

# SALUD Y BIENESTAR RELACIONAL EN LOS JUEGOS TRADICIONALES

Pierre Parlebas

Facultad de ciencias Humanas y Sociales-Sorbonne (Paris-Descartes)

Presidente de los CEMEA

Traducción y adaptación al castellano: José Ángel Hoyos y Pere Lavega

---

La salud habitualmente se asocia, de manera casi exclusiva, a las características biológicas del individuo. Sin embargo, como nos dice Pere LAVEGA, los fenómenos afectivos, cognoscitivos y sociales que influyen profundamente en las conductas motrices, intervienen considerablemente sobre este estado orgánico. Por eso adoptaremos la excelente definición propuesta por la Organización Mundial de la Salud, según la cual la salud es “un estado de completo bienestar físico, psicológico y social y no solamente la ausencia de enfermedad”. Salida de una entidad oficial, esta definición tiene la feliz iniciativa de asociar a las características sanitarias factores de bienestar psicológico y relacional que desempeñan un gran papel en la calidad de vida de cada persona.

## EL BIENESTAR RELACIONAL

En el marco de los juegos tradicionales, ¿qué se puede entender por “bienestar relacional”? Desde luego, el placer del encuentro con otros, la búsqueda del “vivir juntos”, la división de tareas y emociones comunes. Esta alegría del encuentro no excluye la tonicidad de la confrontación y de la lucha; el enfrentamiento de adversarios en un marco aceptado forma parte del estímulo colectivo. Los juegos tradicionales poseen una diversidad inagotable, y el bienestar relacional se basa en la capacidad de adaptación del jugador a esta ludodiversidad abundante.

El jugador debe ser capaz de vivir la oposición y la cooperación bajo sus múltiples formas; debe adaptarse a las situaciones adversas, a las astucias o sutilezas de en los conflictos y alianzas, a las tomas de iniciativa inesperadas en los grupos. Poner toda su energía al servicio de sus compañeros, recibir la ayuda de los jugadores del mismo equipo, actuar en comunión con los camaradas solidarios, todos estos impulsos pueden suscitar un entusiasmo que enciende la afectividad relacional. Para que se pueda cumplir, este bienestar lúdico acepta las dificultades de la regla del contrato colectivo; se convierte en el marco indispensable de vivencias compartidas cuyas distintas experiencias, a veces agradables y otras desagradables, se inscriben en una aventura globalmente muy motivadora. Aprender a superar una derrota, a correr el riesgo de perder una ventaja personal para salvar a un compañero en dificultad, a sacrificarse para salvar a un compañero prisionero, representan experiencias enriquecedoras que invitan al jugador a salir de las rutinas demasiado centradas en uno mismo.

Las sutilezas de la comunicación motriz, muy diferente de la comunicación verbal, introducen una originalidad apasionante. Los cuerpos se convierten en signos. El jugador debe descifrar el comportamiento corporal de los otros a sabiendas de que los otros descifrarán el

suyo. Las falsas evidencias y los trucos abundan en la “Pelota sentada”<sup>1</sup>, “El Oso y el guardián” o “Zorros, víboras o Tres Campos”. El niño se sumerge con placer en esta descodificación y codificación de las conductas de interacción práxica. Se dice a sí mismo que: debe “ocultar su juego”, ofrecer falsas pistas o indicios e intentar ponerse en el lugar de los otros por empatía, para adivinar sus proyectos.

El placer del juego está bien allí; en esta comunicación sobre una comunicación, en esta meta-comunicación que incita al jugador a intervenir en el primer grado, y también en el segundo grado, y a menudo en el tercer grado de los significados tácticos. Muy pronto, el niño celebra ser el dueño de los acontecimientos en curso. Durante algunos instantes, es él que tiene las claves... o que cree tenerlas antes de que otro se adjudique las mismas prerrogativas transitorias.

En este intercambio de contactos de jugador a jugador, se multiplican las experiencias de interacción que, poco a poco, fijan a los participantes y desarrollan un sentimiento de pertenencia al grupo. Una sensación de aventura compartida y un sentimiento de identidad colectiva se afirman y son percibidos por los participantes. Las reacciones alegres de los niños en el transcurso de una partida de Marro, Balón prisionero (Cementerio, Jugar a Matar o Brile), Pelota Sentada o Gato y ratón (jarras) “Accroche-décroche” revelan que el juego tradicional puede producir euforia. Este bienestar relacional se vive como una emoción agradable y estimulante, como una poderosa motivación al intercambio, al contacto y al compartir acciones. A este respecto, el juego tradicional favorece el mejor vivir y representa un incuestionable factor de salud según el sentido que ofrece la Organización Mundial de la Salud.

En este contexto, se plantea un problema general, ¿se pueden analizar brevemente situaciones concretas que acontecen sobre el terreno de juego e identificar las grandes categorías de juegos motores en función de su participación en relación a la salud bajo el punto de vista relacional?

