). En este sentido debemos indicar una clara dimensión de comunicación interpersonal del deporte tradicional (Amador y Castro) o dicho de otra forma, reconocer el juego popular como un acercamiento al lazo social de un contexto colectivo (Jaouen).

El juego tradicional como Fiesta, espectáculo y turismo

El juego se manifiesta de forma privilegiada en escenarios festivos, siendo en muchas ocasiones un espectáculo e incluso un reclamo del turismo rural y cultural.

La fiesta es una parte esencial del juego y el juego debe entenderse como elemento central de la fiesta. Se permite la interrelación de los diversos grupos sociales (Eichberg).

Todo ello nos permite hablar de una verdadera calidad social, introduciendo el concepto de salud social, salud entendida en la convivencia, armonía y relación con los demás.

Palabras clave: juego, patrimonio cultural, identidad, democracia, encuentro con los demás, fiesta, espectáculo, turismo, salud social.

3. Los juegos tradicionales a la luz de la etnomotricidad

Los juegos tradicionales son un verdadero laboratorio de relaciones motrices y sociales entre sus protagonistas. El contrato lúdico de las reglas es un contrato social. La etnomotricidad nos indica que en todas las regiones europeas hay una gran diversidad de juegos que muestran una relación muy fuerte con la cultura

autéctona y el medio social (Bretaña, Valle d'Aosta, País Vasco, Aragón, Cataluña, Canarias, Flandes...).

La riqueza y la variedad motriz de los juegos y deportes justifica parte de su clara potencialidad educativa. En este sentido hace falta volver a insistir en el concepto de etnomotricidad, asociando la motricidad a la cultura y el medio social que la acoge.

Palabras clave: riqueza motriz, polivalencia de juegos y deportes, etnomotricidad

4. Los juegos y deportes tradicionales en Europa. Situación actual

Las iniciativas desarrolladas en las distintas regiones aunque tienen puntos en común no coinciden en su totalidad.

Destacamos la *presencia de confederaciones* de juegos y deportes tradicionales en la Bretaña francesa (FALSAB), en Italia de FIGEST, en Flandes (VOSCO). Todas estas confederaciones pretenden incidir en el conocimiento, el desarrollo y la promoción de los juegos tradicionales de su región.

También observamos la presencia de federaciones de juegos y deportes tradicionales en muchas regiones (País Vasco, Aragón, Canarias...). En otros lugares como Cataluña dichas iniciativas se dinamizan y coordinan a través de un Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional.

5. Problemas, retos y temas pendientes de futuro

Una postura a considerar es adoptar una visión no estática, viva de la evolución de los juegos. Ello lleva a tomar iniciativas para cambiar y modificar las reglas. Esto puede conllevar la organización de campeonatos (Daudry).

Sin embargo se tiene que vigilar como se hace evolucionar el juego ya que se corre el peligro de desviar la evolución del juego hacia una única conversión del deporte (Barreau)

5.1 Obstáculos y limitaciones a superar

Entre las principales dificultades se han manifestado los siguientes apartados a superar:

Erik Van Vroede (Flandes): edad (protagonistas mayores), dispersión geográfica (dificulta encuentros), dispersión ideológica (cultural o deportiva), practicantes locales cerrados al exterior; falta de voluntarios; dificultad para movilizar a todos los grupos de practicantes de un sitio a otro. Se considera imprescindible motivar a los jugadores en el proceso.

Amador y Castro (Canarias) destacan entre la problemática actual: a) difusión social forzada; b) afán deportivizador c) riesgo adulteración de los juegos.

Daudry (Valle d'Aoste) indica las dificultades de a)consideración del juego tradicional como de segunda categoría b) obstáculos internos: apego excesivo a la tradición, miedo a cambiar, a perder.

Etxeberria y Lafuente apuntan la aparición de unos cambios en nuestra sociedad que dificultan la proliferación de estos juegos y deportes. Destacan la transmisión conocimientos, interacción familiar, pérdida del saber tradicional...

Jaouen indica la necesidad de no adoptar posturas de centralismo. Éste, mal entendido lleva al olvido de los juegos tradicionales, de las costumbres, la música, la lengua...

5.2 Estrategias de futuro

Daudry expone los siguientes apartados: a) aprender de los errores del pasado para seguir avanzando; b)mantener y valorar los juegos tradicionales como elemento de reunión y de encuentro; c)respetar la unión juego-lengua; d)reconocer el juego y deporte tradicional como portadores de cultura, lenguajes y comportamientos respetuosos; e)los deportes deben evolucionar y nutrirse de su propia luz.

Amador y Castro destacan como retos de futuro: a) definir marco institucional; b) promover relaciones interinstitucionales c) no deportivizar, adulterar y evaluar; d) oferta educativa amplia; e)formación e investigación; f) cursos de formación básica; g) actividades de divulgación; h) relanzar la enseñanza y transmisión. i) actividades de competición; j) ayudas a federaciones ; k)organización de eventos (congresos,...; muestras, exhibiciones;) l) publicaciones; premios y reconocimientos

Lavega y Baroja resumen los principales retos en los apartados de formación (universitaria, no universitaria; educación formal, no formal...) investigación (básica y aplicada) y en la difusión y dinamización.

