

Juegos Tradicionales y Sociedad en Jeux Traditionnels et Société en Games and Society in **Europa**

Pere Lavega (ed.)



Educación y cultura

Cultura 2000

JUEGOS TRADICIONALES Y SOCIEDAD EN EUROPA

LA CULTURA EUROPEA A LA LUZ DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.

“Juega con tu corazón, comparte tu cultura”

PROYECTO EUROPEO CULTURA 2000

JEUX TRADITIONNELS ET SOCIÉTÉ EN EUROPE

LA CULTURE EUROPÉENNE À LA LUMIÈRE DES JEUX ET DES SPORTS TRADITIONNELS.

“Joue avec tout ton coeur, partage ta culture”

PROJET EUROPÉEN CULTURE 2000

TRADITIONAL GAMES AND SOCIETY IN EUROPE

THE EUROPEAN CULTURE TO THE LIGHT OF TRADITIONAL GAMES AND SPORTS.

“Play with your heart, share your culture”

EUROPEAN PROJECT CULTURE 2000

PERE LAVEGA BURGUÉS (Ed.)

1ª edición: Septiembre de 2006

Diseño Cubierta: Fotos Salas y Fernando Maestro, basado en el cuadro Juegos de niños de Brueghel el Viejo y foto Escuela Verano FestCat Horta Sant Joan, 2005 (Quim Botey, Antoni Costes, Pere Lavega, Fernando Maestro, Biel Pubill, Guillem Torner)

Maquetación: Imprenta Grafi Car, S.L.

Copy right ©: Los autores

E-mail: plavega@inefc.es

Edita: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales (www.jugaje.com)

Coedita: CPCPTC -Centre Promoció Cultura Popular i Tradicional Catalana; FALSAB-Confédération de Comités de Sports et Jeux Traditionnels de Bretagne; FDFR-Federation departamentale des Foyers Ruraux du Gers; FCB-Federación Cántabra de Bolos; FCBB-Federació Catalana de Bitlles i Bowling; INEFC-Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya (Universidad Lleida); Museo de Juegos de Campo; ODIANA- Associação para o desenvolvimento do Baixo Guadiana; VVC-Vlaamse Volssportcentrale

Traducción y Adaptación: al francés: Barbara de Lataillade, Jean Didier Gry (del portugués), Guy Jaouen; al inglés: Alan Moore y Guy Jaouen; al castellano: Pere Lavega; al portugués: Tania Rosado, Sandra Mendes, David Vasques y Ruí Rosa; al catalán: Rosa Ricart; al bretón: Agnès Simon, Jo Le Duigou, Reun Treguer, Louis Elegouet, Daniel An Doujet; al flamenco: Ans Dewolf, Reinout Maes, Erik De Vroede; al occitano: Pierson, C; Caravetti, I; Alain Lasserre; Espinasse JM; Georges Nosela; Yves Ariès, Marc Castanet; Daniel Castaing y Jean Marc Sutto.

Colaboración: Rosa Ricart i Aguilà (Federació Catalana de Bitlles i Bowling)

ISBN: 84-611-2150-3

Depósito Legal: B-35.756-2006

Printed in Spain - Impreso en España

Talleres gráficos de Imprenta Grafi Car, S.L.

Valencia, 26 - 08015 Barcelona

JUEGOS TRADICIONALES Y SOCIEDAD EN EUROPA

La cultura europea a la luz de los juegos y deportes tradicionales.

“Juega con tu corazón, comparte tu cultura” Proyecto europeo, Cultura 2000

Presentación	7
I/ La Cultura Europea a la Luz de los Juegos y Deportes Tradicionales	13
1. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Europa. Juega con tu Corazón. Comparte tu Cultura.	15
▪ Dr. Pere Lavega; Dr. Francisco Lagardera; Dr. Fidel Molina; Dr. Antoni Costes; Lic. D.Unai Sáez de Ocariz	
II/ Aproximación Sociocultural a los juegos y deportes tradicionales Europeos	39
2. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Aragón	41
▪ D. Fernando Maestro	
3. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Bretaña	57
▪ D. Guy Jaouen	
4. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Canarias: El caso canario ante la estructuración de los juegos y deportes tradicionales canarios	73
▪ Dr. Vicente Navarro; Dr. Ulises Castro	
5. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Cantabria	97
▪ D. Francisco Terán	
6. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Cataluña	113
▪ Dr. Pere Lavega	
7. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Flandes: estado de la cuestión	133
▪ D. De Vroede Erik; Dr. Roland Renson	
8. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Midi-Pyrénées	147
▪ Sra. Anne Olivier, Sr. Jacques Regourd; y Sr. Alain Lasserre	
9. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Murcia	171
▪ Dr. José Ignacio Alonso; Dr. Francisco Argudo; D. Abel Moya Albaladejo; D. Eric Pardo e D ^a . Isabel García.	
10. Los juegos y Deportes Tradicionales en Polonia: Deportes históricos y tradicionales polacos: pasado, proceso de destrucción, estado actual e intentos de reconstrucción	189
▪ Dr. Wojciech Lipoński	
11. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Portugal	203
▪ Dr. Paulo Coêlho de Araújo; D ^a Ana Rosa Fachardo Jaqueira; D. Mário Duarte Maia Rodrigues	
12. Los Juegos y Deportes Tradicionales en Valencia	219
▪ D. Ángel Gómez	
III/ La Formación en los Juegos y deportes Tradicionales	233
13. El Proyecto Educativo Madera de Ser en Cantabria	235
▪ D. Fernando de la Torre	
14. De la escuela a la Universidad. La escuela de verano de juegos tradicionales y otros proyectos de formación en Cataluña	247
▪ D. Biel Pubill	
IV/ Tradición y Modernidad en los juegos y deportes tradicionales. Últimas reflexiones	263
15. Los juegos y deportes tradicionales en la Europa del siglo XXI: Retos de futuro.	265
▪ Dr. Pere Lavega	

JEUX TRADITIONNELS ET SOCIÉTÉ EN EUROPE.

La Culture Européenne à la lumière des Jeux et des Sports Traditionnels.

“Joue avec tout ton coeur, partage ta culture” Projet Européen Culture 2000

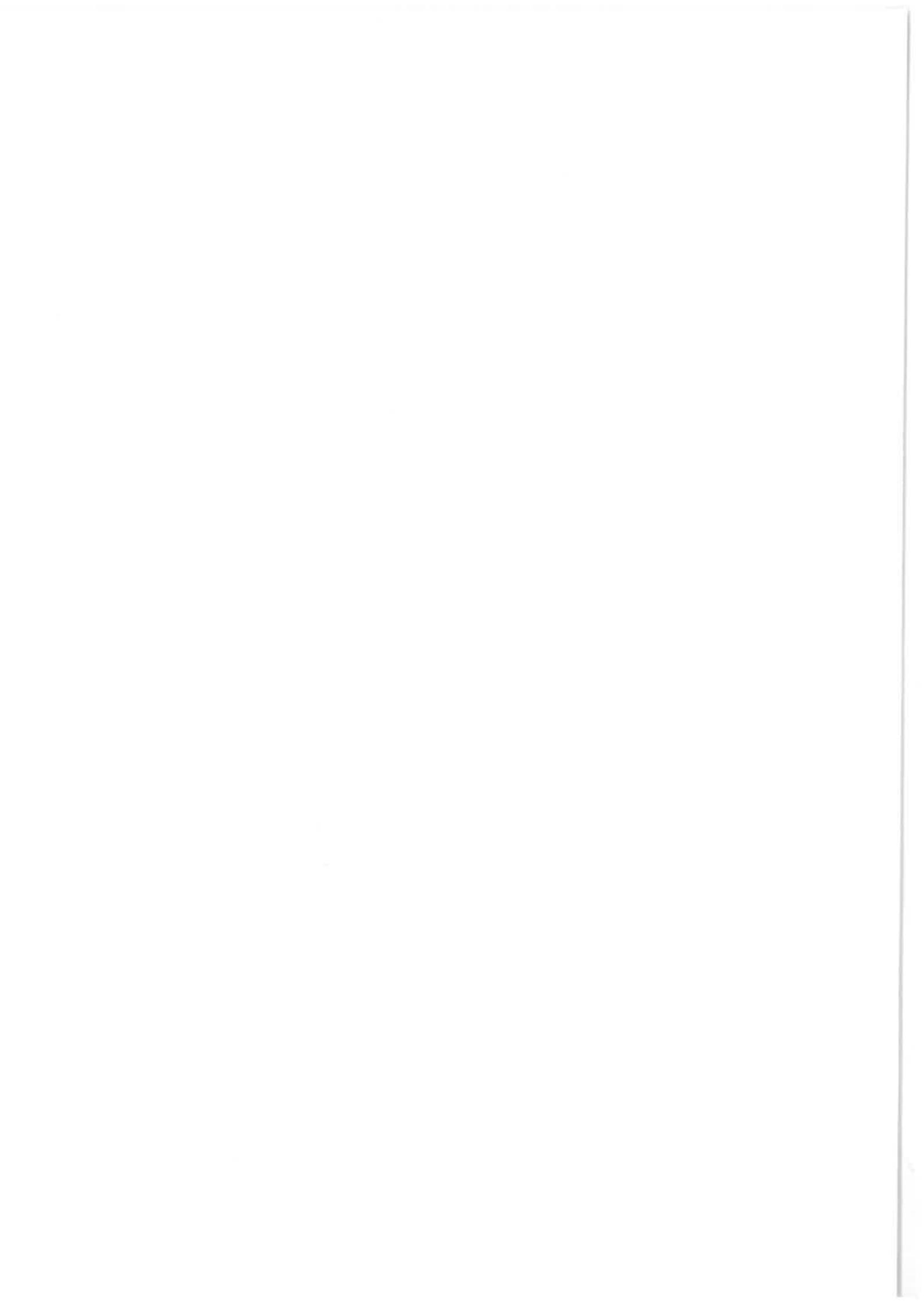
Présentation	7
I/ La Culture Européenne à la lumière des Jeux et des Sports Traditionnels	13
1. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Europe: Joue avec tout ton coeur, partage ta Culture	15
▪ Dr. Pere Lavega; Dr. Francisco Lagardera; Dr. Fidel Molina; Dr. Antoni Costes; Lic. Mr.Unai Sáez de Ocariz	
II/ Vision socioculturelle des jeux et des sports traditionnels européens	39
2. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Aragon	41
▪ Mr. Fernando Maestro	
3. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Bretagne	57
▪ Mr. Guy Jaouen	
4. Les Jeux et les Sports Traditionnels aux Iles Canaries: Le cas des Canaries, face à la structuration des jeux et des sports traditionnels canariens	73
▪ Dr. Vicente Navarro; Dr. Ulises Castro	
5. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Cantabrie	97
▪ Mr. Francisco Terán	
6. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Catalogne	113
▪ Dr. Pere Lavega	
7. Les jeux et les sports traditionnels dans les Flandres: l'état des connaissances	133
▪ Mr. De Vroede Erik; Dr. Roland Renson	
8. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Midi-Pyrénées	147
▪ Mme. Anne Olivier, Mr. Jacques Regourd; et Mr. Alain Lasserre	
9. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Murcie	171
▪ Dr. José Ignacio Alonso; Dr. Francisco Argudo; Mr. Abel Moya Albaladejo; Mr. Eric Pardo e Mme. Isabel García.	
10. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Pologne: Sports historiques et traditionnels Polonais: passé, processus de destruction, état actuel et tentatives de reconstruction	189
▪ Dr. Wojciech Lipoński	
11. Les Jeux et les Sports Traditionnels au Portugal	203
▪ Dr. Paulo Coêlho de Araújo; Mme. Ana Rosa Fachardo Jaqueira; Mr. Mário Duarte Maia Rodrigues	
12. Les Jeux et les Sports Traditionnels en Valence	219
▪ Mr. Ángel Gómez	
III/ La Formation dans les Jeux et les sports Traditionnels	233
13. Le projet éducatif «Madera de Ser» (Cantabrie)	235
▪ Mr. Fernando de la Torre	
14. De l'école à l'Université. L'école d'été de jeux traditionnels et autres projets de formation en Catalogne	247
▪ Mr. Biel Pubill	
IV/Tradition et Modernité dans les jeux et les sports traditionnels. Dernières réflexions	263
15. Les jeux et les sports traditionnels dans l'Europe du XXIe siècle : enjeux d'avenir	265
▪ Dr. Pere Lavega	

TRADITIONAL GAMES AND SOCIETY IN EUROPE.

European Culture in the Light of Traditional Sports and Games

“Play With Your Heart, Share Your Culture” A Culture 2000 European Project

Presentation	7
I/ European Culture in the Light of Traditional Sports and Games	13
1. Traditional Sports and Games in Europe. Play With Your Heart, Share Your Culture.	15
▪ Pere Lavega, Ph. D; Francisco Lagardera, Ph. D; Fidel Molina, Ph. D.; Antoni Costes, Ph. D.; Unai Sáez de Ocariz, BSc	
II/ A Socio-Cultural Approach to European Traditional Sports and Games	
2. Traditional Sports and Games in Aragon	39
▪ Fernando Maestro	41
3. Traditional Sports and Games in Brittany	
▪ Guy Jaouen	57
4. Traditional Games and Sports in the Canary Islands: the case of the Canary Islands: Providing a Structure for Traditional Canary Islands Sports and Games	
▪ Vicente Navarro, Ph. D; Ulises Castro, Ph.D.	73
5. Traditional Sports and Games in Cantabria	
▪ Francisco Terán	97
6. Traditional Sports and Games in Catalonia	
▪ Pere Lavega, Ph. D.	113
7. Traditional Sports and Games in Flanders: State of the Art	
▪ Erik De Vroede; Roland Renson, Ph. D.	133
8. Traditional Sports and Games in Midi-Pyrénées	
▪ Anne Olivier; Jacques Regourd; Alain Lasserre	147
9. Traditional Sports and Games in Murcia	
▪ José Ignacio Alonso, Ph. D.; Francisco Argudo, Ph. D.; Abel Moya Albaladejo; Eric Pardo; Isabel García.	171
10. Traditional Games and Sports in Poland: Polish Historic and Traditional Sports: Their Past, Process of Destruction, their Present Plight and Attempts in Reconstruction	
▪ Wojciech Lipoński, Ph. D.	189
11. Traditional Sports and Games in Portugal	
▪ Paulo Coêlho de Araújo, Ph. D.; Ana Rosa Fachardo Jaqueira; Mário Duarte Maia Rodrigues	203
12. Traditional Sports and Games in Valencia	
▪ Ángel Gómez	219
III/ Education in Traditional Sports and Games	233
13. Education in Traditional Sports and Games: the “Madera de Ser” Educational Project. Cantabria	235
▪ Fernando de la Torre	
14. From School to University: Summer School for Traditional Games and Other Training Projects in Catalonia	247
▪ Biel Pubill	
IV/ Tradition and Modernity in Traditional Sports and Games.	263
Final Reflections	
15. Traditional Sports and Games in 21 st Century Europe: Future Challenges	265
▪ Pere Lavega, Ph. D.	



UN TRAVAIL HISTORIQUE ET NOVATEUR

Lorsque dans les années 1980 un mouvement pour le renouveau des jeux traditionnels commença à voir le jour, les acteurs durent constater que très peu de travaux avaient été réalisés dans ce domaine. Le tournant du vingtième siècle avait vu l'avènement du sport moderne avec pour contrepartie la disparition progressive de centaines de pratiques populaires locales que nous appelons aujourd'hui les «Jeux traditionnels». Ces pratiques avaient tout simplement été négligées, autant par les «folkloristes» qui recueillirent les contes et légendes, que par les sociétés savantes et les universités. Seuls quelques travaux comme ceux de Alice Bertha Gomme¹ traitèrent des jeux, surtout ceux des enfants et adolescents en l'occurrence.

Nombreuses sont les personnes qui considéraient, il y a encore peu de temps, que beaucoup de ces jeux populaires avaient disparu, ne laissant comme témoignages que les expressions fixées par les peintres ou les créateurs de cartes postales au début du 20^{ème} siècle. Cependant nous savions que la plupart d'entre eux avaient continué à être transmis localement, au travers des fêtes en particulier. Certains s'étaient structurés en jeux sportifs, d'autres en pratiques rituelles festives, d'autres avaient disparu. Mais même lorsque la pratique s'était éteinte, les jeux étaient encore souvent vivants dans la mémoire collective, uniquement enfouis sous un simple vernis de poussière ! Cette idée d'inventaire était donc dans les esprits depuis plusieurs années, mais il fallait pouvoir disposer d'un outil suffisamment puissant pour mettre en œuvre ce travail!