## **LOS CORROS Y LOS JUEGOS CANTADOS**

Estas prácticas se presentan en forma de distintas agrupaciones: farándulas, comitivas, cadenas, rondas, tríos, dúos, a menudo acompañados de una canción infantil o de coplas y estribillos cantados. La situación global de la acción es regulada por la sucesión de los acontecimientos anunciados en el contenido de las palabras; se deja a los distintos protagonistas la elección de intervenir en algunas secuencias y, muy a menudo, la posibilidad de elegir a sus compañeros.

En estos juegos cantados, el vector relacional impide la competición y la contabilidad: no hay ganador final. Se trata de un juego de roles, de una verdadera puesta en escena durante la cual la armonización de la conducta motriz del jugador a las exigencias colectivas, suscita un fuerte sentimiento de pertenencia al grupo. El cántico, que apoya el desarrollo de la acción, aumenta el sentimiento de pertenencia grupal y resalta los matices colectivos de este tipo de juego.

La atmósfera de alegría que acompaña habitualmente a estos juegos cantados muestra como éstos pueden ser los agentes activos del placer de actuar juntos, generadores de un bienestar relacional.

## **LOS DUELOS LÚDODEPORTIVOS**

Las situaciones simétricas de “duelos” y de “coaliciones” representan la gran mayoría de los deportes: deportes colectivos, deportes de combate, esgrima, tenis... Se encuentra también este esquema simétrico del duelo y de coaliciones en numerosos juegos tradicionales: el Marro, Robar piedras, Balón prisionero (Cementerio, Jugar a matar o Brile), los juegos de bolos, de bolas y chitos (tejos o lanzamientos de objetos).

---

<sup>1</sup> Nota de los traductores. Al final del texto se incluye una breve descripción de estos juegos y bibliografía de referencia para favorecer la comprensión del lector.

En los duelos, estos “juegos de dos jugadores y de suma nula”, como los denomina la “Teoría de juegos”, lo que uno gana es en detrimento del otro que lo pierde. La gloria del ganador se forja sobre las derrotas del perdedor. La cooperación en un equipo se pone al servicio de una oposición al otro equipo. Es decir, la solidaridad no es más que un subproducto de la rivalidad. Y la posible igualdad de oportunidades, predicada al principio de la prueba, no hace más que dar aún más pie a la desigualdad del resultado final y, por consiguiente, a la superioridad del vencedor.

El duelo desencadena una confrontación objetiva que incita a cada uno a movilizar sus mejores recursos ante un adversario sin complacencia. El duelo muestra al mismo tiempo las debilidades y capacidades del jugador. Éste aprende a perder, lo que favorece una mejor socialización; y puede también aprender a controlar su victoria. Practicado a dosis razonable, el duelo deportivo puede implicar una buena integración de los jugadores al conjunto de los protagonistas y es entonces parte indiscutible del dispositivo educativo.

Sin embargo, el duelo puede convertirse en prueba nociva y peligrosa si se utiliza de manera sistemática. Cuando es el único horizonte de la sociabilidad, se transforma en una máquina de exclusión. ¡Es necesario ganar a toda costa, ya que solamente la victoria es bella, en tanto que sea lo peor posible para el perdedor.

Cuando los duelos son una práctica sistemática como en el deporte, el fracaso puede generar frustraciones y debilitar la autoestima. El contacto con otros se convierte en una fuente de engaños y decepciones. Las consecuencias de los duelos deportivos sistematizados desembocan entonces en un malestar relacional.

Todos los deportes son duelos (o su generalización en estructuras de coalición). La práctica repetida de estas prácticas motrices que valorizan la dominación, provoca una interiorización de las normas competitivas que se convierten así en los criterios fundamentales de una relación social exitosa. ¿Cómo extrañarse de que la agresividad, o incluso la violencia, surgidas en la realización de esas practicas se generalizan en el conjunto de los comportamientos de la vida diaria?

Cuando son el objeto de una práctica hipertrofiada, los duelos deportivos corren el riesgo de desencadenar múltiples frustraciones y un insidioso malestar social. No parece razonable de presentarlos como factores de buena salud.

### **JUEGOS CON BRUSCOS CAMBIOS DE ALIANZAS**

Frente a los desafíos de equipos que oponen dos bloques monolíticos según relaciones positivas o negativas que van a permanecer rigurosamente intangibles a lo largo del partido, existen juegos deportivos sometidos a bruscos cambios de alianzas; éstos ofrecen al jugador la ocasión de cambiar brutalmente de compañero y de adversario en el transcurso de la partida. Aquel jugador que era un compañero y a quien se ayudaba o a quien se pasaba el balón, pasa a ser bruscamente un opositor a quien se persigue o sobre quien se tira. Las dos relaciones, de cooperación y oposición, son exclusivas, es decir, completamente distintas y separadas, pero son inestables. No es ya la estabilidad de relaciones inamovibles lo que se pone a prueba, sino la flexibilidad de la competencia relacional de los practicantes. Así pues, en la Pelota cazadora, el jugador que fue agresivamente alcanzado como objetivo por el cazador, en el momento en que es tocado se convierte en un compañero de este anterior depredador; y se transforma entonces en un feroz adversario de sus anteriores compañeros que salen corriendo tan rápido como les es posible (antes de que vuelvan a ser de nuevo sus compañeros).