Etxeberria y Lafuente indican las siguientes estrategias para promocionar y practicar los juegos en el s.XXI: a).incidir en el curriculum escolar; programas: ikaspilota (introducción de la pelota en todos los programas educativos) y Kulki (promoción de la cultura y el deporte) b) tener en cuenta el juego tradicional y la fiesta; c) participar en iniciativas relacionadas con la exhibición-folklore; d) promover la organización deportiva.

En este sentido se introduce la conveniencia de tener útiles o infraestructuras para poder avanzar. Jaouen en su experiencia en la Bretaña Francesa indica

que al disponer de estos medios se puede conseguir como consecuencias positivas: a) reconocimiento escolar y medios de comunicación; b) difusión moderna al público; c) reconocimiento del mundo científico; d) realización de encuentros de jugadores de diversas regiones y países.

También se habla de la conveniencia de tener materiales de juego, adaptados para llegar a la población infantil y poder practicar los juegos y deportes tradicionales con facilidad.

5.3 El papel de los Museos

Se introduce la necesidad de contar con museos vivos, que acerquen al público al conocimiento de sus juegos, más que con museos con una única finalidad de exhibir algunas piezas, en estanterías llenas de polvo. En este sentido Maestro indica la experiencia del museo de Campo (Aragón) con la voluntad de ser un centro neurálgico del juego tradicional; contemplando el encuentro de investigadores, la organización de jornadas y la puesta en escena de una exposición itinerante. Además dicha iniciativa se ve reforzada por el hecho de saber que en las calles de esa localidad las mujeres son protagonistas diarias del juego de las birllas (quilles).

palabras clave: retos (formación, investigación, difusión), modelos de museos, actuaciones multidisciplinares; combinación de teoría y práctica.

Post-face

Jeux traditionnels et idéologies du marché

Réponse aux allégations d'A. Guttmann

Jean-Jacques Barreau
Université Rennes 2 - CERPPE

Introduction

Quand on évoque la mondialisation, thème en vogue, on omet régulièrement d'indiquer qu'un des premiers dispositifs mondialisés est le sport moderne. À ce titre il figure comme banc d'essai d'une vaste entreprise qui aujourd'hui connaît une accélération inquiétante avec les exigences posées par de puissants groupes de pression mercantis (l'A.M.I., par exemple) résolus à imposer par tous les moyens, leurs conceptions ultra-libérales du marché culturel, en passant outre les politiques et les opinions nationales.

On entrevoit désormais les effets pervers de ces manigances. Pourtant, ces dernières se laissent déjà lire dans les péripéties que le sport avait connues tout au long du XX^e siècle et qui le font apparaître chaque jour plus comme un dispositif dégénéral, à l'instar du marché mondial qui l'héberge.

Cela n'a pas empêché de multiples auteurs, qu'on pouvait croire sérieux³⁶, de prêter main-forte à cette entreprise douteuse, en escamotant les effets négatifs des sports modernes pour se persuader de leurs introuvables vertus.

Parmi ceux-ci, un auteur américain, Allen Guttmann a tenté, dans un ouvrage publié en 1994³⁷, (le chapitre 9 qui clôt le livre³⁸), une confrontation entre les sports modernes et les jeux populaires et de tradition.

Pour cette confrontation, l'auteur s'est en partie appuyé sur des éléments parus dans notre précédente livraison *Éclipses et renaissance des jeux populaires, des traditions aux régions dans l'Europe de demain*³⁹.

³⁶Sans parler des coteries journalistiques qui ont fait du sport un sujet de désinformation.

³⁷*Games & Empires, Modern Sports and Cultural Imperialism*, Columbia University Press, 1994, New York.

³⁸pp.171-188.

³⁹IIAC/ICB/Fédération de Gouren, 1991; 2e tirage, édition augmentée, 1998, Carhaix, Confédération Falsab.

Le problème soulevé par Guttmann est double. D'une part tirer au clair la question de la diffusion du sport rendant compte de son expansion planétaire. D'autre part, tenter de justifier cette implantation conquérante en traçant un bilan en tout point défavorable à ce qui leur a résisté: les jeux populaires et de tradition. Il s'agit donc d'une liquidation élégante, illustrant bien l'adage selon lequel le vainqueur a toujours raison, surtout si c'est lui qui écrit l'histoire.