L'idée était toujours présente quand nous avons créé l'Association Européenne des Jeux et Sports traditionnels en 2001 car les statuts de l'AEJST prévoient «d'appuyer les travaux d'investigation orientés vers un inventaire et l'application éducative, sportive et récréative des jeux et sports traditionnels». Cette orientation trouva un écho dès la première réunion du conseil d'administration de novembre 2001 à Santander et Campo où il fut décidé de «concevoir la mise en œuvre d'un travail d'inventaire des jeux et sports traditionnels de toute l'Europe». Deux jours de travail furent donc programmés à Louvain au mois de mai 2002, avec Erik De Vroede, Pere Lavega et Guy Jaouen. Ce sont ces journées qui auront été le déclencheur de l'important travail dont le Congrès de septembre 2006 à Santander n'est qu'une des parties visibles de l'Iceberg.

La réunion de Louvain précisa d'emblée que l'inventaire des jeux et sports traditionnels ne devait pas devenir une finalité en soi, mais être compris comme un important outil pouvant servir d'amorce à la création d'une nouvelle dynamique dans de multiples secteurs:

- par le renforcement de la connaissance, en permettant la réalisation d'une base de données pour la comparaison, l'étude et l'analyse des jeux,
- par l'accès à la connaissance, en suggérant des actions de réappropriation pour des applications sociales et économiques: intégration sociale dans les quartiers, animation locale, tourisme, sport loisir, festivités, redynamisation des zones rurales, etc.,
- par la création d'un nouveau domaine de connaissance, en favorisant l'utilisation des jeux traditionnels au travers de démarches pédagogiques à l'école, l'université, dans la recherche, les musées, etc.,
- par un phénomène d'entraînement, en suscitant des publications nouvelles sur le sujet: livres, encyclopédies, films, sites Internet, etc.,

La réunion de Louvain précisa globalement les termes du travail qui a été réalisé durant les douze mois du projet: les caractéristiques des jeux concernés, leur contexte local ou régional, le caractère de jeux d'adultes, celui de jeux toujours vivants dès lors qu'ils sont toujours présents dans les mémoires des personnes rencontrées. Le travail bibliographique, filmographique et de répertoire des sites Internet ne fut pas oublié, car ces éléments d'information sont nécessaires aux professeurs, aux étudiants, aux journalistes pour leurs travaux, mais aussi aux fédérations et aux joueurs

¹ The traditional games of England, Scotland and Ireland - 1894

eux-mêmes. La distribution de l'information fut également prévue avec la réalisation d'un site Internet multilingue pour rendre accessible les nouvelles données. Cette orientation fut exposée aux réunions de Pavullo en Italie (août 2002), Auch puis Rodez en France (janvier 2003) et Evergem en Belgique (août 2003). Mais c'est à la réunion de Quimper en France (décembre 2003) que la décision de lancer le projet² avec le dépôt d'un dossier auprès de la commission européenne fut prise, avec la désignation de Pere Lavega comme coordinateur.

Le calendrier fixé à Quimper allait accélérer le processus avec la forte implication de Pere Lavega qui allait ensuite devenir le directeur scientifique et la cheville ouvrière du projet. Ainsi très vite Campo se déclarait volontaire pour la direction du projet, puis la réunion de l'AEJST à Aoste en Italie (juillet 2004) proposait déjà un dossier bien élaboré, mais insuffisant. C'est donc au tout début d'octobre 2004, deux semaines avant la date limite de dépôt du dossier, que les co-organisateur du projet se réunirent à Campo-Huesca pour finaliser les termes d'un contrat qui allait les lier. Entre temps, de nombreux autres partenaires non-membres de l'AEJST nous avaient rejoints, démontrant ainsi l'esprit d'ouverture du projet. Celui-ci fut ficelé de justesse, mais il avait été réalisé avec tant de passion, de motivation et de compétences multiples que c'est l'optimisme qui dominait les esprits.

Tout ce travail a été récompensé par la décision de la commission européenne, en mai 2005, de soutenir ce projet. Les responsables européens y ont sans doute vu des motivations communes aux deux parties: tout d'abord apprendre à communiquer, travailler et donc à mieux se connaître sans tenir compte des frontières historiques, ensuite œuvrer à récupérer ce qui fait la richesse et la diversité du patrimoine (immatériel) de l'Europe, enfin valoriser ce patrimoine pour participer à la création d'un territoire où il fait bon vivre, en harmonie avec les différentes expressions culturelles, sources de passerelles entre les cultures pour une meilleure compréhension mutuelle.

L'AEJST a pleinement joué son rôle dans cette action, avec un soutien aux groupements adhérents dans l'organisation d'un réseau, de rencontres internationales et de conférences, de création de ressources et de publications, etc. Elle a ainsi démontré la perspicacité d'une construction à trois collèges avec des compétences complémentaires, associant des fédérations de joueurs à des universités et à des musées. Ce projet montre bien que les jeux traditionnels peuvent être porteurs d'idées novatrices et enrichissantes. Il est une expérience qui pourra servir à d'autres régions, d'autres pays, d'autres continents qui voudraient engager des actions similaires avec les jeux traditionnels comme outils de divertissement, de socialisation et d'éducation. Que tous les participants soient ici chaleureusement remerciés pour ce succès.

Guy Jaouen, président de l'AEJST

² Il est à noter que le projet ne prévoyait au départ que l'inventaire des jeux de quilles et des jeux de lancers.

UN TRABAJO HISTÓRICO E INNOVADOR

Cuando en los años ochenta se inició un movimiento en busca del renacimiento de los juegos tradicionales, las personas que participaron en esta labor constataron que se habían realizado pocos trabajos en este ámbito. El cambio de dirección del siglo veinte acogió la llegada del deporte moderno junto con la desaparición progresiva de centenares de prácticas populares locales que denominamos actualmente "Juegos tradicionales". Estas prácticas fueron descuidadas, tanto por parte de los "folkloristas" dedicados a la recogida de cuentos y leyendas, como por parte de la comunidad científica y las universidades. Únicamente algunos trabajos como los de Alice Bertha Gomme³ se preocuparon por los juegos, sobre todo infantiles y de adolescentes.

Hasta hace poco tiempo, numerosas personas consideraban que la mayoría de estos juegos populares habían desaparecido, tratándose de prácticas que habían dejado constancia únicamente en expresiones mostradas por pintores o por los creadores de cartas postales de principios del siglo XX. Sin embargo sabíamos que la mayoría de estas actividades habían seguido transmitiéndose localmente, especialmente a través de las fiestas. Algunas se estructuraron en juegos deportivos, otras en prácticas rituales festivas y otras desaparecieron. ¡Pero incluso cuando la práctica se había abandonado, los juegos seguían permaneciendo vivos en la memoria colectiva, solamente ocultados bajo un simple barniz de polvo! ¡Esta idea de inventario subyacía en el espíritu desde hace unos cuantos años, aunque era necesario poder disponer de una herramienta suficientemente potente para aplicar este trabajo!

La idea ha estado siempre presente, incluso cuando se creó la Asociación Europea de los Juegos y Deportes tradicionales (AEJDT) en 2001, sus estatutos ya contemplaban como uno de los objetivos el "apoyar los trabajos de investigación orientados hacia un inventario y la aplicación educativa, deportiva y recreativa de los juegos y deportes tradicionales". Esta preocupación se confirmó en una primera reunión del consejo de administración, celebrada en noviembre de 2001 en Santander y en Campo (Huesca), donde se decidió "realizar el inventario de los juegos y deportes tradicionales de toda la Europa". Acto seguido, se organizaron dos sesiones de trabajo en Lovaina, en el mes de mayo de 2002, con la participación de Erik de Vroede, Pere Lavega y Guy Jaouen. Estas primeras acciones fueron el desencadenante del trabajo tan importante que va a culminar en el congreso a celebrar en Santander, en septiembre de 2006, mostrándose como una de las partes visibles del Iceberg.

En esa reunión de Lovaina se precisó que el inventario de los juegos y deportes tradicionales no debía convertirse en una finalidad en sí misma, sino que debía ser un instrumento importante que facilitara la instauración de una nueva dinámica en múltiples sectores:

- enriqueciendo el conocimiento de estas prácticas, al crear una base de datos que permitiera la comparación, el estudio y el análisis de los juegos,
- facilitando el acceso al conocimiento, a través de la reapropiación de acciones de carácter social y económico: integración social en los barrios, animación local, turismo, deporte de ocio, festividades, dinamización de las zonas rurales, etc.,
- creando un nuevo ámbito de conocimiento, favoreciendo la utilización de los juegos tradicionales a través de aplicaciones pedagógicas en la escuela, la universidad, en la investigación, los museos, etc.,
- originando un nuevo impulso, mediante nuevas publicaciones sobre el tema: libros, enciclopedias, producciones audiovisuales, páginas Web, etc.

En las sesiones de trabajo de Lovaina se establecieron las directrices generales de las acciones a realizar durante los doce meses que debía durar este proyecto en torno a: las características a considerar en los juegos, su contexto local o regional y delimitar el tema principal del proyecto, es decir los juegos de adultos practicados en la actualidad. También se estimó conveniente realizar un trabajo bibliográfico, u inventario de producciones audiovisuales y la identificación de páginas Web, dado que se trata de fuentes de información necesarias tanto para los profesores,

³ The traditional games of England, Scotland and Ireland - 1894

estudiantes y autores de artículos, como para las federaciones e incluso los mismos jugadores. También se contempló la difusión de la información a través de la creación de una página Web multilingüe que facilitara el acceso a los datos.

Estas orientaciones se expusieron en Pavullo, (Italia, agosto 2002), en Auch y Rodez (Francia, enero 2003) y también en Evergem (Bélgica, agosto 2003). No obstante fue en la reunión de Quimper (Francia, diciembre 2003) cuando se tomó la decisión de poner en marcha el proyecto⁴, tras estudiar las bases de una de las convocatorias de la comisión europea (programa cultura 2000), designando a Pere Lavega como coordinador.

El calendario fijado en Quimper se vio acelerado gracias a la fuerte implicación de Pere Lavega que pasó a ser el director científico y la llave maestra del proyecto. Acto seguido, rápidamente el Museo de Juegos tradicionales de Campo (Huesca) se ofreció voluntariamente para asumir la dirección del proyecto; a pesar de que en la reunión de la AEJDT celebrada en Aosta (Italia, julio 2004) ya se disponía de un dossier muy bien elaborado, todavía debía completarse. De ese modo, a principios de octubre de 2004, dos semanas antes de la fecha límite para depositar el dossier, los co-organizadores del proyecto se reunieron en Campo (Huesca) para ultimar los términos en los cuales se iba a formalizar el contrato de implicación de cada institución. Al mismo tiempo, otros socios no miembros de la AEJDT también se unieron a esta propuesta, demostrando el espíritu de apertura del proyecto. El plan de trabajo se había realizado con precisión, a la vez que su diseño se había efectuado con tanta pasión, motivación y múltiples competencias que el optimismo compartido subyacía en este reto.

Todo el trabajo previo fue recompensado al decidir la comisión europea, en mayo de 2005, apoyar este proyecto. Los responsables europeos habrán observado sin lugar a dudas que existen unas motivaciones comunes en relación a dos ámbitos: en primer lugar aprender a comunicar, a trabajar y en consecuencia a conocerse mejor sin tener en cuenta las fronteras históricas; y por otra parte actuar en la recuperación que representa la riqueza y diversidad del patrimonio (inmaterial) de Europa. En definitiva, se trata de poner en valor este patrimonio participando en la creación de un territorio donde se haga realidad el vivir bien y en armonía con las diferentes expresiones culturales que actúan como pasarelas entre las culturas para una mejor comprensión mutua.

La AEJDT ha desempeñado plenamente su papel en esta acción, dando apoyo a las agrupaciones adherentes en la organización de una red, favoreciendo encuentros internacionales y conferencias, apoyando la creación de recursos y publicaciones, etc. De este modo ha intervenido con perspicacia en la implicación coordinada de tres órganos colegiados con competencias complementarias, asociando federaciones de jugadores, universidades y museos. Este proyecto muestra magníficamente como los juegos tradicionales pueden ser portadores de ideas innovadoras y enriquecedoras. Se trata de una experiencia que podrá servir a otras regiones, a otros países y a otros continentes que quieran iniciar acciones similares en torno a los juegos tradicionales, concebidos como herramientas de entretenimiento, socialización y educación. Expreso el agradecimiento a todos los participantes de este proyecto por el éxito de las acciones compartidas.

Guy Jaouen, Presidente de la AEJDT

⁴ Hay que matizar que el proyecto, al principio tan sólo pretendía inventariar los juegos de bolos y de lanzamiento.

AN HISTORIC AND INNOVATIVE TASK

When, in the 1980s, a movement began that sought to revive traditional games, people involved in this work realised that few studies had been made in this field. The turn of the 20th century saw the advent of modern sport, though this was accompanied by the gradual disappearance of hundreds of local popular practices now known as “traditional games”. These practices had been abandoned both by “folklorists” devoted to gathering tales and legends and by learned societies and the Universities. Very few works, such as those by Alice Bertha Gomme⁵, concerned themselves with games, particularly those played by children and young people.

Until recently, many people believed that most of these traditional games had disappeared, since representations of them were to be found only in paintings and postcards going back to the early 20th century. However, we knew that most of these activities had continued to be passed on from generation to generation locally, particularly through festivities. Some had taken on the structure of organised sports, others had become ritual festive practices and others had disappeared. But even when games were no longer played, they lived on in the collective memory, hidden only beneath a light layer of dust! The idea of making an inventory had been in our minds for many years, we needed only a sufficiently powerful tool to do the job!

The idea was still present when the European Traditional Sport and Games Association (ETSGA) was established in 2001, its constitution stated that one of the association’s goals is “To support study, research and the creation of inventories and educational play applications of traditional games and sports”. This concern was further confirmed at the first meeting of the ETSGA Council, which took place in November 2001 in Santander and in Campo (Huesca), where it was decided to “make an inventory of traditional sports and games all over Europe”. Two working sessions were next organised in Leuven in May 2002, the participants including Erik de Vroede, Pere Lavega and Guy Jaouen. These early meetings laid the groundwork for the important work of which the congress due to take place in Santander in September 2006 is merely the most visible manifestation.

It was decided at the Leuven meeting that the inventory of traditional sports and games should not become an end in itself, but should serve as an important tool to generate a new dynamic in a variety of fields:

- *increasing our knowledge by setting up a database enabling comparison, study and analysis of games,*
- *facilitating access to knowledge by suggesting action aimed at reappropriating social and economic applications: social integration, local programmes of activities, tourism, leisure sports, festivities, and regeneration of rural areas,*
- *creating a new field of knowledge by promoting the use of traditional games in teaching approaches at school and university, in research, and in museums,*
- *providing training through new publications on the subject: books, encyclopaedias, films and websites.*

The general guidelines followed over the twelve-month duration of the project were established at Leuven. These concerned: the characteristics of the games studied, their local or regional context, their nature as games played by adults and as living games still present in the memory of the people surveyed. It was also decided to produce a bibliography and to make an inventory of film and website resources; as such information is essential for teachers, students and journalists in their work, as well as to federations and for the games themselves. Provisions were also made to distribute information by the establishment of a multilingual website to make all the new data available. This approach was presented at the meetings in Pavullo, Italy (August 2002) Auch and Rodez, France (January 2003) and Evergem, Belgium (August 2003). However, it was at the

⁵ The Traditional Games of England, Scotland and Ireland - 1894

meeting in Quimper, France (December 2003) that the decision was taken to launch the project⁶ by submitting a dossier to the European Commission (Culture 2000 programme) and appointing Pere Lavega as coordinator.

The calendar established at the meeting in Quimper was speeded up thanks to the whole-hearted involvement of Pere Lavega, who quickly became the project's scientific director and the lynchpin around whom the whole enterprise revolved. Campo was also quick to volunteer as project director, and a dossier, insufficient though well formulated, was presented at the ETSGA meeting in Aosta, Italy, in July 2004. It was, therefore, in early-October 2004, two weeks before the deadline for submitting dossiers that the project co-organisers met in Campo (Huesca) to agree the final terms of an agreement binding them together. Meanwhile, several other partners, non-members of the ETSGA, had joined the project, demonstrating its openness. Despite the imperfections, the project was suffused with such enthusiasm, motivation and expertise in many fields that the overriding feeling about it was one of great optimism.