Esta inversión brusca de la naturaleza de la interacción entre los jugadores se encuentra en numerosos juegos tradicionales: El Gavilán, “la Balle au fanion, à l’Esquive-ballon au loup, à la Mère Garuche“, el Oso y su Guardian, el Corta-hilos... Se invierten brutalmente las relaciones pero no son nunca ambiguas: en cada momento se distinguen claramente los compañeros y los adversarios. Estas situaciones ludomotrices son un tanto desconcertantes, pero

en si mismas sensibilizan la plasticidad relacional. Aprenden a moverse en la inestabilidad de las redes de interacción y en los riesgos del vínculo social.

## **LOS JUEGOS CON REDES ORIGINALES**

Numerosos juegos tradicionales, algunos de los cuales pertenecen a las categorías que acabamos de mencionar, se basan en sistemas de interacción muy diferentes del duelo simétrico representativo de los deportes colectivos. Estos sistemas ofrecen a quienes lo practican la ocasión de vivir diversas situaciones relacionales insólitas y fuertemente diversificadas, que los sumergen en un universo social muy distante del esquema dicotómico y estereotipado de los deportes sociomotores clásicos. Estas estructuras son ilustradas, a veces por redes de interacción motriz que imponen un escenario inusual del vínculo social, y a veces por redes de roles sociomotores que proponen al jugador comportamientos singulares autorizados en cualquier momento de la partida.

### **1/ Redes de comunicación motriz.**

En el amplio universo que constituyen los juegos tradicionales se pueden distinguir varias estructuras originales:

- *El duelo disimétrico*: al contrario de los deportes colectivos (fútbol, baloncesto...) donde los equipos que se enfrentan están en situación de duelo igualitario, en estos juegos se oponen dos equipos disimétricos donde los estatus respectivos son diferentes. A menudo, los unos son los depredadores y los otros las víctimas potenciales (Policías y ladrones, la Bandera, las Siete piedras, la Varita-, el Chambot...)
- *Cada uno por su lado (Todos contra todos)*: en ausencia de equipo constituido, cada uno juega para sí mismo, sin vínculo formal preestablecido (las cuatro esquinas, Gato y ratón o jarras, Aeiou,...)
- *Uno contra todos*: un jugador se enfrenta a todos los demás que participan contra él (Juego de Tocar y parar, la Peste,...). Unas veces el perseguidor es sustituido por el jugador que consigue capturar (Un, dos, tres soldadito inglés...), otras se convierte al adversario capturado en compañero (Pelota cazadora, El Gavilán, la Cadena...) y el juego se acaba entonces en una estructura de “todos contra uno”.
- *Un equipo contra los otros*: un equipo de varios jugadores se enfrenta al resto de participantes (El Oso y el guardián, la gallina y los polluelos).
- *Red que opone de modo disimétrico a tres equipos*: se trata de una confrontación de al menos tres coaliciones (Zorros-gallinas-víboras).
- *Red paradójica*: las relaciones entre jugadores son ambivalentes. Cada practicante es al mismo tiempo compañero y adversario de los otros jugadores, a la voluntad de la fantasía de los jugadores y de las circunstancias del juego (la Pelota sentada, Zorros-gallinas-víboras, “le Gouret” o el Puerco, la Galine o Bote, la Puerta...).

### **2/ Redes de roles sociomotores**

Globalmente se pueden distinguir tres grandes tipos originales de redes de roles sociomotores que predeterminan las conductas relacionales de los participantes:

- *Los juegos con una red convergente*: todos los jugadores convergen poco a poco hacia el mismo rol al final de partida, pasando a estar al lado de los ganadores (la Cadena, Pelota cazadora, el Gavilán, La Araña...)
- *Los juegos con una red permutante*: el flujo de los jugadores se somete a una norma de permutación sistemática de roles. En función de las secuencias de juego y según las condiciones de la regla, cada participante podrá pasar sucesivamente por todos los roles disponibles en el juego (las Cuatro esquinas, Tocar y parar, el Oso y su guardián...).

- Los juegos con una red fluctuante: en estos juegos los cambios de rol constituyen el alma del juego y tienen una resonancia excepcional en tanto que están unidos a las reacciones afectivas de los jugadores (Pelota Sentada, “la Galine” o Bote, ...).

Esta abundancia de estructuras revela que los juegos tradicionales proponen configuraciones extremadamente diversificadas que ofrecen una multiplicidad de experiencias relacionales diferenciadas. Ponen a prueba la adaptabilidad a los distintos modelos de relación social; a este respecto, representan a una notable escuela de aprendizaje de la competencia relacional, factor de salud.