Cherchant laborieusement un modèle de diffusion - entendons de mondialisation -, à travers six exemples peu adaptés, puisque plus de la moitié d'entre eux concerne surtout les États-Unis et la Grande-Bretagne (football, base-ball, basket-ball et cricket), un autre, les jeux olympiques relevant pour leur part d'un mécanisme d'imposition politique⁴⁰ dans un grand nombre de nations, Allen Guttmann découvre un modèle de non diffusion, d'autant que le cas du soccer vient, à l'inverse, illustrer la faible perméabilité des États-Unis à son endroit. Il reste à considérer pourtant, toutes proportions gardées, ce que Nathan Wachtel a appelé la *vision des vaincus*.

1. La vision des vainqueurs

C'est une manie constante d'Allen Guttmann de percevoir le sport en général à travers les seules illustrations fournies par les sports américains⁴¹. Et de ce point de vue l'auteur confond perpétuellement péripéties anecdotiques et histoire.

Le sport est pris dans une vision cavalière, idéaliste; il n'y est jamais question d'argent, de manipulations, de doping, de tricheries, de chantages, de violences, bref, il n'est jamais question de ce qui fait l'ordinaire de l'actualité du sport dans des pays où l'information est indépendante comme les USA, l'Allemagne, ou la France⁴².

Ses propos trahissent une posture de spectateur consommateur beaucoup plus que celle de témoin impliqué dans les débats difficiles qui émergent des confrontations sur le terrain entre les organisations qui ont en charge les destinées de tel ou tel sport et celles qui assurent la pérennité des jeux populaires et de tradition. Dans l'esprit où s'y rapporte Guttmann, il s'agit au mieux de témoigner d'un dialogue de sourds, au pire de procéder à une exécution sommaire.

⁴⁰Cf. l'étude remarquable de John J. MacAloon, *This Great Symbol, P.de Coubertin and the Origins of the Modern Olympic Games*, The University of Chicago Press, 1982

⁴¹L'essentiel du premier travail de Allen Guttmann, *From Ritual to Record*, concerne le sport aux USA. Il est surprenant d'observer qu'il a été fait de cet ouvrage une référence sur le sport où l'auteur était modérément sensible à l'aspect international du sport et pas du tout à sa dimension supranationale

⁴²Cf. l'excellent travail de démystification d'Éric Maitrot, *Sport et télévision, les relations cachées*, Stock, 1995., ou encore J.-François Bourg, *Football Business*, Paris, O. Orban, 1986, et du même auteur, *L'argent fou du sport*, Paris, La Table Ronde, 1994.

L'argument principal, nulle part affirmé est, en effet, celui qui confère à un spectateur non impliqué, comme c'est le cas pour Allen Guttmann, le pouvoir de dire ceci me convient, ceci ne me convient pas, au nom d'une morale selon laquelle le client est roi, puisque le sport est une marchandise, et qu'il m'en faut pour mon argent en appliquant le *pig principle* qui veut que beaucoup c'est bien mais, encore plus c'est mieux.

Ce n'est pourtant pas de cela qu'il s'agit.

Car, il n'était guère utile de rédiger tant de pages pour découvrir une évidence à savoir que les organisations de spectacles sportifs supplantent quantitativement partout les efforts orientés vers la sauvegarde culturelle des jeux populaires et de tradition. Mais ils ont pour eux d'introduire à des considérations sur la qualité des acteurs, de leurs relations et de l'environnement, ce que n'observe nulle part notre auteur.

Mais tant qu'à privilégier le quantitatif, il aurait été utile d'évoquer les motifs qui rendent compte du fait que les larges soutiens financiers, médiatiques et politiques ne se concentrent que sur les sports modernes. À supposer qu'Allen Guttmann ait évoqué ce point il nous aurait doctement exposé que ce sont les riches qui dans le monde ont le plus d'argent. Mais cela n'est pas une explication, quand d'autres entreprises culturelles pacifiques ne bénéficient même pas de l'écoute des "décideurs", alors même que la demande émane des acteurs eux-mêmes.

Aussi tenter de faire croire que les sports modernes ont triomphé des jeux populaires et de tradition parce qu'ils auraient été plus attracteurs⁴³ masque une suprématie en trompe-l'œil, due à l'action des dispositifs qui ont systématiquement organisé leur promotion au détriment de ces derniers.

2. Sport, colonisation et domination

Si l'auteur mentionne bien quelques péripéties où dans les pays colonisés l'action des colons a fermement visé à une implantation des sports anglo-américains, c'est pour aussitôt atténuer l'impact de ces opérations, y compris quand celles-ci faisaient l'objet d'une stratégie consciente. De plus, il les légitime au nom de motifs profondément partisans. Pendant que les Anglais importaient le polo en Grande-Bretagne,

Les éducateurs missionnaires britanniques imposaient le cricket aux enfants récalcitrants des élites indiennes autochtones. p.174.

De même,

Aux Indes britanniques et ailleurs, il y avait beaucoup d'occasions où les colons imposaient de force les sports modernes aux colonisés, de façon tout à fait intentionnelle, comme partie d'un programme de domination politique, comme "un instrument utile de but colonial." (id)

⁴³Le sociologue A.Haumont a, pour sa part, caractérisé les sports modernes comme folklore gestuel simple.