All this work received its reward when, in May 2005, the European Commission decided to support the project. The European authorities no doubt observed shared goals between the two parties: first and foremost, to learn, to communicate, work and get to know each other better without regard for historical frontiers and, secondly, to strive to recover part of Europe's rich and diverse intangible heritage. In short, to bring out the full value of this heritage by helping to create a territory where people can truly live well, in harmony with different cultural expressions, building bridges between cultures in order to enhance mutual understanding.

The ETSGA has devoted itself whole-heartedly to its role in this work, supporting different groups in organising a network, promoting international meetings and conferences, developing resources and publications, etc. In this way, our association has shown its structure to be appropriately designed, based as it is around three bodies with complementary powers, bringing together federations of players, universities and museums. This project shows how traditional games can be the bearers of innovative, enriching ideas, and is an experience that can serve as an example to other regions, countries and continents seeking to launch similar action with regard to traditional games, understood as instruments for entertainment, socialisation and education. On behalf of us all, I should like to warmly thank all the participants for the success of this project.

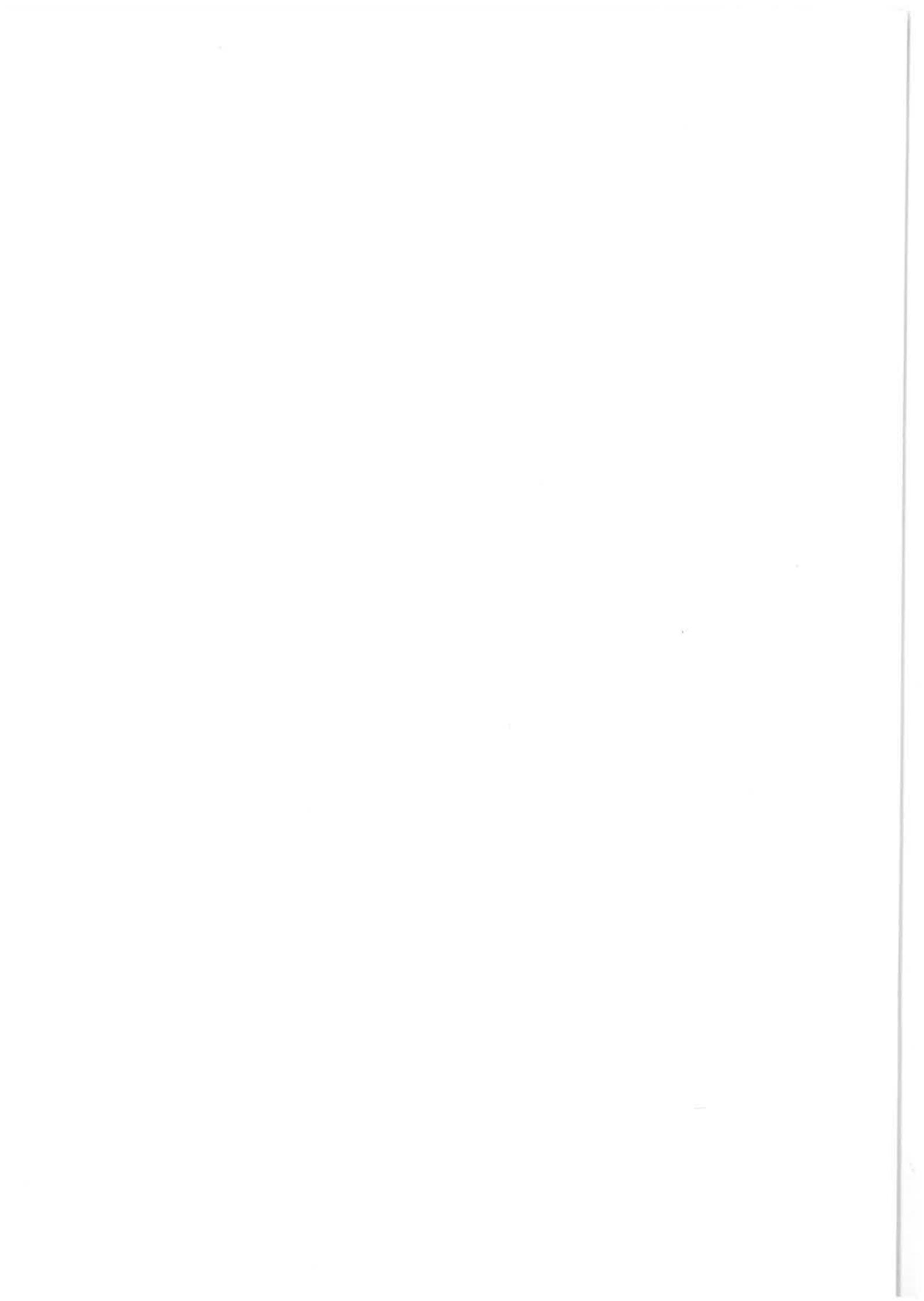
Guy Jaouen, ETSGA President

⁶ It should be noted that, at first, the project's objective was only to create an inventory of skittles and throwing games.

**I/ LA CULTURA EUROPEA A LA LUZ DE LOS
JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES**

**I/ LA CULTURE EUROPÉENNE À LA LUMIÈRE
DES JEUX ET DES SPORTS TRADITIONNELS**

**I/ EUROPEAN CULTURE IN THE LIGHT
OF TRADITIONAL SPORTS AND GAMES**



1. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN EUROPA: JUEGA CON TU CORAZÓN, COMPARTE TU CULTURA (1)

Autores: Dr. Pere Lavega; Dr. Francisco Lagardera; Dr. Fidel Molina; Dr. Antoni Costes; Lic. Unai Sáez de Ocariz

Institución: Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC); Grupo de estudios praxiológicos INEFC-Lleida; Departamento de Sociología (Facultad de Educación); Universidad de Lleida

E-mail: www.praxiologiamotriz.inefc.es; plavega@inefc.es

RESUMEN

El juego tradicional es un laboratorio de aprendizajes, una sociedad en miniatura. La visión contextualizada del juego tradicional debe contemplar las propiedades (lógica interna) de estas prácticas así como las condiciones socioculturales (lógica externa) en las que se protagonizan.

El estudio realizado en el proyecto cultura 2000 ha permitido obtener datos de la lógica interna y de la lógica externa de los juegos y deportes tradicionales de adultos que se practican actualmente en 11 regiones europeas.

El análisis de los resultados ha evidenciado entre otros aspectos los siguientes rasgos dominantes que caracterizan estas prácticas: se trata de juegos con un alto componente competitivo; los grupos son básicamente masculinos y mixtos y sin la presencia de un líder o capitán, excepto en las regiones más deportivizadas en las que sí aparece esta figura. Se observa que muchas de estas prácticas se están transformando en deportes (regionales), sobre todo aquellas que son protagonizadas por el género masculino.

En definitiva se trata de un proyecto que por primera vez se realiza con unas directrices unificadas que han permitido constatar la dimensión cultural de los juegos tradicionales, confirmando que se trata de un auténtico patrimonio cultural de carácter inmaterial.

PALABRAS CLAVE: Europa, juego tradicional, sociedad, cultura, praxiología motriz.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS EN EUROPE: UNE VISION CONTEXTUALISÉE

RÉSUMÉ

Le jeu traditionnel est un laboratoire d'apprentissages, une société en miniature. La vision contextualisée du jeu traditionnel doit tenir compte des propriétés (logique interne) de ces pratiques ainsi que des conditions socioculturelles (logique externe) au sein desquelles elles interviennent.

L'étude réalisée dans le cadre du projet Culture 2000 a permis de rassembler des données sur la logique interne et sur la logique externe des jeux et des sports traditionnels d'adultes qui sont actuellement pratiqués dans onze régions européennes.

L'analyse des résultats obtenus a mis en évidence, entre autres, les traits dominants qui caractérisent ces pratiques. Ce sont les suivants: il s'agit de jeux hautement compétitifs; les groupes sont fondamentalement masculins et mixtes et sont dépourvus de leader ou de capitaine, sauf dans les régions les plus «sportifiées», où cette figure apparaît.

On observe que parmi ces pratiques, nombreuses sont celles qui se transforment en sports (régionaux), surtout si les joueurs sont de sexe masculin.

C'est donc un projet où, pour la première fois, des directives unifiées ont permis de constater la dimension culturelle des jeux traditionnels et de confirmer qu'ils sont un véritable patrimoine culturel immatériel.

MOTS CLÉS: Europe, jeu traditionnel, société, culture, praxéologie motrice.

¹ Este texto es una adaptación del artículo de la Revista Apunts de Educació Física: "juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad", realizado por los mismos autores.

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN EUROPE: A CONTEXTUALISED VISION

SUMMARY

Traditional play is a laboratory for learning, a society in miniature. A contextualised vision of traditional play must take into account the properties (internal logic) of these practices, as well as the socio-cultural conditions (external logic) in which they take place.

The study carried out as part of the Culture 2000 project produced data on the internal and external logic of traditional sports and games currently played by adults in 11 European regions.

Analysis of the results shows, amongst other things, the following dominant characteristics of such practices: they are games with a high competitive component; the groups are basically made up of men and are mixed (adult and other age players), and there is no leader or captain present, except in regions where the games have evolved more into sports.

It is observed that many of these practices are being transformed into (regional) sports, particularly those played in the main by men.

In short, this is a project carried out for the first time with unified directives to gauge the cultural dimension of traditional games, confirming that such games truly form part of intangible cultural heritage.

KEY WORDS: *Europe, traditional play, society, culture, motor praxiology.*

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS NA EUROPA: VISÃO CONTEXTUALIZADA

RESUMO

O jogo tradicional é um “laboratório de aprendizagem”, “uma sociedade em miniatura”. A visão contextualizada do jogo tradicional deve contemplar as propriedades (lógica interna), assim como, as condições sócio-culturais (lógica externa) nas quais se protagonizam.

O estudo realizado no projecto cultura 2000 permitiu obter dados da lógica interna e da lógica externa dos jogos e desportos tradicionais para adultos que se praticam actualmente em 11 regiões europeias.

A análise dos resultados evidenciou, entre outros aspectos, os seguintes traços dominantes que caracterizam estas práticas: tratam-se de jogos com uma grande componente competitiva; os grupos são basicamente masculinos e mistos e sem a presença de um líder ou um capitão, excepto nas regiões que se pratica mais desporto, nas quais aparece este tipo de figura.

Também se observa que muitas destas práticas estão a transformar-se em desportos regionais, sobretudo naquelas modalidades que são praticadas pelo sexo masculino.

Concluindo, trata-se de um projecto que pela primeira vez se realiza com directrizes unificadas que permitiram constatar a dimensão cultural dos jogos tradicionais, confirmando que se trata de um autêntico património cultural de carácter imaterial.

PALAVRAS-CHAVE: *Europa, juego tradicional, sociedad, cultura, praxiología motriz.*

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A EUROPA: VISIÓ CONTEXTUALIZADA

RESUM

El joc tradicional és un laboratori d'aprenentatges, una societat en miniatura. La visió contextualizada del joc tradicional ha de tenir en compte les propietats (la lògica interna) d'aquestes pràctiques i també les condicions socioculturals (la lògica externa) en les quals es protagonitzen.

L'estudi realitzat en el Projecte cultura 2000 ha permès obtenir dades de la lògica interna i de la lògica externa dels jocs i esports tradicionals d'adults que actualment es practiquen en 11 regions europees.

L'anàlisi dels resultats ha posat de manifest entre altres aspectes els següents trets dominants que caracteritzen aquestes pràctiques: es tracta de jocs amb un alt component competitiu; els grups són bàsicament masculins i mixtos, sense la presència d'un líder o capità, excepte en les regions més esportivitzades en les quals sí que apareix aquesta figura. S'observa que moltes d'aquestes pràctiques s'estan transformant en esports (regionals), sobretot aquelles que protagoniza el gènere masculí.

En definitiva, es tracta d'un projecte on, per primer cop, unes directrius unificades han permès constatar la dimensió cultural dels jocs tradicionals i confirmar que es tracta d'un autèntic patrimoni cultural de caràcter immaterial.

MOTS CLAU: *Europa, joc tradicional, societat, cultura, praxiologia motriu.*

AR C'HOARIOÙ HA SPORTOÙ HENGOUNEL EN EUROPA: UR GWELED KENFRAMMET DIVERRADENN

Un arnodva deskerezhioù, ur gevredigezig vihan, eo ar c'hoari hengounel. Ret eo da weled kenframmet ar c'hoari hengounel kemer e kont reolennoù an doareoù-ober-se (al lojik diabarzh) hag an doareoù sosiosevenadurel ez int embreget hervezo (al lojik diavaez). A-drugarez d'ar studiadenn graet er raktres «Sevenadur 2000» eo bet posubl kaout ar fedoù-se evit c'hoarioù ha sportoù hengounel zo evit an dud deuet, hag a zo embreget hiziv-an-deiz e-barzh unnek rannvro europad.

Diskouezet eo bet er mod-se perzhioù pennañ an doareoù-ober-se gant dielfennadur an disoc'hoù: c'hoarioù kenstrivañ int dreist-holl; gourel pe kemmesk eo an aliesañ ar strolladoù, hep rener; nemet evit ar c'hoarioù deuet da vezañ sportoù. Gellout a reer gwelout eo en em dreuzfeurmet e sportoù (rannvroel) kalz eus ar c'hoarioù-se, dreist-holl ar re embreget gant ar gwazed.

Evit klozañ, eo bet graet evit ar wech kentañ ur raktres etrevroadel, bleniet gant ur renerezh a-stroll, en deus kadmarnet perzh sevenadurel ar c'hoarioù hengounel, glad dizanvezel gwirion.

GERIOÙ PENNAÑ: Europa, C'hoarioù hengounel, Kevredet, Kultur.

TRADITIONELE SPORTEN EN SPELEN IN EUROPA: TEKST EN CONTEXT EEN SAMENHANGENDE VISIE

SAMENVATTING

Traditionele sporten vormen een leerschool, een maatschappij in het klein. De gecontextualiseerde visie van het traditioneel spel moet rekening houden met de regels (de interne logica) van deze praktijken, alsook met de socio-culturele omgeving (de externe logica) waarin ze worden uitgeoefend.

De studie, uitgevoerd in het kader van het project Cultuur 2000, heeft het mogelijk gemaakt gegevens te verkrijgen over volksspelen en -sporten, die momenteel door volwassenen in elf Europese regio's worden beoefend.

De analyse van de verkregen resultaten liet onder andere toe de belangrijkste eigenschappen die deze activiteiten kenmerken te bepalen. Het gaat om spelen met een sterk competitief karakter, de groepen zijn grotendeels samengesteld uit mannen of zijn gemengd en er is geen sprake van een kapitein of spelleider, behalve voor spelen die tot een heuse sport geëvolueerd zijn.

Vast te stellen valt dat veel van de spelactiviteiten zich hebben omgevormd tot (regionale) sporten, vooral als ze hoofdzakelijk door mannen worden beoefend.

Het is een onderzoeksproject waarin door eenvormige richtlijnen het mogelijk is geweest, voor de eerste keer, de culturele dimensie van de traditionele sporten te bepalen en bevestigd te zien dat zij daadwerkelijk deel uitmaken van een authentiek, immaterieel cultureel erfgoed.

TREFWOORDEN: Europa, volkssport, maatschappij, cultuur, praxeologie.