## LOS JUEGOS PARADÓJICOS

Algunos juegos tradicionales proponen situaciones radicalmente originales: son los juegos paradójicos en los cuales el adversario de un jugador es al mismo tiempo su compañero. Este esquema, desconocido en los deportes colectivos, proyecta a los practicantes hacia una ambivalencia relacional desconcertante, pero muy estimulante. Amigos y enemigos al mismo tiempo: ¡esa es la paradoja! La incertidumbre asociada a los comportamientos de los otros participantes es permanente. El jugador debe descodificar la conducta de los distintos protagonistas con sutileza, e interpretarla como una meta-comunicación de segundo o de tercer grado. Y está es la sutileza relacional que representa la “chispa” de los juegos paradójicos y que encanta tanto a los niños como los adolescentes o a los adultos.

- *En algunos juegos, la paradoja se impone y aparece explícita.* Es el caso de Zorros-gallinas-víboras (también se denomina Tres campos), en el cual las víboras atacan a los zorros, los zorros a las gallinas y las gallinas a las víboras.

Aparentemente banales, estas reglas ocultan realmente una “doble dificultad” sorprendente e inevitable: ¡el protector de un jugador es en efecto el que este jugador debe eliminar para ganar! ¡Así pues, en tal ciclo, los zorros deben capturar a las gallinas para ganar, pero capturando a las gallinas estos zorros eliminan a los jugadores que los protegen de las víboras!

El jugador debe pues anticiparse a las reacciones de los otros jugadores, negociar, demostrar la intención de sus relaciones en el contexto de comportamientos contradictorios sobre los otros participantes. La comunicación de solidaridad y la contracomunicación de hostilidad se entrecruzan y se funden constantemente. Cada uno pretende jugar del modo más fino posible en esta comunicación triangular. La relación social con los demás se enreda, acto seguido se desenreda y se vuelve a enredar, al compás de las peripecias lúdicas. Esta agitada experiencia, marcada de éxitos y desengaños, suscita una efervescencia que causa gran entusiasmo en los protagonistas. Enriquece manifiestamente la competencia relacional de los jugadores.

- *En otros juegos paradójicos, la paradoja que no se propone y sigue siendo implícita; puede revestir grados de importancia más o menos acentuados.*

Así pues, en la Pelota sentada, un jugador que tiene la pelota en las manos puede elegir lanzarla violentamente por el aire sobre cualquier otro jugador o puede decidir hacer un pase amigo pasándola con un bote picado. Autorizada por la lógica interna del juego, esta ambivalencia trastorna los esquemas deportivos habituales que conforman los encuentros de una oposición absoluta entre dos bloques antagónicos, como al rugby, al baloncesto o el waterpolo. Un buen acuerdo paradójico entre dos jugadores supone que cada uno ellos gane la confianza del otro y se muestre honesto hacia él. Esta manera de presentar la paradoja rechaza el acto de traición, que puede aparecer muy fácilmente en esta situación en la que se pone a prueba la posible confianza del compañero.

Los juegos paradójicos abundan en los juegos tradicionales: la Pelota Sentada, “el Gouret” o Puerco, “Galine” o Bote, el Oso y su guardian, la Puerta, las Cuatro esquinas, el Corta-hilos... Aunque está presente el rendimiento físico y las demostraciones de gran habilidad gestual, en estos juegos también pueden tener éxito los niños menos robustos y los que suelen pasar desapercibidos. A menudo son prácticas que animan a jugar juntos chicos y chicas; favoreciendo interacciones cargadas de humor permitiendo frecuentes bromas e interacciones teñidas de humor, lo que añade cierta “chispa” a esta aventura.

Tras realizar un trabajo experimental sobre el terreno de juego, empleando cuestionarios sociométricos y la observación meticulosa de los comportamientos, se ha constatado que el juego de la Pelota sentada por ejemplo, puede modificar las relaciones socio-afectivas de los jugadores y favorecer la afirmación de la cohesión interpersonal de los protagonistas.

## **COMPETICIÓN EXCLUYENTE Y COMPETICIÓN COMPARTIDA**

El interés que aportan los juegos tradicionales reside, en particular, en la multiplicidad y en la diversidad de las situaciones de interacción que proponen. El niño aprende a vivir las distintas modalidades de la comunicación, los roles y los contra-roles de intercambio.

Este aprendizaje de la adaptabilidad al contacto con los otros participantes es un factor de socialización que favorecerá la desenvoltura relacional y el placer del encuentro. Los juegos tradicionales son verdaderos laboratorios que intentarán transformar el “plomo” de la agresividad lúdica en “el oro” de la cohesión social.

Sin embargo existe un problema: al igual que en los deportes propiamente dichos, los juegos tradicionales se basan en una confrontación, en una competición. Ahora bien, hemos observado que cuando la competición se vuelve sistemática tiende a suscitar frustraciones y a crear malestar. ¿Los juegos tradicionales pueden evitar este malestar, este ataque a la salud relacional?