Devant cette situation bien banale, dans le cadre d'une politique de colonisation, les commentaires d'Allen Guttmann sont pour le moins dilatoires. S'en prenant à P.Rummelt, il ajoute:

C'est cependant une fautive réductionniste de suggérer, comme Peter Rummelt le fait, que les missionnaires européens, les militaires et les administrateurs civils propageaient les sports modernes simplement comme forme adaptée de contrôle social. (id)

On craint de n'avoir pas bien compris: les moyens de la colonisation étaient-ils destinés à autre chose qu'au contrôle social garant de l'extorsion des richesses? Mais pour rendre ces propos crédibles, il aurait fallu, au préalable, se doter d'une nouvelle approche d'ensemble des processus de colonisation établissant les vertus de l'asservissement; il conclut en effet:

Des motifs plus valables, (*worthier motives*) comme le désir d'accroître les richesses, d'encourager la fortune et de diminuer les animosités religieuses au sein de la population autochtone ne peuvent pas être ignorés ou défalqués avec condescendance comme simple camouflage colonialiste. (id)"

C'était donc cela: la morale de l'enrichissement, *l'American way of life, l'American way of winning*⁴⁴, voilà ce qui manquait comme "motif plus valable" aux "populations autochtones". Il aurait été intéressant, dans ce contexte, de demander aux Indiens et aux Noirs des États-Unis leur opinion sur ces inquiétants "*worthier motives*", à l'Indien Jim Thorpe⁴⁵ - déchu de ses titres olympiques - ou à Tommie Smith par exemple.

Pour ce faire il fallait, d'abord, se débarrasser des jeux populaires et adopter les sports modernes. Allen Guttmann croit-il à ces rodomontades? L'enrichissement des autochtones est toujours une perspective lointaine dans un avenir incertain pour eux, plus précaire que jamais, et les querelles religieuses ont surtout cédé le pas à des affrontements ethniques (Angola, apartheid en Sud-Afrique, Rwanda, Viêt-nam, Algérie, Congo, Éthiopie, Soudan, etc.). Est-il bien raisonnable, dans ces conditions, de camoufler le camouflage?

Le spectateur non impliqué du départ est devenu une sorte de directeur de conscience qui sait mieux que les intéressés eux-mêmes ce qui est bon pour eux.

3. Hégémonie plutôt qu'impérialisme: un jeu de mots?

⁴⁴Conforme au slogan d'un ancien entraîneur de sport américain, Vince Lombardi: *winning is everything*, ou aux paroles d'exhortation du père du nageur américain Mark Spitz quand il revenait d'un entraînement où il n'avait pas gagné tout le temps ses longueurs de bassin: «*swimming isn't everything, winning is*», W.F.Reed, *Sports Illustrated*, 32, 9 Mars 1970, p.27; le psychologue T.Tutko et le sociologue G.B.Leonard, énoncent un avis diamétralement opposé: «*winning isn't everything, it's nothing*». (*Intellectual Digest*, Octobre 1973, p.45.)

⁴⁵ J. B. Oxendine, *American Indian Sports Heritage*, University of Nebraska Press, 1995, «The Legendary Jim Thorpe», ch. 10, pp. 203-237.

Tout ceci illustre peut-être l'aversion déclarée de l'auteur vis-à-vis de tout ce qui peut paraître relever d'une analyse teintée de marxisme⁴⁶. L'emprunt, curieux, qu'il fait de la notion d'*hégémonie* qui lui paraît plus présentable que celle d'*impérialisme* pour caractériser le type de domination que les sports modernes expriment au plan des formes contemporaines de "culture physique", n'est pas convaincante. Car, l'expansion des sports modernes n'est pas seulement une question de fait puisqu'une hégémonie moins un objectif à atteindre; qu'un résultat atteint. L'*hégémonie* n'explique donc pas du tout la diffusion du sport dans le monde; elle en caractérise le résultat. Il n'y a aucun *Big Brother* qui a voulu que le sport asphyxie tous les autres divertissements populaires. Le fait est qu'ils sont pour beaucoup asphyxiés. La diffusion planétaire du sport est donc bien une question qui renvoie à une dynamique, un processus global et volontaire d'imposition que la notion d'*impérialisme* rend fort bien et, si

« la théorie de Gramsci insiste à bon droit sur le fait que l'interaction culturelle est quelque chose de plus complexe que la domination par tous les puissants sur les sans pouvoir en entier. »

ce qui est exact, Allen Guttmann omet de préciser que pour Gramsci, le sens de l'interaction culturelle est d'abord celui d'une domination. Avec l'exemple des sports modernes et des jeux populaires cela veut dire que les autochtones soumis à ce type d'interaction, n'ont que le choix d'abandonner leurs activités traditionnelles et de s'en remettre aux sports. Du coup, la diffusion des sports modernes ne fait plus mystère puisque finalement on en découvre l'une des clés:

« Au moment même où les éducateurs missionnaires britanniques avaient recours au football ou au cricket dans leurs efforts sans relâche pour christianiser les peuples indigènes d'Asie et d'Afrique, le YMCA⁴⁷ était la force principale derrière la diffusion du basket et du volley. Bien que des croyants dévoués au matérialisme historique puissent résister à cette notion, il est néanmoins vrai que le besoin d'apporter des convertis au Christ peut motiver aussi puissamment que le désir de leur vendre du coca-cola. (p.177) »

Il ne reste plus qu'à transporter sur la scène des bons sentiments, des opérations en définitive fort peu respectueuses du droit des gens:

Une fois que la domination réussie a fait exploser le monopole ludique, les colons littéraux ou métaphoriques ont une occasion splendide de renforcer leur amour-propre, car que peut-il y avoir de mieux que "de les battre à leur propre jeu?"

En d'autres termes, une fois que les autochtones ont cessé de nous ennuyer avec leurs jeux de tradition pour adopter les sports modernes, ils peuvent en

⁴⁶Le sociologue canadien, Richard Gruneau, *Class, Sport and Social Development*, The University of Massachusetts Press, Amherst, 1983, a bien pointé les lacunes d'Allen Guttmann en matière de connaissance des approches marxistes. Il rappelle qu'il a invoqué, dans *From Ritual to Record*, p.61., les études de W.W. Rostow, qui se défend haut et fort d'être marxiste, pour illustrer comment les marxistes perçoivent le développement social du sport. (Gruneau, o.c., p.164., n. 38). Dans *Games and Empires*, Allen Guttmann fait, cette fois, de Rostow un *libéral-pluraliste*, (p.175).

⁴⁷Youth Muscular Christian Association.

donner un spectacle où, parfois, ils se montreront supérieurs à leurs vainqueurs. Il est vrai qu'un brave bougre transformé en larbin va se mettre en devoir d'exceller dans la restitution des rituels qui lui auront été inculqués à seule fin de donner à son maître la bonne image qu'il se fait de lui-même. Mais après tout pourquoi parler ici de monopole ludique (heureusement arraché des mains des indigènes) puisque les situations évoquées témoignent à l'inverse de l'exclusif monopole du sport imposé par les pays occidentaux aux peuples dominés? Allen Guttmann inverse là le sens des faits.

Mais il n'a pas le choix. La raison en est bien soulignée, par l'indication d'une remarque tirée d'un groupe de réflexion réuni autour de Klaus Heinemann,

Les six auteurs s'accordaient sur le fait que les sports modernes sont un phénomène occidental dont les caractéristiques sont complètement incompatibles avec celles des formes traditionnelles de culture physique, mais aucun des six ne paraissait très clair sur ce qu'il convenait de *faire* à propos du fait que les sports traditionnels se trouvaient en danger. p.182.

Ce sur quoi justement il aurait été pertinent de s'interroger c'est précisément sur ce qui rend les caractéristiques des sports modernes "complètement incompatibles" avec celles des jeux populaires et de tradition. Mais là-dessus Allen Guttmann n'apporte aucune indication, et c'est tout le vrai débat. Il aurait pourtant pu, reprendre, par exemple, l'examen de la thèse audacieuse de R.Caillois et son esquisse d'une sociologie à partir des jeux clivant nettement entre les jeux du stade et de casino d'un côté, face aux jeux de masque et de vertige de l'autre, retraduisant ainsi une opposition entre respectivement les sociétés à *comptabilité* et les sociétés à *tohu-bohu*.

Cet antagonisme se laisse clairement interpréter avec les sports modernes où tout fait l'objet d'une comptabilité (les droits de retransmission, le volume de spectateurs, les performances etc..) et les jeux populaires et de tradition où l'essentiel est de vivre un moment d'exubérance collective sans se soucier des coûts, du nombre de participants - puisque tout le monde est convié à participer - et des records. Mais c'est parce qu'il est armé de ce modèle comptable qu'Allen Guttmann ne peut donner une version plausible de ce que sont les jeux populaires et de tradition. Il lui manque seulement un modèle sociologique.

Et, ce n'est pas parce que le sociologue allemand Ommo Grupe affirme que les sports modernes sont - en dépit de leurs nombreux abus -, intrinsèquement cosmopolites, leur "langage, leurs symboles et leurs règles à l'inverse de ceux de nombreux autres terrains culturels et sociaux, sont universellement compris.

qu'il y a là dans l'esprit de Grupe un indépassable critère de précellence des sports modernes sur les jeux populaires. La guerre aussi est universellement comprise.

4. Sociologie, anthropologie et principe de symétrie

Sans multiplier plus avant les exemples de propositions ingénues ou suspectes, il faut rappeler que l'étude d'Allen Guttmann rate complètement son objectif qui est

d'établir une supériorité des sports modernes sur les jeux populaires et de tradition, faute de saisir que les jeux en question ne se prêtent en rien à cette compétition.