LOS JOCS E LOS ESPORTS TRADICIONAUS EN EUROPA: UN PUNT DE VIST CONTEXTUALISAT

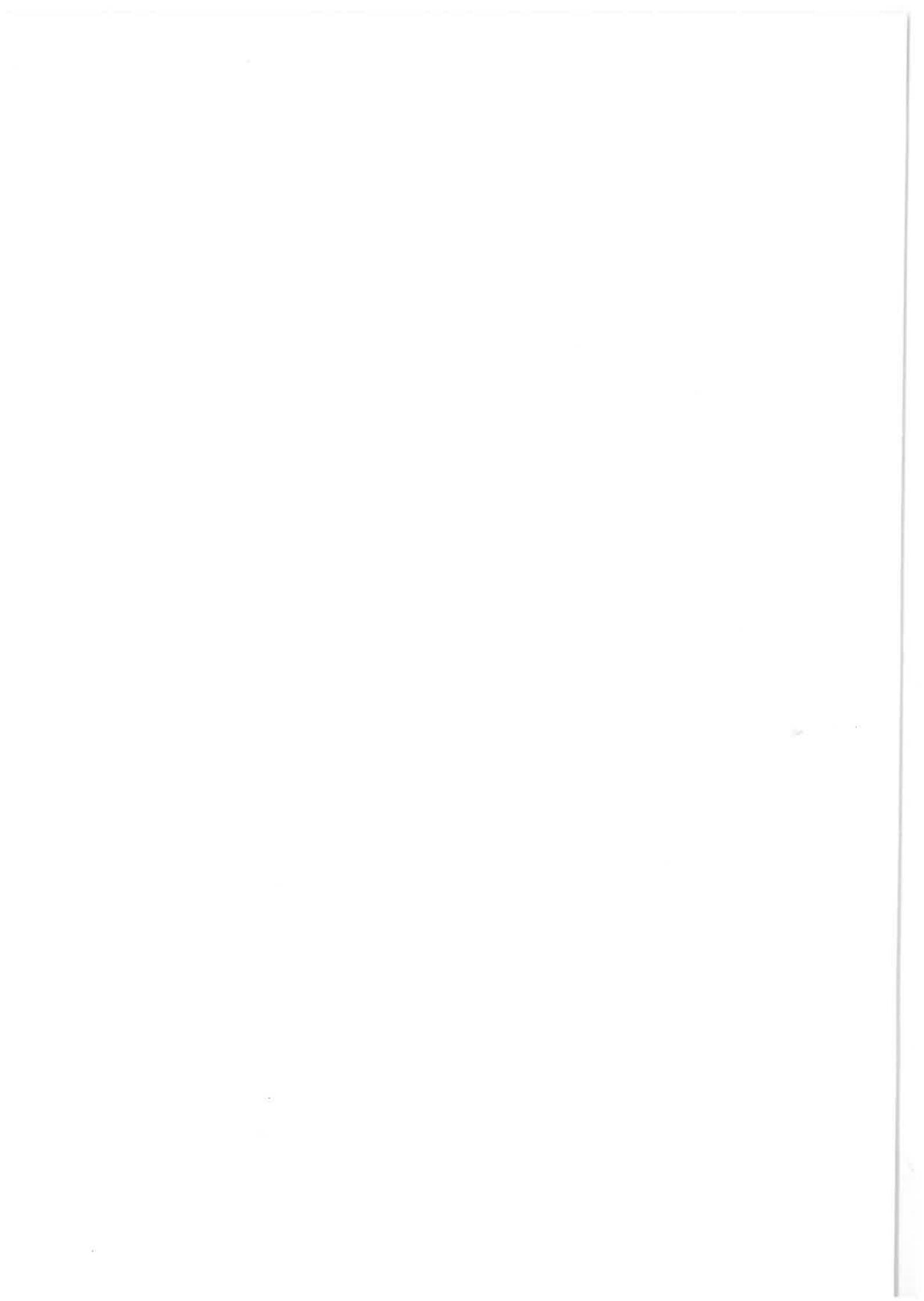
RESUMAT

Lo jòc tradicionau qu'es un laboratòri d'aprentissatges, ua societat de miniatura. La vision contextualisada deu jòc tradicionau que diu préner en compte las règlas (la logica intèrna) d'aquestas practicas atau com las condicions socioculturaus (la logica extèrna) en quaus son jogats. L'estudi menat dens lo projècte Cultura 2000 qu'a balhat aquestas donadas per jòcs e esports tradicionaus d'adultes jogats au jorn de uèi dens 11 regions europèas.

L'analisi de las resultas qu'a muishat atau las caracteristicas majas d'aquestas practicas: que son jòcs dab compausanta competitiva hòrta; los grops son dens la maja part hèits d'òmis o mixtes, sens nat menaire sonque peus jòcs "esportivisats". Se pòt véser que fòrças jòcs se son cambiats en esports (regionaus), sustot los qui son jogats peus òmes.

Fin finala, peu prumèr còp un projècte internacionau qu'a estat acabat collectivament e qu'a assolidat la dimension culturau deus jòcs tradicionaus, que son un vertadèr patrimòni immateriau.

MÒTS CLAUS: Europa, jòc tradicionau, societat, cultura, praxiologia.



1. INTRODUCCIÓN

El juego es un fenómeno básicamente social (Mauss, 1996/1936), *“se trata de una verdadera escuela de socialización en la que el practicante se familiariza con los códigos, usos y las diferentes maneras de comportarse en esa situación. Se puede formular una hipótesis: las normas y los valores de una cultura marcan las conductas lúdicas de los practicantes. Entrar en juego es entrar en sociedad. El juego es una especie de emblema de una cultura, de ahí que el conocimiento profundo de las prácticas lúdicas es un elemento importante del conocimiento de una sociedad”* (Parlebas, 2005:13).

Sin embargo, en el campo científico, a pesar de haberse reconocido la presencia universal del juego, ha permanecido escondido, ignorado o poco reconocido. Probablemente la dimensión motriz de estas manifestaciones, en una sociedad que académicamente ha exaltado la mente y ha desprestigiado el cuerpo, da testimonio de este descuido.

En términos de Mauss, cada sociedad dispone de unas técnicas corporales que no son naturales sino adquiridas mediante creaciones simbólicas que crean los “habitus” vinculados íntimamente a las normas y valores de la sociedad a la que pertenecen. *“los juegos son uno de los lugares de expresión de una cultura, considerando que a las peculiaridades culturales corresponden originalidades lúdicas. El “yo” de cada cultura se manifiesta en sus juegos”* (Parlebas 2001:223).

El juego tradicional no aparece como una pura frivolidad. Participa de una identidad cultural en cada comunidad que manifiesta escenarios lúdicos, originales e íntimamente ligados a las formas de vida locales, a sus creencias y pasiones. Por este motivo parece sensato afirmar que los juegos son el espejo de su sociedad y los mensajes que reflejan son tan variados y originales como las sociedades que los hacen emerger. Las birllas en Aragón, a malha en Baixo Guadiana; la Gouren en Bretaña; el palo en Canarias; el bolo palma en Cantabria; los castells en Cataluña; el krulbol en Flandes; el palet gascon en Midi Pyrénées; el caliche huertano en Murcia; el kapele en Poznan; y el canut en Valencia son prácticas tan distintivas como la gastronomía, la arquitectura o la música de cada una de esas regiones. De ahí la necesidad de proclamar una etnología de la motricidad, es decir, una etnomotricidad entendida como *“el campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en los que se han desarrollado”* (Parlebas, 2001:227).



Foto 1. Demostración del juego de palo canario.
(Fuente: U. Castro y V. Navarro)

En el ámbito de la motricidad los juegos tradicionales constituyen una familia singular, portadora de escenarios lúdicos contruidos desde la variedad, originalidad y proximidad a rasgos culturales de carácter local. Lejos de ser obras menores y obsoletas se trata de manifestaciones que activan valores, mensajes y símbolos cargados de significación y sentido para la sociedad del siglo XXI; el diálogo intergeneracional, el respeto a los demás o la relación sostenible con el medio ambiente... son buenos algunos ejemplos (Lavega, 2005).

Esta investigación forma parte del proyecto subvencionado parcialmente por la Unión Europea en su programa “cultura 2000” para el año 2005-06, y pretende contribuir a entender mejor la naturaleza “práxica” y sociocultural de los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados en



Foto 2. El carácter integrador de muchos juegos tradicionales, como los castells o torres humanas en Cataluña, permiten participar personas de distintas edades y géneros. (Fuente: Fernando Maestro)

tuales como Lyotard, Lipovetski, Vattimo y Maffesoli opinan que estamos en una nueva era: “la postmodernidad”. También estudiosos como Castells (1999) analizan la difusión de internet como emergencia de la sociedad red. Se vive en un proceso de globalización, que constituye un proceso creciente de complejas interconexiones



Fotos 3 y 4. La lucha canaria se ha convertido en uno de los deportes tradicionales más representativo de esa Comunidad Autónoma. (Fuente: Ulises Castro y Vicente Navarro)

distintas regiones europeas, en tanto que espejo de la sociedad que los acoge.²

Los juegos tradicionales son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales. Sin embargo, dada su condición permeable y heterónoma, no escapan a influencias y transformaciones a las que les somete el entorno (Lavega, 2000). De ahí que en el caso de los juegos practicados por los adultos se esté produciendo una deportificación (Parlebas, 2001) incorporando estas prácticas en la regulación institucional (federaciones) que controla, unifica y establece las condiciones de práctica. Juego y deporte, tradición y modernidad, diversidad y uniformidad, globalización y proximidad, son dos caras de una misma moneda que confirma el carácter bipolar de nuestra sociedad.

La Sociedad en que vivimos que ha sido calificada de “modernidad tardía” por autores como Habermas, Giddens o Touraine, dado que la situación social y cultural se configura a partir de dos tendencias aparentemente contrapuestas: globalización y diferenciación. Otros intelectuales como Lyotard, Lipovetski, Vattimo y Maffesoli

² Este proyecto consta de diferentes acciones (inventario y análisis de los resultados; creación de una página Web, elaboración de filmaciones, organización de un congreso internacional y festival de juegos y deportes tradicionales y la edición de un libro con los resultados de cada región).

entre sociedades, culturas, instituciones e individuos a escala mundial. Hall, S. argumenta que debido a la globalización las identidades están más desvinculadas de un tiempo, lugar, historia y tradición. Todo esto llevaría a una ruptura con la vieja idea de identidad nacional y a la aparición de un nuevo plan de renovadas y cosmopolitas posibilidades abiertas por la globalización de la cultura. Halloran, J (1997) y Castells (1999) emplean el término “*glocalización*” para referirse al doble proceso de globalización de lo local y de localización de lo global que se está dando a nivel mundial.

Estamos en una sociedad bipolar, una aldea global que combina homogeneización y diversidad cultural, universalismo y particularismo, el yo y la red, globalización más proximidad. Ante estas dualidades autores como Habermas indican que ser requiere procedimientos como consenso, acuerdos negociados y sobre todo comunicación. Molina (2002) expresa que las potencialidades de la sociedad ante estos nuevos retos se encuentran en un proyecto inacabado.

La *glocalización* en esta *modernidad tardía* de comienzos del siglo XXI, también está impulsando la emergencia y recuperación de antiguas tradiciones para ser reutilizadas y revitalizadas en la actualidad, es un proceso de *retroprogresión* (Pániquer, S. 1987) que conviene observar con detenimiento, pues estos nuevos usos pueden estar albergando la semilla de un nuevo orden, de ahí pues que los juegos tradicionales puedan funcionar actualmente como catalizadores de nuevos usos culturales, como impulsos retroprogresivos que se abren paso, en este caso, diferenciados de la cultura deportiva hegemónica en nuestros días.

En este contexto los juegos y deportes tradicionales funcionan como agentes que contribuyen al desarrollo cultural como eje vertebrador de procesos de colaboración basados en el diálogo, que se manifiestan a través de lenguajes motores y expresivos.

El discurso que se sigue en este artículo se fundamenta ante todo en dos unidades conceptuales: la lógica interna y la lógica externa del juego tradicional.

- La lógica interna del juego tradicional

Parlebas, creador de la ciencia de la acción motriz o praxiología motriz, muestra sabiamente que al aplicar la teoría de sistemas, reforzada por un enfoque estructuralista, cada juego deportivo se puede concebir como un sistema praxiológico, cuyos componentes están ordenados de forma lógica, presentando unos mecanismos de funcionamiento y unas propiedades singulares para cada práctica.

Todo juego es portador de un patrón básico de organización, una especie de filtro oculto que hace posible que las acciones y comportamientos propios de cada juego, las acciones motrices, como el caso de chutar, botar, lanzar, o correr, tengan rasgos distintivos y singulares. Se trata de una



Fotos 5 y 6. El juego de lanzamiento de barra en Valencia (Fuente: A. Gómez Navarro) y el de bitlles catalanas (Fuente: F. Bardají, Museo Urgell) tienen una lógica interna distinta que activan relaciones y adaptaciones motrices distintas.

red de vínculos y relaciones entre los componentes del juego que determinan su organización que sigue siempre una secuencia lógica, puesto que es precisamente este orden interno, esta profunda y compleja cohesión la que hace posible la existencia misma del juego o deporte en cuestión. Esta estructura profunda que organiza y ordena a cualquier juego motor de reglas, es conocida y denominada por la Praxiología Motriz como la *lógica interna* del juego.

La persona que participa de un juego es un actor que interpreta las “leyes internas”, la “gramática” del sistema, es decir, su *lógica interna*, dando testimonio de esta aventura mediante acciones motrices. Desde este punto de vista, toda persona al jugar debe interactuar con los otros protagonistas, y relacionarse con el espacio, el tiempo y el material.

La *lógica interna* de los juegos y deportes tradicionales lleva el sello de la cultura que los origina, elevándolos a la categoría de patrimonio lúdico inmaterial, portador de relaciones, aprendizajes y simbolismos. Se trata de la carta de identidad de cada juego.

“Los juegos están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en cuanto a las características de la lógica interna, que ilustran los valores y el simbolismo subyacentes de esa cultura: relaciones de poder, función de la violencia, imágenes del hombre y la mujer, formas de sociabilidad, contacto con el entorno..” (Parlebas, 2001:223). La cultura con su presión endógena presiona a los miembros de la sociedad y suscita por ello el entretrejo de determinadas lógicas internas en los juegos y pasatiempos ciudadanos, que una vez construidos se convierten en vehículos inmatriciales que hacen emerger con su puesta en acción la semilla impuesta en otro tiempo por la cultura, en un proceso circular que se construye sin cesar desde tiempo inmemorial.

- La *lógica externa* del juego tradicional

Si bien la *lógica interna* de los juegos es un espejo excelente donde observar el conjunto de relaciones y aprendizajes que suscitan, esta visión se puede enriquecer si se complementan los datos con informaciones correspondientes a las condiciones de práctica y a las características de sus protagonistas, es decir, considerando la *lógica externa* del juego dado que no forma parte del sistema praxiológico. Informaciones de gran interés, incluso relevantes, pero que quedan fuera del campo de la acción motriz, de la praxiología motriz, de ahí que se tenga que recurrir al legado de la antropología, de la sociología o de la historia, entre otras disciplinas.



Fotos 7 y 8. Las zonas de juego donde se practican los juegos y deportes tradicionales, como una era en el bolo pasiego y el palacio de deportes de Santander, aportan datos complementarios para conocer mejor el contexto y significación local de estas prácticas. (Fuente: Federación Cántabra de Bolos)

Así pues, la *lógica interna* de un juego o deporte tradicional se puede reinterpretar desde fuera, por una *lógica externa* que le atribuye significados simbólicos insólitos o específicos. Mientras la *lógica interna* dirige la atención al estudio de las propiedades internas que fundamentan las reglas de un juego, la *lógica externa* se interesa por aquellas condiciones, valores y significados que le dan sus protagonistas.

Por este motivo, resulta de gran interés complementar la visión interna del juego observando en la lógica externa relaciones socioculturales tales como: características de los protagonistas (por edad, género, condición social...), zonas donde se celebra la práctica (emplazamientos: calle, plaza, instalación específica...), materiales (proceso de construcción y personalización de los objetos) y la localización temporal (momento de práctica: festividad, época del año, momento del día...). Se trata de considerar relaciones de otra naturaleza a la práctica, constituyendo todas ellas un sistema sociocultural (Lavega, 1997). Se trata en suma de poner las notas distintivas del juego tradicional, sus rasgos pertinentes, sobre un pentagrama, el contexto sociocultural, para poder así componer la mejor melodía que interpretar pueda la presente investigación.

2. OBJETIVOS

Este proyecto centra su objeto de estudio en el inventario y análisis de los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados en la actualidad en las 11 regiones europeas: 6 de España (Aragón, Cantabria, Canarias, Cataluña, Murcia y Valencia), 2 de Francia (Bretaña y Midi Pyrénées), 1 Bélgica (Flandes), 1 de Portugal (Baixo Guadiana) y 1 de Polonia (Poznan).

Los objetivos específicos de esta investigación tienen una relación directa con los propósitos generales que en estos momentos se están planteando más de 30 instituciones europeas que pertenecen a la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. Dada la limitación de extensión de este artículo se abordan los siguientes objetivos:

1. Inventariar los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados actualmente en las regiones europeas participantes en este proyecto.
2. Desvelar algunos de los rasgos pertinentes dominantes de la lógica interna de los juegos y deportes tradicionales de adultos inventariados, concretados en dos variables:
 - Variable Interacción motriz de los juegos, referida a las características del sistema de relaciones que se establece entre los jugadores,
 - Variable Finalización de los juegos, concerniente al modo en como finalizan las partidas en estas prácticas motrices.
3. Poner al descubierto alguno de los aspectos más relevantes de la lógica externa (contexto) de los juegos y deportes tradicionales de adultos inventariados, concretados en dos variables:
 - Variable Protagonistas, correspondiente a las características de los grupos de juegos en función de la edad y del género,
 - Variable Liderazgo, referida a la presencia o ausencia de un líder o capitán en la organización de los participantes.