Los análisis anteriores permiten hacer una importante distinción entre los dos tipos de competición: la competición que excluye y la competición compartida.

### **1/ La competición excluyente**

Es la confrontación absoluta del duelo: todo lo que un jugador gana, se lo quita a su adversario. El resultado es agudo como un golpe de sable y se anota en la contabilidad implacable de un sistema de resultados revelador de una superioridad.

El vencedor impone su soberanía tanto en los enfrentamientos individuales (esgrima, tenis, lucha...) como en los de equipos (fútbol, hockey, el Marro, Balón-prisionero – BalónTiro-, Robar piedras, la Bandera...). Todos los deportes se basan en el modelo del duelo y basan su ambición en la búsqueda de una jerarquía y de una soberanía reflejada en la contabilidad del resultado. La igualdad de oportunidades afirmada al principio de la competición no hará más que legitimar aún más la superioridad del vencedor. Sólo la victoria es bella y solamente los ganadores suben al podio. Se constata que la competición deportiva es excluyente porque finalmente pone fuera del juego a los más débiles. El deporte es una máquina de fabricar perdedores, de producir frustrados potenciales.

### **2/ La competición compartida**

. *En muchos juegos tradicionales basados en cambios bruscos de alianzas, la confrontación competitiva, puede convertirse en muy viva dando lugar a secuencias de juego extraordinariamente originales. Así, en la Pelota cazadora, el Gavilán o la Cadena, el jugador capturado no es el perdedor; al ser vencido se incorpora al bando contrario, al de la victoria, porque finalmente se convierte en compañero del ganador (del que persigue). En estos juegos*

que tienen una red de cambio de roles convergente, todos los jugadores son partícipes de la victoria y estarán del lado de los vencedores: la competición es compartida.

*. En el caso de los juegos tradicionales con una red de cambio de roles permutante, la división se efectúa de diferente manera. En los juegos como el Oso y su Guardián, las Cuatro esquinas o de Tocar y parar, cada jugador tiene oportunidades de apoderarse del puesto dominante e imponer su éxito; pero no podrá sin embargo evitar volver a entrar rápidamente en el otro rol no dominante. Por turnos, cada jugador es vencido y luego vencedor, temporalmente. El juego está desprovisto de contabilidad y se acaba sin que un resultado afirme la superioridad de uno de los protagonistas, y en consecuencia sin destacar la inferioridad de los otros.*

Se desdramatiza el fracaso ya que es sustituido rápidamente por el éxito que lo sigue y él mismo que no podrá causar demasiado narcisismo ya que también desaparece rápidamente en el remolino de las interacciones. Las incesantes confrontaciones de los juegos permutantes, originan por tanto, una competición compartida.

*. La cima de la riqueza relacional y de su complejidad a veces desconcertante es ofrecida por los juegos paradójicos. El jugador se prueba y provoca a los otros dinamitando las prohibiciones habituales de la adversidad y la solidaridad. Juega la paradoja dando una nueva percepción de sus comportamientos, revolviendo su imagen. El juego tradicional se convierte en un laboratorio donde el jugador experimenta nuevas actitudes frente a otros, o puede infringir las relaciones académicas sin incurrir en sanciones exteriores; la actividad lúdica es un mundo aparte que permite vivir emociones y conexiones de trasgresión, sin consecuencias objetivas.*

Cada uno puede, a su vez, salir bien y fallar, perder y ganar. Sin embargo, el juego se acaba sin contabilidad, sin vencedores ni vencidos, ofreciendo a todos los jugadores la posibilidad de vivir las distintas facetas de la emoción relacional. Allí aún, la competición es eminentemente compartida.

Los juegos tradicionales ofrecen, a quien sabe utilizarlos, situaciones de acción muy favorables a la expansión de una sociabilidad abierta y adaptable a múltiples configuraciones cambiantes. Los duelos académicos del deporte instituido, proponen prácticas estimulantes de una gran claridad dicotómica, separando claramente a los compañeros de los adversarios. Sin embargo, el recurso sistemático y exclusivo en este tipo de competición excluyente, encabeza la lista de resentimientos y frustraciones. Poseyendo un lugar legítimo en una enseñanza equilibrada, el duelo deportivo se vuelve dañino cuando se asume la casi exclusividad de las prácticas consideradas educativas. Numerosos juegos tradicionales dibujan una perspectiva original activando la oposición y la cooperación en una competición compartida, que favorece la vivencia del bienestar relacional.

El juego tradicional es como una maqueta, una clase de “modelo reducido” que hace vivir a los practicantes los principios fundamentales que presiden la complejidad y la armonía en las relaciones sociales. A este respecto, su papel puede ser de una gran contribución en el aprendizaje de una sociabilidad abierta, en la adquisición de un aspecto significativo del bienestar social, factor de salud.