Ils relèvent en effet d'une toute autre problématique. Il n'y a pas d'abord les jeux populaires et de tradition et ensuite les sports modernes. Un parallèle entre eux, au demeurant brossé de manière inéquitable parce que ne respectant pas le principe de symétrie de Bloor, est d'autant moins probant que les configurations respectives ne sont pas, loin s'en faut, superposables.

Si les repères sociologiques sont défailants, les cadres anthropologiques ne se portent guère mieux. La persistance d'un maintien voire d'une relance, ici où là, des jeux populaires et de tradition dans certaines régions ou pays au milieu d'un environnement saturé de sports modernes serait en soi un excellent analyseur de ce que nous affirmons. Il s'agit moins de dire qu'ils sont mieux que les sports, ce qui n'a aucun sens, que de comprendre en quoi ils offrent des réponses aux attentes ludiques de populations en quête de délasserment, de détente ou de divertissement collectifs.

Ainsi, c'est dès le départ qu'il y avait à considérer la dimension des communautés des personnes et non à la fin. C'est, en effet, grâce à la disparition, par destruction, des communautés autochtones, que les sports modernes ont pu prendre racine dans les différents pays du monde. Il n'y a donc pas non plus, à l'arrivée, de sports qui

sont une occasion pour l'expression d'une *communitas*, p. 188

alors que les moyens de déterminer à quelles conditions ils pourraient l'être ne sont nulle part donnés; il est dès lors vain de croire qu'ils puissent

exprimer la communauté humaine aussi bien que la communauté tribale.

(id)

Ce dernier propos sonne bizarrement en mettant en relief qu'une communauté tribale ne serait pas humaine. Sans polémiquer, disons que ce lapsus révèle toute l'étendue des a priori culturels qui ont fait écran depuis le départ, à une compréhension adéquate du problème posé. Peut-être fallait-il commencer par là.

Allen Guttmann, n'aperçoit pas à travers les descriptions qu'il en donne, que les sports traditionnels, comme il les appelle, n'existent jamais traditionnellement sous la forme qu'il invoque. C'est par une lecture anachronique, contaminée par des schémas et des cadres de référence empruntés au sport, qu'il s'y rapporte sous cette dénomination tronquée et, partant inexacte.

On ne peut qu'objecter le fait suivant, anthropologiquement attesté, que partout, dans les communautés traditionnelles, les "sports traditionnels" n'existent qu'à l'intérieur d'une organisation qui les englobe, une institution qui a disparu: la fête.

Les sports modernes eux ne s'encombrent pas de pareilles mises en œuvre: par leurs mises en scène, ils se font passer pour la fête elle-même, méconnaissant par là le phénoménal appauvrissement culturel qu'ils incarnent.

En ignorant cette donnée liminaire que tout apprenti en anthropologie a tôt fait de repérer, Allen Guttman peut donner libre cours à des imprécations sur l'universalité du sport et sa «vocation intégrative» qui serait «supérieure à ses effets de division» (p.183).

Ce dernier propos manque, lui aussi, de preuve. Il agit à contre-courant des observations immédiates ou savantes concernant le rôle des sports modernes. Des effets de clivages, inhérents à sa structure comptable, le caractérisent⁴⁸. Plus encore, les sports modernes, véritables écoles d'apprentissage de la transgression, ne peuvent nourrir le projet de définir une nouvelle socialité, une nouvelle communauté, une nouvelle humanité à l'inverse des jeux populaires et de tradition qui venaient cycliquement célébrer la rencontre sociale ouverte à tous et permettaient d'attester de la vitalité d'une collectivité dans la diversité de ses membres. C'est la socialité "tribale" qui est intégratrice, parce qu'ouverte à la diversité des individualités. La société sportive est une société d'élimination, de rejet; le premier rejeté, déclassé, éliminé, comme on dit, ouvre la série indéfinie des exclusions. Ce modèle n'est pas un modèle anthropologique, c'est un modèle de carnassier, zoologique. Albert Jacquart a bien souligné que ce qui fait l'intérêt de l'humanité, c'est justement son étonnante diversité, son irrépressible disparité. Et il n'y a pas a priori de raison pour que ce qui est vrai, disons sur un plan génétique, ne le soit plus sur un plan culturel. Les jeux populaires et de tradition incarnent cette possibilité d'exprimer cette diversité et de sceller une cohésion sociale dans la concorde⁴⁹.

Il y a peut-être d'autres voies à la mondialisation que celle ouverte par les sports modernes. Celle où au lieu de subir les caprices des affairistes et des marchands de spectacles, les décisions émaneront des intéressés, résolus à déjouer ce que J.Ellul nomme *Le bluff technologique*⁵⁰ afin d'amorcer une réhabilitation de pratiques de participation démocratiques qui se sont raréfiées en ces temps d'impérialisme des sports modernes.