3. MATERIAL Y MÉTODO

3.1 Participantes

En la fase de inventario de los juegos y deportes tradicionales de adultos han participado once grupos de trabajo de las regiones mencionadas: 6 facultades de educación física (INEFC-Lleida, La Laguna de Tenerife, Las Palmas, Católica de Murcia, Academia Wychowania Fizycznego de Poznan), 3 museos (Museo de juegos tradicionales de Campo —Huesca—, Museo de l'Urgell —Lleida—, Museo de juegos y deportes de Lovaina), 4 federaciones deportivas (Cántabra de Bolos, Catalana de Bitlles i Bowling, FALSAB - Confédération des Comités de Sports et Jeux Traditionnels de Bretaña, Vlaamse Volkssportcentrale de Flandes), 3 asociaciones culturales (Odiana - Associação para o desenvolvimento do Baixo Guadiana, Federation Departamentale des Foyers Ruraux du Gers) y otras 4 instituciones oficiales (Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional Catalana -Dep. de Cultura-, Secretaría General de Deportes de Cataluña, Colegio Oficial de Profesores y Licenciados de Educación Física de Cataluña, Escola Valenciana del Joc).

Se han considerado dos apartados sobre las regiones participantes:

- **La densidad** de la población expresada en número habitantes por km² (h/km. m²). Según este criterio se deducen cuatro categorías: a) Aragón 26,6; Baixo Guadiana 30 y Midi Pyrénées 56; b) Cantabria 104, Murcia 105 y Bretaña 110; c) Valencia 192 y d) Cataluña 210, Canarias 263, Flandes 443,4.

- **Grado de exhaustividad alcanzado en la recogida de la información.** De las 11 regiones participantes 7 han realizado una revisión exhaustiva de los juegos y deportes tradicionales que son practicados en la actualidad. Estas regiones constituyen una muestra de 279 prácticas repartidas de la siguiente forma según el número de juegos localizados: Cataluña 130; Aragón 49; Flandes 40; Cantabria 25; Canarias 13; Baixo Guadiana 11 y Poznan 11.

En otras cuatro regiones el inventario de 87 juegos se ha realizado parcialmente. En dos de ellas se han considerado únicamente los deportes tradicionales que siguen un modelo federado (Bretaña 30 y Midi Pyrénées 20) y en otras dos atendiendo a los juegos y deportes tradicionales de una parte de la región (Valencia 21 y Murcia 16).

La disparidad en los criterios de densidad pero sobre todo el nivel de profundidad del inventario (que constituye un total de 366 juegos) aconsejan prudencia a la hora de interpretar los resultados; no obstante sí que se apuntarán las tendencias más relevantes entre las regiones comparables, destacando cuando sea oportuno, algunos otros datos en el resto de comunidades autónomas.

3.2 Procedimiento e Instrumentos

De los tres objetivos detallados se establecen una serie de dimensiones y variables que exigen seguir estrategias metodológicas específicas para cada caso.

La primera dimensión comporta la construcción de un inventario de juegos y deportes tradicionales de adultos existentes en las regiones europeas participantes. Esta dimensión ha seguido las siguientes acciones:

3.2.1 Selección de las fuentes de datos y documentación

Esta primera fase ha consistido en delimitar el objeto de estudio, considerando aquellos juegos o deportes tradicionales de adultos, entendidos como prácticas motrices lúdicas, regladas y practicadas en la actualidad. Se trata de prácticas que ya conocidas por las generaciones más ancianas, de ahí su condición de tradicionales. No se han atendido otro tipo de juegos como son los de sociedad (no motores), los inventados o los deportes de masa extendidos de forma estandarizada por todo

el planeta. En el caso de los deportes tradicionales nos referimos a aquellas modalidades que han iniciado su proceso de institucionalización, mediante la incorporación en alguna federación o asociación que controla, regula y organiza su práctica, en toda la región o en alguna zona de ésta.

3.2.2 Elección de la muestra de localidades

Atendiendo a la disponibilidad y recursos de cada región se plantea la revisión exhaustiva de las distintas comarcas o zonas que constituyen esa zona geográfica. Conviene considerar que metodológicamente no se ha actuado del mismo modo en la selección muestral de los diferentes



Foto 9. El krulbol es un juego tradicional flamenco que se ha deportivizado. Sin embargo todavía está muy lejos en su proceso institucionalizador de seguir las mismas directrices globalizadoras que imponen los deportes de masa extendidos por todo el planeta. (Fuente: VVC)

territorios estudiados, habida cuenta de las distintas características de cada región, así como la disponibilidad y experiencia del equipo humano que ha llevado a cabo la recopilación de este repertorio lúdico actualmente vivo en estas regiones. No obstante, el estudio, al señalar tendencias y no comparar datos absolutos de cada territorio, resulta suficientemente representativo.

3.2.3 Procedimiento de recogida de datos

En base a las dimensiones que constituyen los rasgos de la lógica interna y lógica externa de los juegos se ha elaborado un cuestionario con 42 entradas; en este artículo se aprovechan los resultados de algunos de estos apartados.

En relación a la segunda dimensión denominada *lógica interna*, se han considerado las siguientes variables:

- *Interacción motriz*: Según el tipo de interacción motriz que se establecen entre los protagonistas las prácticas se han diferenciado en: a) *juegos psicomotores* (cada jugador actúa sin mantener relaciones motrices con los demás participantes; p.ej. bolos, cortar troncos, levantar objetos, lanzar tejos, carreras cortas en espacios separados...); b) *juegos cooperativos*, en los que se interviene colaborando con los demás para obtener un objetivo común (p.ej. torres humanas, juegos bailados, cortar troncos por parejas...); c) *juegos de oposición*, en los que puede haber uno o más adversarios a los cuales desafiar (p. ej. luchas, carreras media o larga distancia,...); d) *juegos de cooperación-oposición*, en los cuales participan compañeros y adversarios para conseguir un objetivo colectivo (p.ej. la billarda o béisbol, tiro de soga, la pentanca...).
- *Finalización de la partida*. Se distinguen cinco opciones: finalización por *tiempo límite* (p.ej. fútbol); *puntuación límite* (p.ej. juegos de pelota); *por puntuación o tiempo límite* (p.ej. boxeo, judo); *por criterio de clasificación homogéneo* (p.ej. carreras, bolos, levantamiento de objetos...) y *otros criterios*, que incluye aquellos juegos que finalizan por *causas externas* (por cansancio, por oscurecer el día, por tener que ir a comer...).

En relación a la tercera dimensión denominada *lógica externa*, se han contemplado las siguientes variables:

- *Protagonistas-Edad*, diferenciando dos grupos: los adultos (sólo intervienen jugadores adultos) y los mixtos (actúan adultos con otros sectores de población, ya sea infantil o población anciana)
- *Protagonistas-Género*, que distinguen los grupos masculinos, femeninos, masculinos y femeninos por separado y mixtos (cuando hombres y mujeres juegan juntos).
- *Liderazgo*, referida a la presencia o ausencia de un líder o capitán en la organización de los participantes.

Considerando las distintas estrategias empleadas en las regiones participantes, la recogida de la información se ha realizado mediante los siguientes *instrumentos*:

- *Cuestionarios resumidos y adaptados*, enviados a distintas localidades: ayuntamientos, regidurías de deportes, responsables de clubes deportivos y asociaciones; instituciones que promueven la cultura tradicional, hogares de jubilados; colegiados en educación física. Los cuestionarios se han enviado empleando distintas vías (correo electrónico, correo postal y fax).
- *Entrevistas semiestructuradas* (a cargo básicamente de alumnos universitarios y de miembros de los grupos investigadores) dirigidas a responsables políticos, directivos, animadores contratados y jugadores. A veces los informantes se localizaban a través de algunas páginas Web.
- *Consultas telefónicas* para complementar datos o aclarar detalles de algunos juegos.

- *Vaciado bibliográfico* de las fuentes más representativas: a) las fuentes de cronistas e historiadores más fiables; b) fuentes de los autores que han realizado trabajos de campo; c) recopilaciones de corte académico;
- *Consulta de páginas Web* de distintos ayuntamientos o instituciones deportivas y culturales.
- *Escritos en periódicos locales, en revistas* de alguna de las asociaciones y también en informaciones aparecidas en distintas páginas Web de las instituciones participantes.

3.2.4. Registro de los datos

Toda la información obtenida se ha introducido en una base de datos (en formato access) que incluye 42 descriptores, traducida al castellano, catalán, francés, inglés y portugués. Cuando ha sido necesario aclarar alguna duda o detalle se ha contactado con los distintos grupos de trabajo.

Figura 1. Ejemplo de ficha cumplimentada según los apartados de la base de datos realizada en versión access.

A continuación se describen estas 42 unidades de información que contiene la base de datos utilizada en formato access, traducida al castellano, catalán, francés, inglés y portugués:

INVENTARIO EUROPEO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

I. IDENTIFICACIÓN DEL JUEGO

1. Identificador: número del juego
2. Nombre del juego
3. Otras denominaciones locales o dialectales
4. Localidad/es o zonas donde se practica (municipios)
5. Región
6. País donde se ha localizado

II/ DESCRIPCIÓN DE LAS REGLAS DEL JUEGO (LA LÓGICA INTERNA)

7. Tipología 1 del juego:
 - 7.1. Criterios lógica interna
8. Tipología 2 del juego:
 - 8.1. Criterios clasificación europea
9. Objetivo del juego (definir la función principal a conseguir)
10. Principio general (resumen)
11. Material: objetos que se emplean
12. Precisiones sobre los objetos:
 - 12.1. Número
 - 12.2. Dimensiones, forma y color
 - 12.3. Nombres concretos de algún objeto
13. Terreno de juego (características del campo de juego; forma de colocar los objetos; adjuntar croquis y plano).
14. Nombre y distribución de participantes:
 - 14.1. Número
 - 14.2. Existe algún capitán
 - 14.3. Roles diferentes: atacante, defensa, plantador de bolos...
15. Desarrollo del juego (describir como empieza y sus fases siguientes....)
16. Forma de finalizar:
 - 16.1. Por tiempo (transcurrido un número de minutos acordados)
 - 16.2. Por puntos
 - 16.3. Por algún otro criterio de clasificación (número de vueltas...)
 - 16.4. Por tiempo límite o puntuación límite
 - 16.5. Por causas externas (cansancio, hora de comer, oscuridad...)
17. Duración aproximada de la partida
18. Otras maneras de jugar (descripción de las reglas en modalidades parecidas. También indicar la localidad)

III/ DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO SOCIOCULTURAL DEL JUEGO (LA LÓGICA EXTERNA)

19. Modelo organizativo:
 - 19.1. Formal: práctica regular (existencia de un calendario, campeonato...)
 - 19.2. Informal: ocasional: celebración festiva, feria,...)
20. Institución organizadora:
 - 20.1. Federación Deportiva
 - 20.2. Modelo no deportivo (asociación cultural, escuela, grupo de amigos...)
21. Fecha:
 - 21.1. Año de creación de este evento (si se conoce)
 - 21.2. Fecha exacta de celebración (día y mes)
22. Miembros de la organización:
 - 22.1. Árbitros y funciones principales
 - 22.2. Otros miembros de la organización y funciones
 - 22.3. Espectadores: número aproximado
 - 22.4. Tipo de público: acompañantes de los jugadores, visitantes, miembros de la localidad
23. Premio o reconocimiento institucional del evento (indicar si se ha recibido algún reconocimiento, por ejemplo práctica de interés nacional; mejor iniciativa regional...)
24. Protagonistas:
 - 24.1. Edad (sólo población infantil, sólo jóvenes, sólo adultos, gente anciana, grupos de edad mixtos)
 - 24.2. Género (sólo masculino, sólo femenino, masculino o femenino por separado, grupos mixtos)
 - 24.3. Sector laboral principal (oficios)
 - 24.4. Condición social de los jugadores
 - 24.5. Vestimenta concreta por el juego (la habitual, festiva o específica para el juego)

25. Distinción de roles:
 - 25.1. Quien hace los equipos (selección de los jugadores y sus funciones)
 - 25.2. Quien transporta el material
 - 25.3. Quien cuenta o anota los puntos
 - 25.4. Quien arbitra
26. Zonas: lugar exacto de la localidad donde se practica:
 - 26.1. Instalación específica (pabellón, pista deportiva...)
 - 26.2. Terreno no acondicionado específicamente (plaza, calle, era...)
 - 26.3. Características (dimensiones superficie...).
27. Los premios o lo que está en juego:
 - 27.1. Ganancias o recompensas
 - 27.2. Clasificación (puntos para el campeonato)
 - 27.3. Estatus social
28. Historias o palabras representativas del juego:
 - 28.1. Palabras sobre algún aspecto del juego, expresiones o dichos
 - 28.2. Canciones o poemas sobre temas del entorno próximo al juego
 - 28.3. Historias, leyendas, personajes famosos
29. Datos históricos (mostrar algunos de los datos más representativos sobre usos y costumbres; primera constancia sobre la documentación del juego...)
30. Pervivencia del juego (estado de salud del juego):
 - 30.1. Juego desaparecido
 - 30.2. Juego vivo en progresión
 - 30.3. Juego vivo en regresión
 - 30.4. Juego vivo en estado estacionario

IV/ MATERIALES DE SOPORTE DOCUMENTAL

31. Fichas o soporte escrito para realizar el juego: indicar el material que se adjunta a esta ficha: reglamento, fichas de anotación de los puntos, etc.
32. Fuentes bibliográficas: indicar las fuentes documentales más representativas del juego (detallar autor, título, editorial, ciudad y año):
 - 32.1. Obras especializadas
 - 32.2. Artículos de revistas
 - 32.3. Obras que incluyan capítulos o descripciones interesantes
 - 32.4. Memorias universitarias
 - 32.5. Revistas especializadas
33. Fuentes de Internet:
 - 33.1. Indicar si se conoce alguna página Web sobre el tema (dirección y temática)
34. Referencias audiovisuales: indicar la localización de fotografías; filmaciones, pinturas, iconografías, esculturas, etc... sobre el juego.
35. Fotografías: adjuntar siempre que sea posible e indicar su autor:
 - 35.1. Fotografía global del juego (en el su contexto)
 - 35.2. Foto de objetivo del juego
 - 35.3. Foto de los jugadores actuando (manipulando objetos)

V/ DATOS DEL INFORMANTE/S

36. Fecha de la entrevista o encuesta
37. Nombre del informante
38. Edad del informante
39. Lugar de residencia del informante (localidad, región, país)
40. Precisiones sobre características informante

VI/ DATOS DE CONFECCIÓN DE LA FICHA

41. Persona que hace el registro
42. Fecha de redacción de esta ficha

A pesar de que cada región ha utilizado distintos instrumentos en la recogida de información, considerando la idiosincrasia de cada lugar, así como la disponibilidad y recursos (humanos y económicos), se han sugerido y coordinado las principales directrices a emplear, sobre todo en la utilización de la base de datos. Para ello, el laboratorio de praxiología motriz del INEFC-Lleida ha estado en contacto permanente por correo electrónico, y también se ha realizado un seminario de coordinación en Santander en el mes de agosto de 2005 para solucionar posibles dudas.

La fase de recogida de información se ha realizado desde septiembre de 2005 hasta febrero de 2006. La primera fase del análisis de los datos se ha efectuado entre los meses de febrero a abril de 2006.

3.2.5 Análisis de los datos

Se ha realizado con el programa SPSS v11.0 y ha seguido dos tipos de enfoques: a) *análisis descriptivo* con el propósito de desvelar las tendencias más representativas en cada una de las variables que constituyen la lógica interna y la lógica externa de los juegos inventariados; y b) el *análisis comparado* mediante el cruce o estudio de las proporciones entre las diferentes variables.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 La psicomotricidad y sociomotricidad al servicio de desafío

En términos generales los juegos psicomotores en los que los jugadores actúan sin interactuar con otros protagonistas obtienen mayor presencia (54,8 %) respecto a los sociomotores (45,2%). Esta tendencia se mantiene en las regiones de Aragón, Cantabria y Baixo Guadiana. En cambio se invierte en Cataluña (41,5%) y Canarias (46,2%) y Poznan (27,3%) cuyos valores principales son sociomotores.