\*\*\*\*\*

Nota de los traductores: Descripción de los juegos que se mencionan en el texto. Los lectores interesados en la descripción de estos juegos y otros similares pueden consultar:

- CEMÉA (2002). Fichier de jeux sportifs. 24 jeux sans frontières. Paris :Cémea Publications

- Guillemard, G., Marcha, J.C.; Parent, M., Parlebas, P. y Schmitt, A. (1984). *Aux 4 coins des jeux*. Paris : Éditions du Scarabée. Versión española de 1988. *Las cuatro esquinas del juego*. Lleida: Agonos.

## A

- *A,e,i,o,u*. Juego con una red de comunicación motriz original (cada uno por su lado o todos contra todos). Es un juego de pelota en el que un jugador lanza la pelota al aire con los dedos de ambas manos sin cogerla diciendo A, otro hace lo mismo diciendo I, otro dirá O y el último mientras dice U golpeará la pelota dirigiéndola a otro jugador, intentando contactar su cuerpo. Ese jugador acumula una penalización. La partida avanza mientras los jugadores acumulan más y más penalizaciones. El jugador que llegue al número de penalizaciones pactado pierde.
- *(La) Araña*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos- todos contra uno) y con un sistema de cambio de roles convergente. Un jugador se coloca en el centro del campo. A la señal, todos los demás jugadores saldrán a la vez de un extremo intentando superar la línea del centro, sin ser cogido por la araña. La araña sólo puede desplazarse lateralmente. Cada jugador que toque pasará a ser su compañero, formando una tela de araña en uno de los dos extremos de la línea del centro. El juego termina cuando todos estén atrapados.

## B

- *Balón prisionero*. Juego cuya red de comunicación motriz se corresponde con un duelo simétrico, de competición excluyente. En un extremo se coloca un jugador “muerto” de cada equipo. Delante de esa zona “cementerio” se sitúan los jugadores vivos del equipo rival. Un jugador será capturado e irá al cementerio si un rival lanzando el balón consigue alcanzar su cuerpo y acto seguido el balón toca el suelo. Si el jugador que ha lanzado la pelota es uno de los muertos podrá liberarse y regresar a la zona de vivos (siempre que al menos haya otro jugador muerto). Gana el equipo que antes capture a los contrarios.
- *(La) Bandera*. Juego cuya red de comunicación motriz se corresponde con un duelo disimétrico, de competición excluyente. Frente a frente, cuando están en su campo respectivo, dos equipos iguales se oponen en un duelo disimétrico. Se coloca un banderín entre los dos. Los atacantes deben apodarse de él y llevárselo a su campo; los defensores intentan impedirselo. Cada defensor puede eliminar a cualquier atacante por simple toque, excepto a un atacante en particular: al caballero. Los atacantes ordinarios sólo tienen un poder: el de coger la bandera y llevársela corriendo a su zona. Equilibrando las posibilidades de los dos equipos, el caballero, invulnerable, puede eliminar a cualquier defensor tocándolo, así puede proteger y ayudar a los atacantes. Cuando éstos consiguen llevar la bandera a su campo gana una partida. Los defensores la ganan cuando son capaces de capturar a todos los atacantes o cuando tocan al que lleva la bandera. Este juego se juega a varias partidas. Los equipos cambian de rol en cada partida.

## C

- *(La) Cadena*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos- todos contra uno) y con un sistema de cambio de roles convergente. Un jugador persigue a los adversarios. Si consigue capturar a un rival, éste le da la mano, formando una cadena y pasando a ayudar a perseguir al resto de jugadores. La cadena de perseguidores será cada vez más y más larga hasta atrapar a los adversarios.



- *Corta-hilos*. Juego sistema de cambio de roles permutante. Un jugador persigue a un adversario, si antes de capturarlo otro jugador es capaz de pasar por medio de la distancia que les separa, ese jugador pasará a ser el nuevo jugador perseguido. Si el perseguidor captura al rival, éste pasará a ser el nuevo perseguidor.