C'est ce point précis auquel reste aveugle Allen Guttman. Ainsi, une reprise des jeux populaires et de tradition ne correspond pas à une nostalgie du passé, encore moins à un culte suranné de l'authenticité, mais plutôt à une inquiétude face à l'avenir.

Simplement ils offrent une réelle alternative: des entrées éducatives, structurelles et relationnelles, utiles aux jeunes générations, parce qu'aux antipodes des effets désocialisants que les sports modernes promeuvent chaque jour plus.

⁴⁸ Pour illustrer ce point, cf. l'excellent ouvrage de J.F.Bourg et J.J.Gouguet, *Analyse économique du sport*, puf, 1998, *passim*.

⁴⁹ On laisse de côté le débat sur "la violence" ou le côté sauvage "wild" des jeux de tradition. Il supposerait de rectifier sévèrement les propos des érudits sur une construction historique passablement déformée.

⁵⁰ Paris, Hachette, 1988.

Expediente enviado a los Parlamentarios Europeo (traducido en ocho lenguas para reclamar la creación de una oficina de juegos tradicionales y populares, sobre el modelo de la oficina Europea de lenguas menos difundidas.

Misión que podría desempeñar la Oficina :

- *Colección y difusión de la información*
- *Apoyo de la puesta en marcha de las políticas nacionales integrando los juegos tradicionales en los programas escolares*
- *Apoyo a acciones de promoción del turismo cultural*
- *Apoyo a la investigación científica, para la organización de congresos internacionales y de reuniones multiculturales, para la organización de exposiciones, y finalmente para experimentaciones sociales*
- *Puesta en marcha de una red de agrupamiento y publicación de trabajos*

<p style="text-align: center;">EXPEDIENTE SOBRE LOS DEPORTES TRADICIONALES Y POPULARES EN EUROPA</p>

Los deportes tradicionales y populares constituyen una riqueza en Europa que en la actualidad se están viendo seriamente amenazados.

Los juegos populares con pelota o disco, la lucha cara a cara, el ritmo de la danza tradicional, el ambiente lúdico de fiesta, son prácticas culturales más antiguas que los monumentos arquitectónicos de nuestras ciudades.

A pesar de que estos juegos y tradiciones festivos constituyan un tesoro de valores sociales y humanos, un laboratorio para el desarrollo del futuro, les amenaza la supresión directa o indirecta de la normalización, la comercialización y la "museificación"; disminuyendo la multiplicidad y la diversidad culturales.

Esta situación exige una iniciativa política. Para ello, presentamos la siguiente resolución.

RESOLUCION SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y CULTURALES EN EUROPA

Objetivos y circunstancias :

- En los años 1980, se empezó a tomar conciencia de la diversidad en Europa en general. Este fenómeno afectó también los juegos y fiestas populares. Este interés por las actividades locales, regionales y descentralizadas se intensificó con el desarrollo de la gemelización de ciudades y regiones en países diferentes.

- El interés en este campo también fue reforzado por la revolución en Europa del Este que también se proyectaba sobre las culturas corporales y deportivas. Con el fracaso del deporte estatal y centralizador, los juegos tradicionales y populares reaparecen para participar a la liberación de la cultura popular.

- Conviene notar también el papel de los deportes y la cultura popular en la inmigración en Europa. Los inmigrantes llegan a su lugar de destino llevando con ellos su patrimonio de juegos y de festividades. La política dirigida en una sola dirección pretendiendo su "integración" en el o los deportes del país de destino provoca conflictos entre procesos que se pueden calificar de alienación e identidad cultural.

- El deporte internacional, normalizado y mediado ha producido problemas graves sumamente discutidos a nivel internacional : la droga, el gamberrismo y el machismo. Conviene preguntarse, pues, si podríamos encontrar una de las soluciones a través de los juegos populares y tradicionales en función de su papel regulador así como iniciativa en una nueva concepción de las relaciones sociales basadas en una fundamentación local.

- Debido a todos estos aspectos contextuales, los juegos tradicionales, competitivos y festivos se imponen como reflejo de las tendencias culturales y sociales más generales.

El "European Bureau of Lesser Used Languages" creado en 1984 se puede considerar como un primer paso para hacer frente a una realidad cultural de mucho más alcance.

Experiencias y explicaciones :

1) ¿Cuáles son las tendencias que amenazan actualmente el desarrollo de los juegos tradicionales y populares, a pesar de su extraordinario valor social y cultural?

- Muchos juegos populares han desaparecido frente a una represión directa. Los juegos tradicionales se han llegado a etiquetar en la Europa del Este, así como en otras geografías como "anticuados, arcaicos, reaccionarios, separatistas" y contradictorios a la modernidad del sistema dominante.