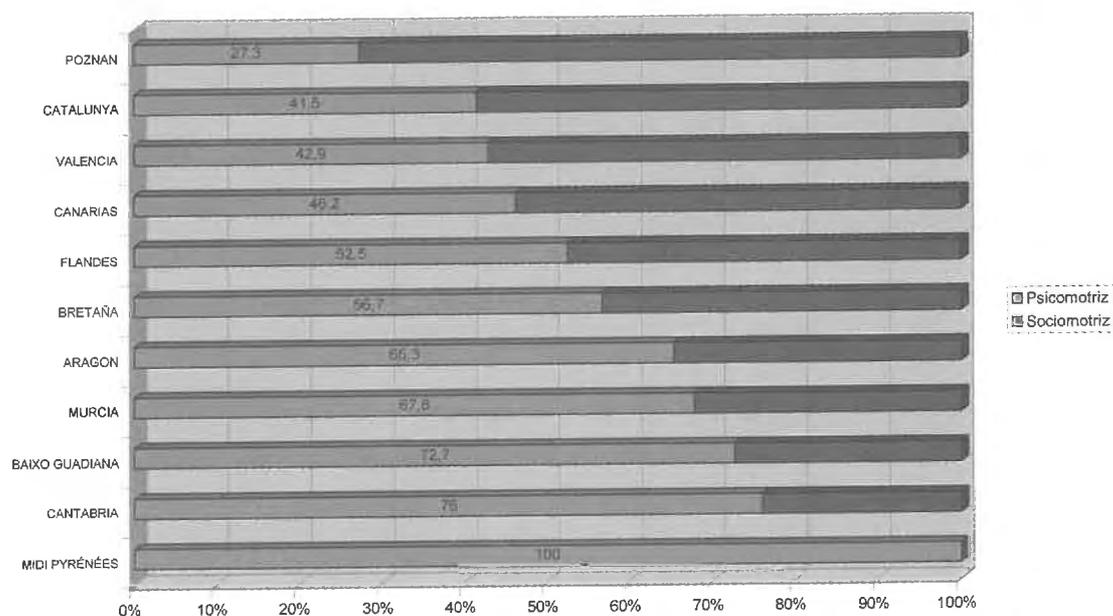


Figura 2. Distribución de los juegos y deportes tradicionales por regiones, según el criterio de interacción motriz: práctica psicomotriz o sociomotriz.

Al analizar con más detalle el carácter interactivo de los juegos sociomotores se constata la extraordinaria presencia del antagonismo, dado que los juegos con un componente antagónico (ya sea de oposición o de cooperación-oposición) representan el 84% del total de las prácticas sociomotrices (y el 38% del total de los juegos). En cambio los juegos exclusivamente cooperativos constituyen la categoría menos atendida 16% de entre los juegos sociomotores (y el 7,2% del total de las prácticas identificadas). Sólo tres regiones superan tímidamente los valores superiores a la media, Canarias (7,6%), Poznan (9,1%) y Cataluña (13,2%).

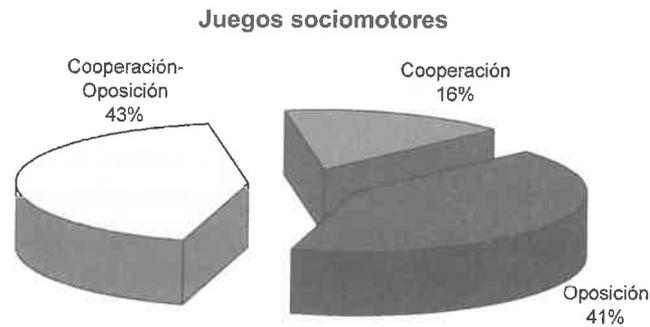


Figura 3. Distribución de los juegos y deportes tradicionales sociomotores, atendiendo a su condición interactiva de cooperación, oposición o cooperación-oposición.

Al considerar el género de los grupos también se confirma que los juegos psicomotores son los más practicados por todos los grupos. Las situaciones de oposición obtiene los promedios más elevados cuando los grupos son masculinos, en Cantabria (100%), en Aragón (62,5%) y en Poznan (75%); en cambio la cooperación alcanza los valores máximos cuando los hombres y mujeres juegan juntos: en Canarias (100%) y en Cataluña (58,8%).



Foto 10. El juego de quilles de neuf en Biert (Midi Pyrénées). Foto 11. juego de birlles en Campo (Aragón) (Fuente: Fernando Maestro). Se trata de dos juegos de bolos con reglas tan distintas (lógica interna) como las características de sus protagonistas (lógica externa).

4.2 Ganar o perder en los juegos tradicionales europeos

Tanto los juegos y deportes tradicionales de adultos protagonizados en ambientes lúdicos o festivos, como los que se organizan de forma regular mediante campeonatos deportivos privilegian la comparación de los resultados entre los protagonistas. Al ser prácticas que presentan mayoritariamente una estructura interactiva simple (al tratarse de prácticas psicomotrices y sociomotrices



con una red de comunicación motriz exclusiva y estable³) permite el seguimiento y la evaluación de las intervenciones de los jugadores.

Se trata de escenarios y prácticas que favorecen el control y “evaluación” de las intervenciones de los

Foto 12. La mayoría de los juegos tradicionales europeos como Quilles de 6 de Midi Pyrénées identifican con claridad los vencedores y perdedores en cada partida. El juego de la imagen registra la puntuación parcial y la final de cada partida. (Fuente: FDFR32)

³ Una red de comunicación motriz es exclusiva cuando dos jugadores no pueden ser compañeros y adversarios al mismo tiempo; y es estable si estas relaciones no varían durante el decurso del juego (Parlebas, 2001).

participantes; aspecto que se ve reforzado por otro aspecto de su lógica interna: el modo de concluir la partida.

El 89,6% de los juegos identificados tienen un final establecido que facilita retener en memoria el registro (“marcador”) de lo acontecido. La opción más usada (66,6%) para comparar los resultados se basa en introducir un criterio homogéneo de clasificación que no sea el sistema de puntos (p.ej. en lanzamientos de objetos, contabilizar los efectuados correctamente; en carreras pedestres o náuticas, registrar la posición de llegada; en transporte de objetos anotar el número de los trasladados adecuadamente...). Este criterio obtiene los valores superiores en Aragón (79,6%), Cantabria (79,2%), Baixo Guadiana (72,7%) y Cataluña (65,4%) mientras que en las otras regiones los promedios son sustancialmente menores: en Flandes (52,5%), en Poznan (45,4%) y en Canarias (30,8%).

El segundo criterio utilizado, aunque con menor presencia (18,3%), es la finalización mediante un límite de puntos, es decir, el juego concluye una vez se ha conseguido obtener un número de tantos pactados en la competición (p. ej. juegos de pelota, la morra, tiro al palo en Aragón y Cataluña; biring y beugelen en Flandes; Pieklo y Niebo en Poznan; pic i pala en Valencia; bola canaria; la boule nantaise et bretonne...)

Es curioso observar que el criterio de finalización por un límite de tiempo (tan habitual en deportes mediáticos como el fútbol, baloncesto, balonmano, rugby...), tan sólo se presenta en un 4% de los casos. Esta opción a pesar de obtener valores dispares en las distintas regiones, nunca el porcentaje supera el 10% respecto al resto de criterios. En cinco regiones esta opción no aparece (Aragón, Baixo Guadiana, Canarias, Cantabria y Flandes), mientras que en otras dos aparece con timidez (Cataluña 10%, en los juegos de béisbol, fútbol botones, passada de rajoles, y Poznan 9,1%, en el juego del palant).

Se trata de un indicador que confirma que en el caso de los juegos tradicionales, las modalidades deportivas todavía se encuentran en un proceso de deportivización inmaduro, sobre todo si se compara con los “deportes espectáculo”. Sin lugar a dudas, todavía no han tenido que adaptarse a influencias mediáticas tan importantes como la televisión o los patrocinadores que exigen el máximo control de la duración de los encuentros, para optimizar la comercialización de estos productos mediáticos.

Finalmente, significar que los resultados son más dispares cuando se considera el criterio de finalización por causas externas a la lógica interna de la práctica (p.ej. cuando finaliza el juego porque se hace de noche o al llegar la hora de comer...). La media general se sitúa en el 10,4%; valor que alcanza los resultados más bajos en Aragón (0%) y Flandes (0%), seguidos de Cantabria (8,3%) y Baixo Guadiana (9,1%). En cambio en tres regiones el valor promedio se ve superado, concretamente en Cataluña (17,7%, con ejemplos como los raiers, la corretja, el borinot,...), Poznan (27,3% en el caso del kapele, kulik,...) y sobre todo en Canarias (46,1%, en los juegos como tablas de San Andrés, salto del pastor...).

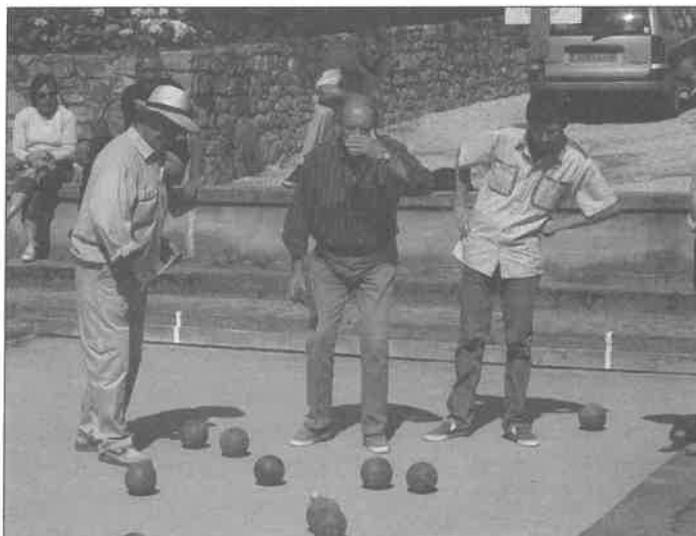


Foto 13. Boules a cinq plombs de Morlaix *Bretaña

Finalización de los juegos

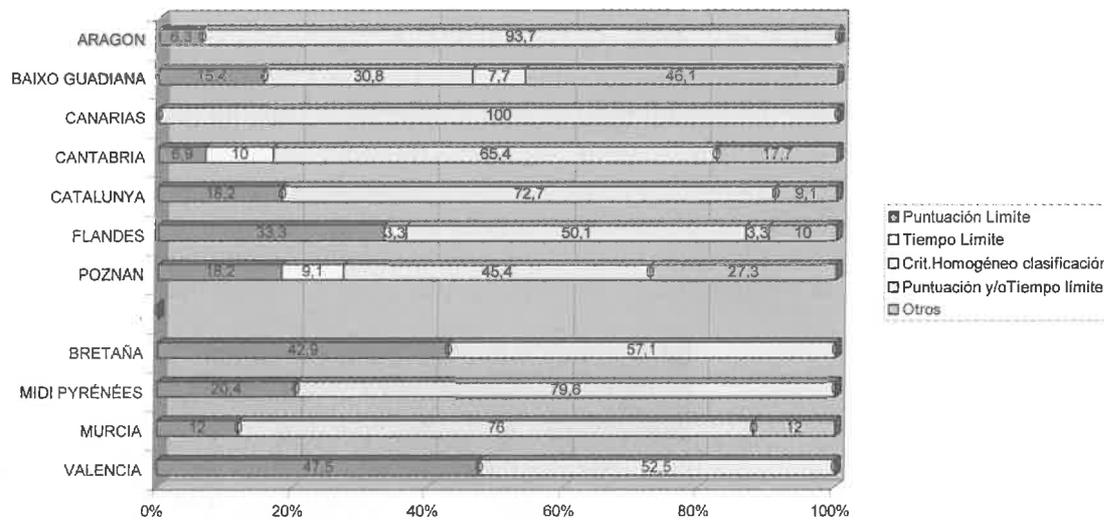


Figura 4. Distribución de los juegos y deportes tradicionales por regiones según las distintos modos de finalización de las partidas.

Si se considera el género de los grupos se observa que los criterios de concluir más próximo al modelo de los deportes federados seguidos por grandes masas de población (tiempo límite) aparece en los juegos masculinos (46,2%); en cambio los juegos que finalizan por causas externas alcanzan los valores superiores (26,9%) cuando hombres y mujeres juegan juntos.

También cabe indicar que el criterio homogéneo de clasificación, tal y como se acaba de explicar en párrafos anteriores, obtiene los valores máximos cuando hombres y mujeres juegan por separado (91,3%), seguidos de los grupos masculinos (66%), los mixtos (53,8%) y finalmente los femeninos (50%).



Foto 14. Ejemplo de las monetas, juego murciano masculino que incluye la apuesta. (Fuente: GEIPMLD)

Al comparar las regiones atendiendo el género de los grupos, los valores obtenidos en los criterios de clasificación se modifican sustancialmente cuando los grupos son mixtos. En Canarias un 57,1% de los juegos finalizan debido a causas externas; en Cantabria alcanza el mismo valor que la finalización por límite de puntos (50%) y en Flandes se prefiere acabar las partidas mediante la puntuación límite (68,4%).

4.3 Predominio de los Juegos masculinos y mixtos

Los juegos y deportes inventariados son prácticas cuyos protagonistas son básicamente hombres (39,1%) o grupos mixtos (38,6%). En un 17,6% de los casos los hombres y mujeres juegan por separado. Finalmente indicar que los juegos únicamente femeninos casi no están presentes (4,6%).

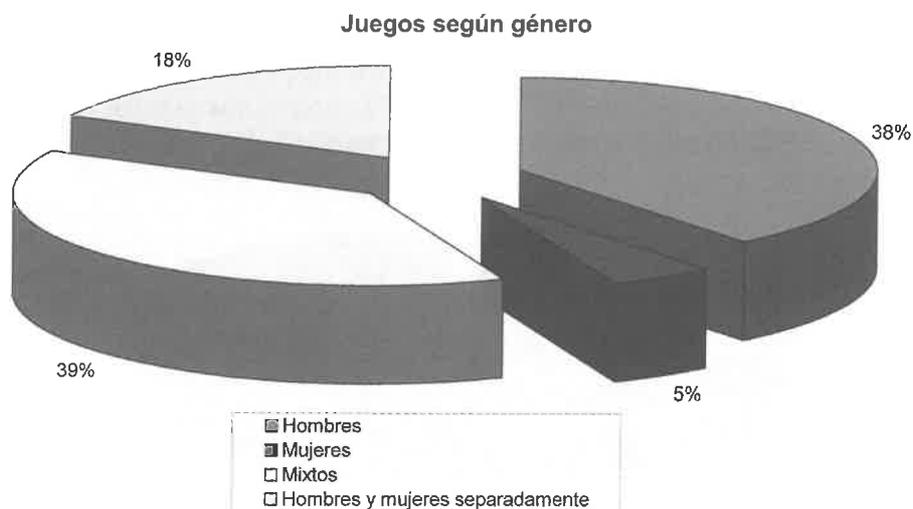


Figura 5. Distribución de los juegos y deportes tradicionales europeos atendiendo al género de los grupos de protagonistas.

Al analizar las distintas regiones, se observa una masculinización de los grupos sobre todo en Cantabria (72%), seguida de Poznan (54,5%), registrando los resultados más bajos en Flandes (8,1%) y en Canarias (7,7%).

En cambio, en Flandes (75,7%) y en Canarias (53,8%) es donde más juegan los hombres y mujeres juntos, mientras que Cantabria (8%) obtiene los valores inferiores.

Los hombres y mujeres juegan por separado sobre todo en Baixo Guadiana (45,5%) y en Canarias (38,5%), mientras que apenas lo hacen en Aragón (8,2%).

Finalmente indicar que sólo en Aragón (28,6%) y Cataluña (1,5%) se han localizado juegos practicados exclusivamente por mujeres.

En las regiones francesas cuyos juegos recopilados se acercan al modelo deportivo, muestran los porcentajes más elevados en los grupos mixtos (Midi Pyrénées 70% y Bretaña 40%) seguidos de los grupos masculinos (33,3% Bretaña y 20% Midi Pyrénées) y en último lugar en los grupos masculinos y femeninos por separado (26,7% Bretaña y 10% Midi Pyrénées), no apareciendo actualmente vigentes juegos exclusivamente femeninos.

En las otras dos comunidades españolas que han recogido parcialmente juegos tradicionales federados y festivos, indicar que también predominan los grupos masculinos (61,9% Valencia y 50% Murcia), seguidos de grupos mixtos (38,1% Valencia y 18,8% Murcia) y grupos masculinos y femeninos por separado (0% Valencia y 25% Murcia). Finalmente decir que sólo Murcia tiene grupos femeninos (6,1%).