## G

- “*Galine*” (*Bote*). Juego con una red de comunicación motriz paradójica y con una red de cambio de rol sociomotor fluctuante. En este juego sin equipos, los jugadores lanzan por turno su piedra hacia el bote con el fin de derribarlo. Previamente, utilizando una fórmula ritual, nombran a un jugador cuya suerte dependerá, de ahora en adelante, del éxito del tiro. Antes de su lanzamiento, el tirador grita “viva Pierre”, o “abajo Juan”, como prefiera; si el bote es derribado, Pierre será liberado o Juan irá a prisión. En ese momento, el guardián del bote, vigilante, se precipita para volver a ponerlo en su sitio y seguidamente intenta tocar a alguno de los antiguos tiradores que vuelven a su campo a toda prisa tras haber recogido su piedra. Si uno de estos tiradores es tocado, sustituye al guardián. Si el tirador al lanzar su piedra no toca el bote, deberá dirigirse al lugar donde haya quedado su objeto. En este juego, sin vencedores ni vencidos permanentes, cada uno puede, por turno, lanzar sobre el bote, convertirse en guardián o ir a la cárcel.
- (*La Gallina y los polluelos*). Juego de cambio de rol sociomotor permutante y por tanto con un cambio brusco de alianzas. Los jugadores se colocan en fila cogidos de la cintura del jugador de delante. El primero de ellos hará la función de gallina y con los brazos abiertos evitará que otro jugador rival situado delante de ellos toque al último polluelo. Si lo consigue, el lobo pasará a ser gallina, la gallina primer polluelo, y el último polluelo que ha sido tocado pasará a ser lobo.
- *Gato y Ratón*. Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos- todos contra uno) y con un sistema de cambio de roles convergente. Un jugador (gavilán) se coloca en el centro del campo. A la señal, todos los demás jugadores saldrán a la vez de un extremo intentando superar la línea del centro, sin ser cogidos por el gavilán. El perseguidor sólo puede desplazarse lateralmente. Cada jugador que toque pasará a ser su compañero y se colocará en esa línea imaginaria para ayudarlo. El juego finaliza cuando todos los participantes han sido capturados.
- “*Gouret*” (*El Puerco*). Juego con una red de comunicación motriz original (paradójica). En este juego no existen equipos, cada uno puede jugar con o contra los otros. Los jugadores, provistos de un palo, disponen de un agujero cavado en el suelo. Sólo uno de ellos no dispone de él: es el “rodador”. Su objetivo es apoderarse del agujero de otro jugador. Con su palo empuja una bola de madera, “el puerco”, hacia el “agujero común” o hacia cualquier otro. Los demás jugadores deben proteger su agujero; eventualmente ayudar a otros jugadores a defender el suyo; impedir o permitir al rodador llevar el puerco al agujero común; ayudar al rodador a apoderarse de un agujero.

## M

- *Marro*. Juego con una red de comunicación motriz correspondiente a un duelo simétrico y de competición excluyente. En este juego los jugadores se reparten en dos equipos en campos opuestos y simétricos. Los participantes intentan capturar a sus adversarios y liberar a sus compañeros prisioneros mediante un simple toque. La originalidad del juego, reside en la regla que indica que todo jugador que sale de su casa, tiene ventaja sobre los adversarios que han salido antes que él y lo puede capturar. Los jugadores capturados se sitúan cerca de la

casa de los adversarios, en un lateral formando una cadena. El equipo que consiga capturar a todos sus rivales gana.

## O

- *(El) Oso y el guardián.* Juego de cambio de rol sociomotor permutante y por tanto con un cambio brusco de alianzas. Un jugador, el oso, se coloca acurrucado en el suelo y permanece inmóvil cogiendo un extremo de una cuerda. Otro jugador, el guardián de pie, coge el otro extremo de la cuerda y se encarga de defenderlo. Todos los demás jugadores, los cazadores, intentan golpear al oso con su pañuelo, al mismo tiempo que evitan ser golpeados por el guardián, porque en este caso: el jugador tocado pasa a oso, el oso se convierte en guardián y el guardián pasa a cazador.

## P

- *Pelota cazadora.* Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos-equipo contra el resto) y con un sistema de cambio de roles convergente. Cuando comienza el juego, el cazador intenta alcanzar con la pelota a uno de los rivales que huyen. Todo jugador capturado pasa a ser compañero del cazador. El juego finaliza cuando todos están capturados.
- *(La) Pelota Sentada.* Juego con una red de comunicación motriz original (paradójica) y con un sistema de cambio de roles fluctuante. Repartidos a su gusto en un espacio común, los jugadores intentan apoderarse de una pelota muy disputada. Al no tomar parte en ningún equipo designado de antemano, el participante puede, cuando tiene la pelota, elegir a quién va a pasar o sobre quién va a tirar. Alianzas y traiciones se suceden según las amistadas o las oportunidades. El poseedor del balón no puede desplazarse con la pelota. Todo jugador tocado directamente con la pelota se convierte inmediatamente en prisionero y debe sentarse en el sitio donde ha sido tocado; deberá esperar hasta coger la pelota, ya sea por el azar de los rebotes que la pongan al alcance de su mano, ya sea por el pase amistoso de otro jugador sentado. Vuelve entonces a ser jugador libre y se levanta.
- *(La) Peste.* Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos) y con un sistema de cambio de roles permutante. Un jugador persigue a los demás; si consigue capturar a un rival, éste será el nuevo perseguidor, pero deberá desplazarse poniendo una mano en la parte del cuerpo donde haya sido tocado.
- *Policías y ladrones.* Es un juego cuya red de comunicación motriz se corresponde con un duelo disimétrico. Es un juego de persecución con dos equipos con igual número de participantes. Los ladrones disponen de un campo de refugio y los policías de una prisión. En algunas formas de jugar los ladrones sólo pueden ser capturados si son tocados en la espalda tres veces consecutivas por el mismo policía; en otras ocasiones es suficiente con ser tocado un única vez. Los prisioneros hacen una cadena y pueden ser liberados por sus compañeros.
- *(La) Puerta:* Juego con una red de comunicación motriz paradójica. Juego de pelota sin equipos, en el que los jugadores envían la pelota contra una pared, tras un rebote, golpeándola con la mano. Cada jugador golpea la pelota cuando lo desee o pueda. Todo participante que inicie la acción de golpeo debe enviar la pelota contra la pared, por encima de una línea, de lo contrario es sancionado con ir a la “puerta”. En este caso tendrá que permanecer al pie de la pared, y sólo podrá ser liberado cuando consiga atrapar la pelota antes de que ésta toque la pared. Un jugador puede enviar a otro a la “puerta” si lanza

directamente la pelota sobre él. Cada jugador evitará ir a la puerta y si no puede hacerlo intentará salir de ella lo antes posible.