La represión indirecta no fue menos eficaz :

- Marginación económica y social.
 - Supresión en el sistema escolar y los medios de comunicación.
 - Expropiación de sus lugares de expresión (por el coche, la urbanización, etc)
 - Clasificación definitiva en un proceso no-prioritario con referencia a la política y la financiación.
- Algunos juegos se han integrado en el sistema del deporte de rendimiento donde la normalización en favor de resultados calculados en centímetros, gramos, o segundos han sido impuestos por instituciones exteriores o internacionales. Llevados a esta reducción monocultural, perdían sus valores sociales comunitarios y hasta entraban, en algunos casos, en el mundo de la comercialización del espectáculo deportivo.
 - Otros juegos han sido desarrollados para conseguir estrategias o propósitos externos : la disciplina escolar, una higiene rigurosa o para servir de ejercicios preliminares y preparatorios a otros deportes. Estas manipulaciones siempre conducen a **una reducción de la diversidad cultural del juego.**
 - El conservatismo riguroso amenaza también la continuidad viva de los juegos. Pueden ser "folklorizados" o "museificados" pero de todas formas descontextualizados de su realidad social y diaria, **transformados en simple atracción turística.** Esta fosilización contradice la dialéctica - **continuidad / adaptación** - característica de una práctica viva de estos juegos.

2) Frente a las tendencias que desconsideran y amenazan estas prácticas, el futuro de los juegos y deportes tradicionales se encuentra dentro de un marco específicamente cultural y social. Vayamos a sintetizarlo en los siguientes puntos:

- Los juegos representan un patrimonio de las raíces de cada cultura. A menudo son más antiguos que los monumentos de nuestras ciudades.
- Las actividades deportivas representan también la multiplicidad de la cultura humana y europea. Son una de las expresiones de la diversidad cultural.
- Dado que muchos juegos tienen una vocación parecida fuera de sus fronteras con otros Estados, llevan implícitos una clara dimensión internacional, yendo más allá de la propia noción de nación.
- Esta diversidad atractiva así como la complicitad de un juego que atraviesa las fronteras, **crean fabulosas posibilidades para el desarrollo de un turismo cultural.**

- El material necesario para la práctica de los juegos tradicionales es, en general, barato. Este facilita la dinámica social de los juegos, y disminuye los límites sociales.

- Los juegos representan un entrenamiento variado del concepto de calidad social y comunitaria. Son un punto de reunión, de intercambios y de experiencias entre las diferentes generaciones. Es una fuente de enriquecimiento individual y colectivo, una actividad familiar así como una experiencia local y territorial. Significan **también un contrapeso contra la "patología social"** dado que los juegos populares representan una ocasión para replantearse la identidad contra el alejamiento.

- Dada la diversidad de los juegos tradicionales se puede considerar que son un terreno propicio para el aprendizaje. Como "escuela de la vida" pueden ser modelo para una escuela del futuro y para **la renovación del currículum educativo**.

- Desde un punto de vista económico, los juegos populares son igualmente importantes. No sólo contribuyen directamente a la economía de su región, sino también, participan consolidando la identidad de una región, forman la base de expresión de una sociabilización que genera un incremento de la producción y la energía intelectuales.

- Dada su diversidad los juegos populares funcionan como un laboratorio de la "postmodernidad", devienen **un terreno de experimentación social para el futuro**.

- También hay que tener en cuenta que la misma naturaleza o esencia del juego se fundamenta en la cultura humana. En realidad, el homo ludens precedía el homo sapiens. Por lo tanto, es preciso preservar y desarrollar con cuidado la cultura deportiva tanto por lo que concierne a nuestra propia conveniencia como la de las futuras generaciones.

- Los juegos populares y tradicionales son una ilustración viva para demostrar que :

- La expresión "local" es universal.

- Lo "global" sólo existe en términos de una sociabilización concreta, regional y popular.

3) El carácter dinámico, inherente a los juegos populares así como su multiplicidad imposibilitan una definición total y exhaustiva. Consecuentemente no se pueden establecer límites rígidos entre los juegos populares. A modo de ejemplo citamos:

a - Las tradiciones festivas

- b - Los deportes regionales
- c - Las culturas de las danzas
- d - Las formas de expresión musicales, etc...

Dadas estas consideraciones hemos preferido hablar de las culturas deportivas para caracterizar la estrecha relación entre los juegos y la vida colectiva. El conocimiento o descubrimiento de estos juegos forma parte de un auténtico proceso de formación cultural sin poder dar una definición convencional o facilitar una clasificación abstracta y generalizada.

Por ello, los juegos tradicionales y populares deben diferenciarse de los deportes de alto rendimiento que buscan una normalización dirigida a la búsqueda de los mejores resultados.

4) Para promover y desarrollar de las culturas tradicionales deportivas, es necesario promover investigaciones nuevas y experimentales, en torno a la filosofía de los juegos y deportes tradicionales, la sociología cultural y la historia social. La metodología tendría que comprender una investigación que combinase la dimensión práctica y la reflexión profunda en torno a estas manifestaciones.