Foto 15. La galhofa es un juego portugués de oposición corporal practicado por el género masculino (Fuente: Paulo Coelho)

4.4 La edad de los juegos

En estos juegos los grupos de adultos tienen una presencia algo superior (53,3%) que los grupos integrados por distintos sectores de población (46,7%). Los grupos mixtos están muy presentes en Baixo Guadiana (90,9%) y aparecen escasamente en Aragón (18,4%).



Figura 6. Distribución de los juegos y deportes tradicionales europeos atendiendo a la edad de los grupos de protagonistas.

En la mayoría de regiones cuando los grupos sólo los componen adultos entonces los protagonistas suele ser hombres (Cantabria, 88,9%; Flandes, 66,7%; Aragón, 57,5%; Cataluña, 52%). Además en Canarias en los juegos de adultos los hombres y mujeres juegan sobre todo por separado (71,4%). Esta circunstancia también se constata en el resto de regiones en las cuales el inventario se ha realizado parcialmente (en Murcia y en Midi Pyrénées, cuando los hombres y mujeres juegan por separado los grupos son sólo de adultos (100%); en las regiones españolas los grupos están formados únicamente por adultos cuando los hombres juegan solos (Valencia, 100% y Murcia 87,5%).).

En cambio cuando las personas de distintas edades juegan juntas, entonces también suelen predominar los juegos en los que hombres y mujeres juegan juntos (Baixo Guadiana, 100%, Canarias, 100%, Aragón, 88,9%; Poznan, 66,7%; Flandes, 65% y Cataluña, 50,8%). Igual que en el apartado anterior, en el resto de regiones estudiadas se confirma esta misma tendencia (Midi Pyrénées, 100%; Murcia 100%, Valencia 100% y Bretaña, 58,3%).

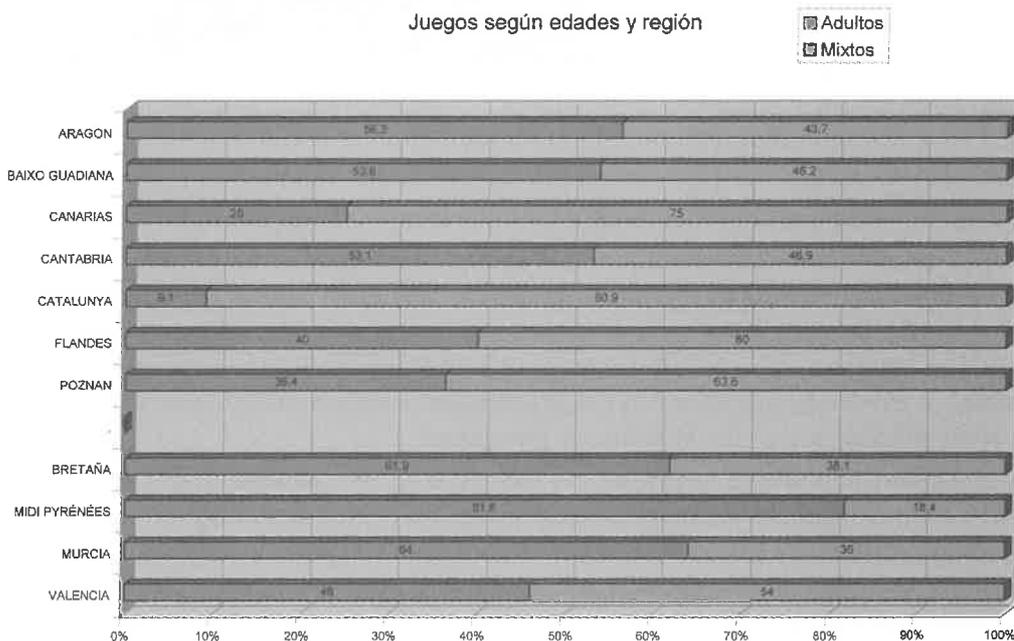


Figura 7. Distribución de los juegos y deportes tradicionales europeos por regiones atendiendo a la edad de los grupos de protagonistas.

4.5 Jugar sin líder o capitán

Los juegos y deportes tradicionales identificados se realizan principalmente (75,4%), sin la presencia de un líder o capitán.

Esta figura tan dominante en el terreno de los deportes con federaciones internacionales apenas se da en las regiones de Aragón (3,5%) y en Baixo Guadiana (9,1%). En cambio en las regiones con presencia de prácticas que son únicamente deportes (tradicionales), esta tendencia se invierte, predominando los juegos con líder o capitán; en Bretaña (66,7%) y en Midi Pyrénées (55%).

Aunque en todas las regiones se prefiere jugar sin líder o capitán, esta circunstancia se acentúa cuando los grupos son mixtos y los hombres y



Foto 16. El pierscieniowka y otros juegos tradicionales cuando se exhiben con motivo de un festival como en Sierakow (Polonia), el capitán o líder dejan de tener importancia a diferencia de cuando se participa en competiciones deportivas. (Fuente: Liponski, W.)



Foto 17. El tiro de cuerda muy deportivizado en algunas regiones europeas como en Flandes establece unas reglas más estrictas que en los juegos festivos, distinguiendo categorías de jugadores y también la presencia de roles deportivos como el capitán, entrenador o preparador del equipo. (Fuente: Eric de Vroede, VVC, Flandes)

mujeres juegan juntos: en Aragón (100%), en Cantabria (100%), en Flandes (92,9%) y en Canarias (71,4%). En regiones españolas donde el inventario ha sido parcial pero ha incluido juegos festivos y federados, se constata la misma tendencia (Murcia 100%) y Valencia (62,5%).

En las regiones más deportivizadas la presencia del líder o capitán aparece en los distintos grupos de jugadores (en Bretaña los grupos mixtos se realizan en un 70% igual que los grupos masculinos también en un 70%). Estas regiones también obtienen porcentajes elevados

cuando las mujeres y hombres juegan por separado (Midi Pyrénées 100%; Bretaña 50%).

5. CONCLUSIONES

Como se ha podido constatar, la praxiología motriz aporta datos muy relevantes para comprender mejor los rasgos dominantes de la cultura lúdica europea; además su potencialidad se hace más evidente tras complementar los resultados procedentes de la lógica interna de los juegos con los correspondientes a su lógica externa o contexto sociocultural.

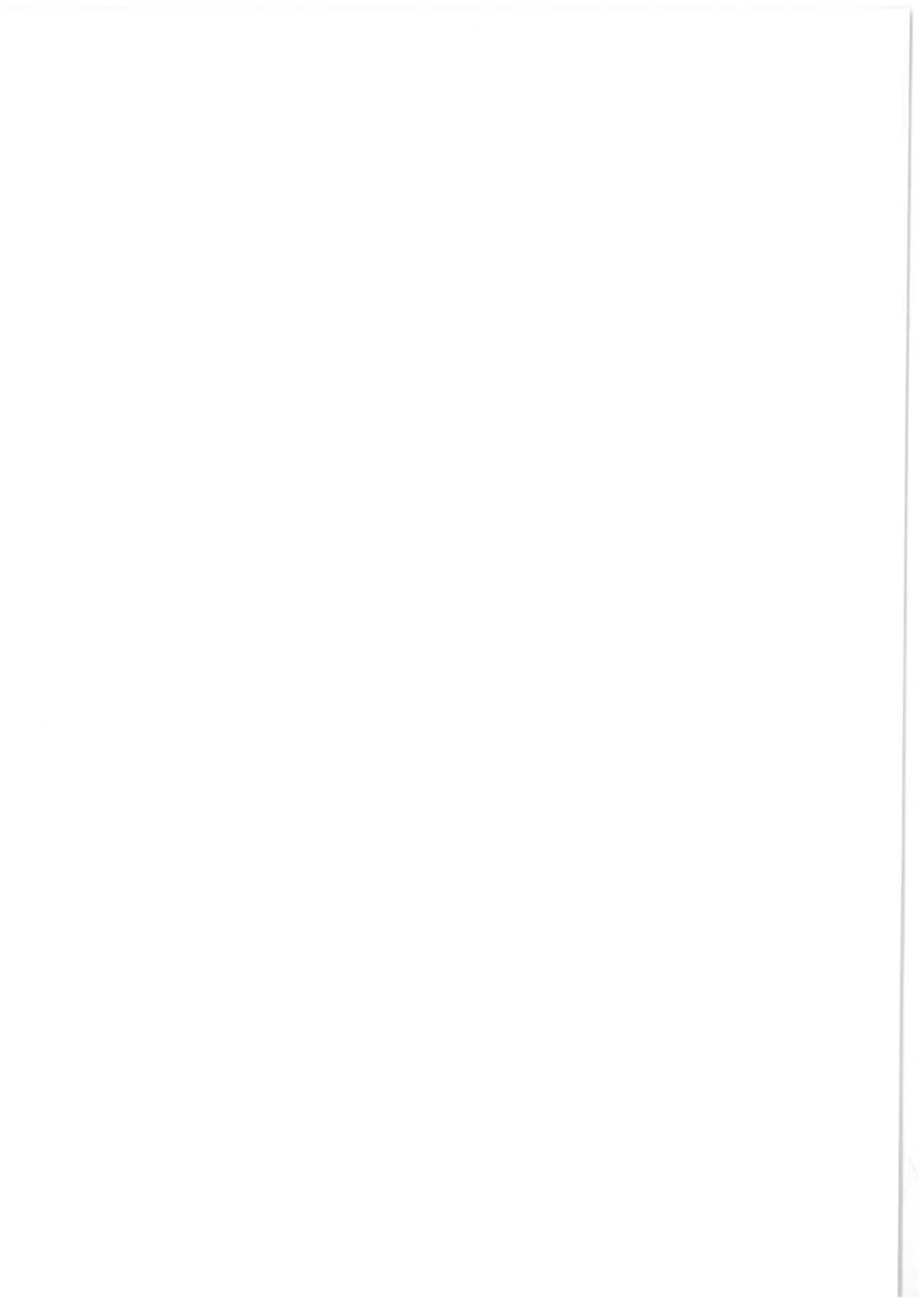
A pesar de que cualquier afirmación definitiva y generalista debe hacerse con cautela y prudencia, se puede aseverar que las regiones europeas estudiadas combinan tendencias comunes en relación a otras comunidades, con singularidades propias de su propia idiosincrasia cultural, confirmando el carácter de “glocalización” que se mencionaba al principio de este texto. En términos generales se pueden destacar algunos rasgos dominantes:

- Se trata de prácticas psicomotrices competitivas mayoritariamente, y en menor medida sociomotrices, de carácter antagonico, que establecen un modo de finalización que incluye mayoritariamente una clasificación de los jugadores. Este modelo favorece la comparación de los resultados en el caso de los campeonatos deportivos y también facilita el seguimiento por parte de los espectadores que asisten a celebraciones festivas o lúdicas en las que el juego tradicional aún toma protagonismo en estos momentos.
- Muchos juegos y deportes tradicionales de adultos se están transformando actualmente en deportes (regionales). No obstante, salvo en algunas excepciones, este proceso de deportivización se encuentra en una fase preliminar e inmadura que origina situaciones singulares, que concilia tradición con modernidad y por tanto peculiaridades locales con pautas de actuación homogenizadas. En estas circunstancias el panorama muestra dos polaridades:
 - a) Por una parte, el lado más deportivizado de estas prácticas aparece en aquellos casos en los que destaca la presencia del género masculino. En efecto, cuando los hombres juegan solos, entonces sus prácticas suelen caracterizarse por ser de oposición, concluir las partidas aplicando también el criterio de tiempo límite tan presente en el deporte espectáculo. Además suelen establecer categorías más rígidas al jugar en grupos formados íntegramente por adultos.

En las regiones en las que la muestra ha estado constituida por juegos dominados por el modelo deportivo, esta tendencia se enfatiza.
 - b) Esta tendencia aunque sin alcanzar valores tan elevados, también toma protagonismo cuando los hombres y las mujeres juegan por separado. Esta circunstancia da testimonio de la presencia cada vez más de la mujer en aquellos escenarios que antaño estaban reservados exclusivamente a los hombres; la substitución de la apuesta por los puntos ha favorecido probablemente esta feminización de los juegos.
- En el otro extremo, correspondiente a las prácticas menos deportivizadas, predominan los juegos con la intervención compartida por hombres y mujeres. En estos casos, se alcanzan los valores más elevados en la cooperación y la finalización de los encuentros por causas externas, relativizando la voluntad de jerarquizar los resultados. Además, los grupos también suelen estar constituidos por personas de distintas edades y con prácticamente ausencia de la figura del líder o capitán del equipo.

6. BIBLIOGRAFÍA

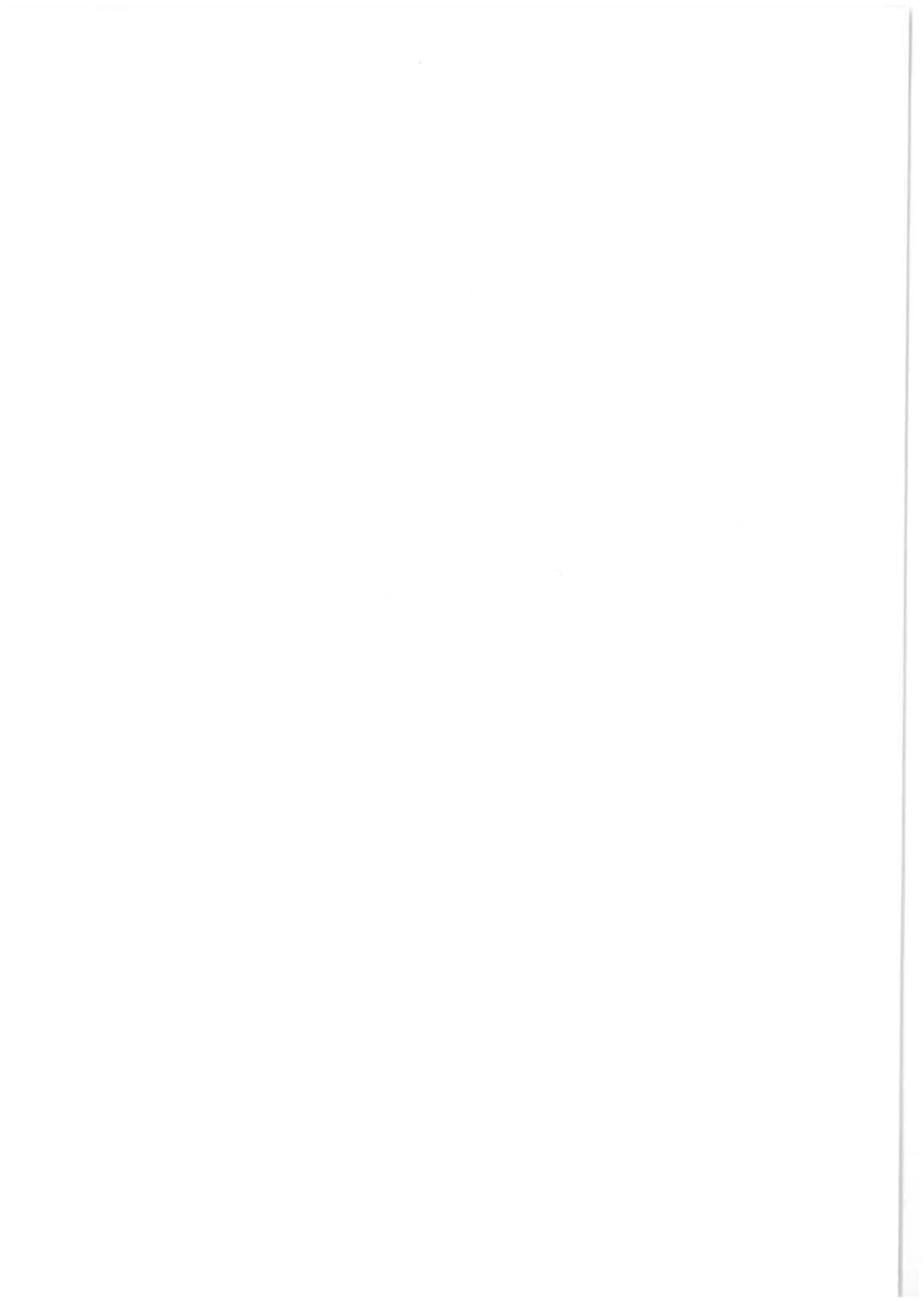
- Halloran J. (1997) “International Communication Research: Opportunities and Obstacles”, en mohammadi, Ali (ed.): *International Communication and Globalization*, Londres: SAGE, p. 21.
- Castells, M. (1999): *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*, Madrid: Alianza Editorial.
- Etxebeste, J.(2001) *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*, 2001. Tesis doctoral. Universitat Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de sciences humaines et sociales.
- Habermas, J. (1988) “La crisis del estado del bienestar y el agotamiento de las energías utópicas”, en *Ensayos políticos*. Madrid, Península, págs. 113-134.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003) *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2004) *La ciencia de la acción motriz*. Lleida:UdL-INEFC-Lleida. Col.lecció motriu núm. 1
- Lavega, P. (2005) “El valor pedagógico del joc tradicional” en “*Jocs i Esports tradicionals*”, *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volum 3 Barcelona: Enciclopèdia catalana; Pp. 164-168
- Lavega, P. (2000) *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE
- Mauss, M (1966/1936) “Les techniques du corps”, en *Sociologie et anthropologie*., París: PUF. Pp.363-386
- Molina F. (2002): *Sociología de la Educació Intercultural*. Buenos Aires: Ed. Lumen.
- Pániquer, S. (1987) *Ensayos retroprogresivos*. Barcelona: Kairós.
- Parlebas, P. (2005) “El joc, emblema d’una cultura” en ENCICLOPEDIA CATALANA “*Jocs i Esports tradicionals*”, *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volum 3 Barcelona: Enciclopèdia catalana; Pp. 13
- Parlebas, P. (2001) *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2000) “Du jeu traditionnel au sport: l’irrésistible mondialisation du jeu sportif”, en *Vers l’Education Nouvelle*, núm. 496, pp.6-15