## R

- *Robar Piedras.* Juego con una red de comunicación motriz correspondiente a un duelo simétrico. Dos equipos disponen de un número idéntico de piedras repartidas a lo largo de su casa (en uno de los extremos del campo). El campo se divide en dos mitades, si un jugador está en el campo contrario puede ser tocado por un rival y ser capturado; momento en el que deberá sentarse en ese lugar. Un jugador capturado puede ser liberado por un compañero por un simple toque. Si un jugador llega al extremo contrario sin ser tocado, ahí podrá coger una piedra e intentar regresar a su campo sin ser tocado. Si es capturado, deberá devolver el objeto y regresar a su casa. Gana el equipo que antes recoja las piedras del equipo rival.

## S

- *(Las) Siete piedras.* Juego con una red de comunicación motriz correspondiente a un duelo de equipos disimétrico. Se enfrentan dos equipos, los atacantes que intentan apoderarse de una torre construida con siete piedras apiladas procurando, en un principio, tirarla con un lanzamiento de balón para reconstruirla seguidamente, y los defensores, que, en el momento en que la torre es derribada, cogen la pelota para tirarla sobre los atacantes con la intención de eliminarlos.

## T

- *(la) Varita.* Juego con una red de comunicación motriz correspondiente con un duelo de equipos disimétrico. Dos equipos de igual número de participantes están cara a cara. Uno de ellos debe transportar un objeto al otro lado de una frontera delimitada y el otro evitarlo por medio de carrera de persecución y simple toque. Secretamente designado por sus compañeros, un jugador del equipo de los contrabandistas esconde en su mano la clave de la partida: un trocito de madera, la varita. Sus compañeros van a hacer todo lo posible para que el portador de la varita consiga traspasar la frontera sin que lo cojan. La identidad de este portador es desconocida por los defensores de la frontera; cada uno de éstos puede parar a un contrabandista, simplemente tocándolo. ¿A quién elegir? Los “contrabandistas” consiguen ganar la partida si su portador de la varita franquea la frontera sano y salvo. Los equipos cambian de rol y de campo en la partida siguiente.
- *Tocar y parar.* Juego con una red de comunicación motriz original (uno contra todos) y con un sistema de cambio de roles permutante. Un jugador persigue a los demás; si consigue capturar a un rival, éste será el nuevo perseguidor. El juego no tiene final y transcurre hasta que los jugadores deciden terminar la partida.

## Z

- *Zorros, gallinas y víboras o Tres campos.* Juego con una red de comunicación motriz original (paradójico) y con un sistema de cambio de roles fluctuante. Tres equipos se enfrentan de forma circular: cada uno de ellos puede capturar a un segundo y ser, a su vez, capturado por un tercero (los zorros a las gallinas, las gallinas a las víboras y las víboras a los zorros). Los miembros de cada equipo pueden refugiarse en su casa. Las capturas se realizan tocando a un jugador rival fuera de su casa. Un jugador que ha capturado a un contrario debe acompañarle a su casa y no puede ser tocado durante este trayecto. Formando una cadena, a partir del campo de sus rivales, los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros también con un simple toque. Cada equipo amenaza a otro que a su vez amenaza al equipo que le persigue. ¿El rival que capturo, es en realidad mi protector! ¿Cómo resolver este dilema?

## Bibliografia

BORDES Pascal, COLLARD Luc, DUGAS Eric - *Vers une science des activités physiques et sportives* - Ed. VUIBERT - Paris, 2007

COLLARD Luc - *Sport et agressivité* - Ed. DESIRIS- Méolans-Revel, 2004

DURING Bertrand - *Histoire culturelle des activités physiques au XIXème et au XXème siècles* - Ed. VIGOT - Paris, 2000

LAGARDERA Francisco, LAVEGA Pere - *La ciencia de la accion motriz* - Edicions de la Universitat de Lleida, 2004

PARLEBAS Pierre - *Jeux, sports et sociétés* - INSEP Publications - Paris, 1999

PARLEBAS Pierre - *Réseaux dans les jeux et les sports* - in **L'Année sociologique** - vol. 52 - n°2 - PUF - Paris, 2001

PARLEBAS Pierre - *Modélisation dans les jeux et les sports* - in **Mathématiques et Sciences Humaines** - n°170 - Ed. CAMS - Paris, 2005.