**II/ APROXIMACIÓN SOCIOCULTURAL
A LOS JUEGOS Y DEPORTES
TRADICIONALES EUROPEOS**

**II/ VISION SOCIOCULTURELLE DES
JEUX ET DES SPORTS TRADITIONNELS
EUROPÉENS**

**II/ A SOCIO-CULTURAL APPROACH
TO EUROPEAN TRADITIONAL
SPORTS AND GAMES**



2. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN ARAGÓN

Autor: Fernando Maestro Guerrero

Institución: Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Huesca)

Correo electrónico: museocampo@spicom.es

Región, país: Aragón, España

RESUMEN

Los juegos tradicionales aragoneses deben considerarse actividades culturales, entroncadas con el contexto en el que surgen, aportando a las señas de identidad de un pueblo, unos rasgos diferenciadores propios. La separación por géneros, con sus correspondientes roles sociales resultan evidentes en estas manifestaciones lúdicas. En un pasado no muy lejano, las mujeres jugaban en los patios o en la calle próximos a su hogar, mientras los hombres lo hacían en la cantina, en la plaza o en las eras cercanas. Para ellos, el reto, la apuesta... la honra de ganar eran las motivaciones principales, mientras para ellas, el juego, era el momento de la charla con las vecinas; elemento de relación, transmitido de madres a hijas.

Esta situación no ha cambiado sustancialmente aunque el proceso de deportivización de algunas de estas prácticas ha contribuido a su promoción, mientras que otros juegos con rasgos muy locales logran pervivir con muchas dificultades.

El panorama actual aragonés no es muy esperanzador. Los escasos apoyos institucionales hacen que los esfuerzos se diseminen y no haya una perfecta coordinación que logre la promoción y la valoración de los juegos y deportes tradicionales como tesoros patrimoniales que son.

PALABRAS CLAVE: Aragón, juego tradicional, patrimonio, deportivización.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS EN ARAGON

RÉSUMÉ

Les jeux traditionnels aragonais sont à considérer comme des activités culturelles, liées à leur contexte d'émergence et conférant des traits différenciateurs spécifiques aux signes d'identité d'un peuple. Dans ces manifestations ludiques, la séparation par genres et les rôles sociaux qui en découlent sont une évidence. Lors d'un passé relativement proche, les femmes jouaient dans les cours ou dans les rues voisines de chez elles tandis que les hommes jouaient à la cantine du village, sur la place ou dans les prés des environs. Pour eux, le défi, le pari, l'honneur de gagner étaient la motivation principale. Tandis que, pour elles, le jeu était le moment du bavardage avec les voisines et, par conséquent, un élément de relation, transmis de mères en filles.

Cette situation n'a pas vraiment changé, même si la sportification de certaines de ces pratiques a contribué à les promouvoir. En revanche, certains jeux aux caractéristiques très locales ne parviennent à survivre qu'au prix de grandes difficultés.

L'actuel panorama aragonais n'est guère prometteur. Les rares soutiens institutionnels se traduisent par un éparpillement des efforts et empêchent une parfaite coordination qui viserait à promouvoir et à faire apprécier les jeux et les sports traditionnels, ces trésors du patrimoine.

MOTS CLÉS: Aragón, jeu traditionnel, patrimoine, sportification.

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN ARAGON

SUMMARY

Traditional games in Aragon should be considered as cultural activities, an integral part of the context from which they come, both forming part of the Aragonese people's identity and contributing certain distinguishing characteristics to it. Separation by gender, each with its own social role, is clearly seen in these leisure pursuits. In the not so distant past, women played in courtyards and in the streets near their homes, whilst men did so in the canteen, in the square or in nearby fields. For men, the main motivation was the challenge, betting, the honour of winning, etc, whilst for women what was important was the game itself, the chance to chat to neighbours, a relational element passed on from mother to daughter.

This situation has not changed substantially, although certain of these activities have been made more popular by their conversion into fully-fledged sports, whilst other local games have only been conserved with great difficulty.

The current situation in Aragon inspires little hope for the future. Efforts are piecemeal due to lack of institutional support and there is little coordination to promote traditional sports and games and to achieve for them the appreciation that they deserve as important heritage.

KEY WORDS: *Aragon, traditional games, heritage, conversion into sport.*

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS EM ARAGÃO

RESUMO

Os jogos tradicionais aragoneses devem ser considerados como actividades culturais, enquadradas no contexto em que surgem, conferindo à identidade de um povo alguns traços diferenciadores próprios. A separação por géneros, com as suas respectivas características sociais é evidente nestas manifestações lúdicas. Num passado recente, as mulheres jogavam nos pátios ou nas ruas próximas das suas casas, enquanto que os homens jogavam na cantina, na praça ou nas eiras. Para eles, o desafio, a aposta...a honra de ganhar era a principal motivação. No entanto, para as mulheres, o jogo era um momento de descontração, no qual podiam por a conversa em dia com as vizinhas, tornando-se assim, num gerador de relações que foi ao longo das gerações transmitido de mães para filhas.

Este fenómeno não sofreu grandes mudanças embora o processo de "desportivizar" algumas práticas contribuiu para a sua promoção, enquanto que noutros jogos, com características muito locais, a dificuldade em perdurar foi muito maior.

O panorama aragonês actual não é muito animador. Os escassos apoios institucionais fazem com que os esforços se disseminem e não haja uma coordenação que logre a promoção e a valorização dos jogos e desportos tradicionais como tesouros patrimoniais.

PALAVRAS-CHAVE: *Ararão, jogo tradicional, património, "desportivizar".*

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A ARAGÓ

RESUM

Els jocs tradicionals aragonesos s'han de considerar activitats culturals, lligades al context en el qual sorgeixen, ja que aporten uns trets diferenciadors propis als signes d'identitat d'un poble. En aquestes manifestacions lúdiques la separació per gèneres, amb els seus corresponents rols socials, és evident. Fins no fa gaire, les dones jugaven als patis o al carrer del costat de casa seva, mentre els homes ho feien a la cantina, a la plaça o a les eres properes. Per a ells, el repte, l'aposta, l'honor de guanyar eren les motivacions principals, mentre que per a elles, el joc era el moment de xerrar amb les veïnes; un element de relació, transmès de mares a filles.

Aquesta situació no ha canviat substancialment: encara que el procés d'"esportivització" d'algunes d'aquestes pràctiques ha contribuït a promoure-les, altres jocs amb trets molt locals aconseguixen sobreviure amb moltes dificultats.

El panorama actual aragonès no és gaire esperançador. L'escàs suport institucional fa que els esforços es disseminin i no hi hagi una perfecta coordinació que aconseguixi la promoció i la valoració dels jocs i esports tradicionals, tresors patrimonials.

MOTS CLAU: *Aragó, jocs tradicional, patrimoni, esportivització.*

AR C'HOARIOU HAG SPORTOU HENGOUNEL E BRO-ARAGON

DIVERRADENN

Ar c'hoarioù hengounel eus Bro-Aragon a zo da vezañ gwelet da gentañ holl evel abadennoù sevenadurel stag ouzh al lec'h ma vezont c'hoariet, diskouez mat a reont arouezioù ur bobl. War wel e teu diouzhtu en abadennoù-se, an disparti a zo etre ar merc'hed hag ar wazed gant talvoudegezhioù disheñvel evit pep rummad. N'eus ket keit-se 'zo c'hoazh e c'hoarie ar merc'hed er porzhioù pe er straedoù tost eus o zi tra ma oa ar wazed int-i war blasenn ar bourk pe en dinell.

Ar pezh a gonte d'ar re-mañ e oa an deadenn, ar bariadenn, an enor da c'hounit. Padal evit ar merc'hed ne oa ar c'hoari nemet an doare gwellañ da gaout tro da gaozeal gant an amezegezed; hag evel-se e oa bet a-viskoaz.

Dre vras eo e-giz-se atav daoust ma 'z eus c'hoarioù a zo aet war-araok o tont da vezañ tamm ha tamm gwir sportoù, ar re all, ar c'hoarioù lec'hel dreist-holl, o deus poan da zerc'hel an taol. N'eus ket peadra da gaout kalz a fiziñs en dazont pa weler stad an traoù hiziv an deiz e Bro-Aragon.

Gwan-kenañ eo skoazell an emsavadurioù, dre-se e labour pep hini en e gorn ha n'eus gwir kenurzh ebet a rofe tro da renabliñ ha da vrudañ ar c'hoarioù hag ar sportoù hengounel evel teñzorioù glad Bro-Aragon.

GERIOU PENNAÑ: Bro-Aragon, c'hoari hengounel, glad.

TRADITIONELE SPORTEN EN SPELEN IN ARAGON

SAMENVATTING

De traditionele spelen in Aragon moeten worden beschouwd als culturele activiteiten, te situeren in de context waarin ze plaatsvinden. Ze behoren tot de identiteit van het Aragonese volk en geven die nog extra kleur. De scheiding tussen de seksen, elk met hun bijhorende sociale rol, blijkt duidelijk uit deze spelcultuur. Nog niet zo lang geleden speelden de vrouwen op de binnenplaatsen en op straat, dicht bij hun huis, terwijl de mannen in de kantines, op het plein of op grasvelden in de buurt speelden. Voor de mannen waren de uitdaging, de weddenschap, het eergevoel bij het winnen, ... de belangrijkste motivatie, terwijl het voor de vrouwen veeleer ging om het spel zelf, om het praatje met de buurvrouwen, een vorm van sociale omgang die werd overgedragen van moeder op dochter.

In wezen is die situatie nu niet veel veranderd, hoewel enkele van deze activiteiten aan populariteit wonnen nadat ze volwaardige sporten werden terwijl andere lokale spelen slechts met veel moeite konden overleven.

De huidige situatie in Aragon is niet hoopgevend. De sporadische ondersteuning van overheidswege leidt tot versnippering van de inspanningen en staat een uitgekende en goed afgestemde actie in de weg om de traditionele spelen en sporten te promoten en ze opnieuw te waarderen als het erfgoed dat ze zijn.

TREFWOORDEN: Aragon, traditionele spelen, erfgoed, versporting.

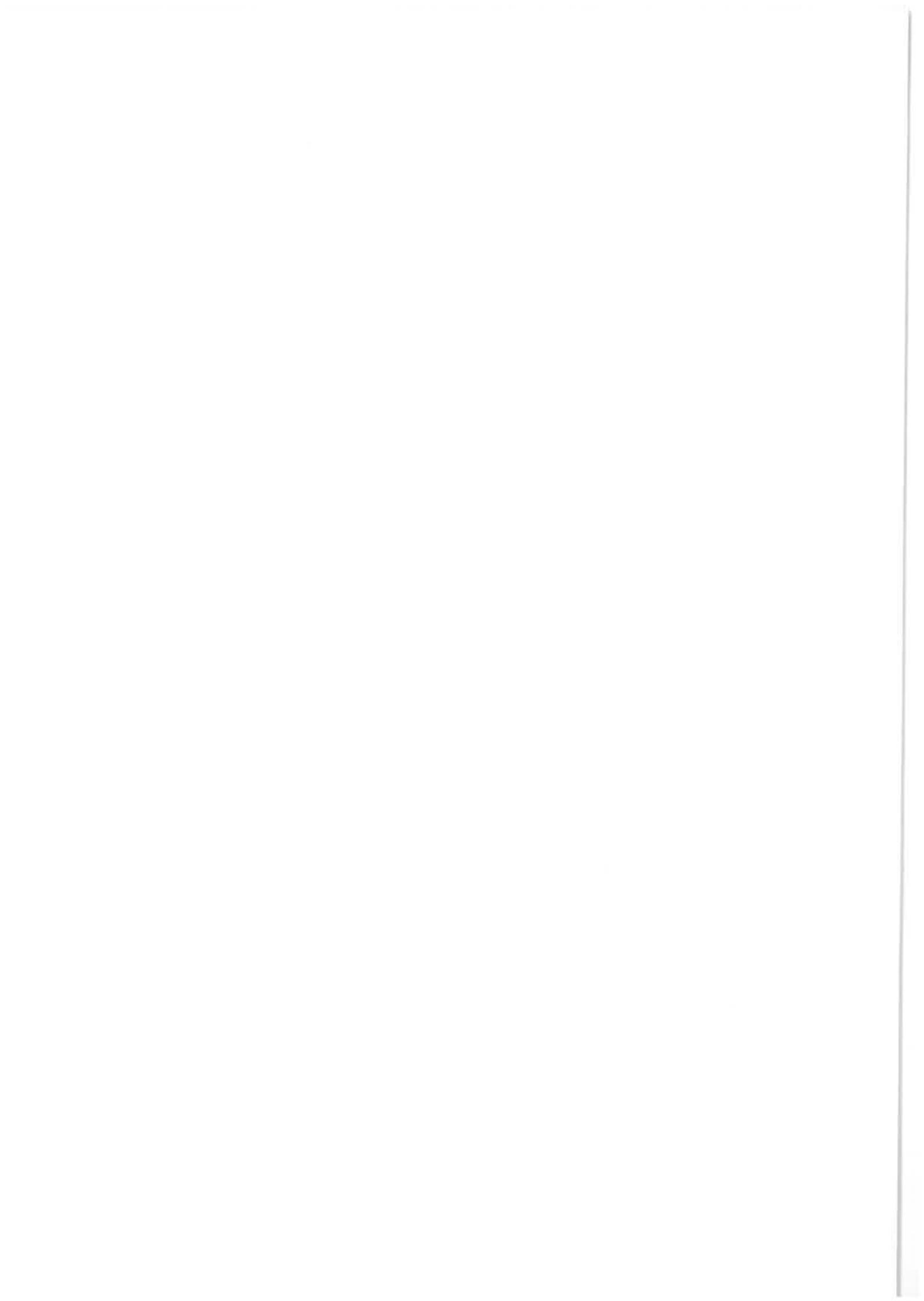
LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN ARAGON

RESUMAT

Los jòcs tradicionaus aragonès deven este considerats coma activitats culturalas estacadas au contexte on apareishan, muishant signes identitaris d'un pòble, caracteristicas pròpis. La separacion deus sèxes, dambe sons ròtles sociaus diferents se muishan evidents ens aqueras manifestacions. En un passat recent, las hemna jogavan ens las cors o las arruas vesias de l'ostau mentre que los òmes hasevan aquò a la cantina o sus la plaça deu vilatge. Tà eths la jòga, lo pari..., l'auor de ganhar qu'eran las motivacions principalas, mentre que tà eras lo jòc èra un moment privilegiat tà escambiar dambe las vesias; socialisacion transmetuda de maires en hilhas.

Aquera situacion as pas completament cambiada maugrat que lo processus de sportivisacion de quauques uas de las practicas an contribuât a la lor promocion, mentre que d'autes jòcs fòrça locaux an dificultats a susviver. Lo panòrama aragonès actuau es pas plan optimiste. L'empara flaca institucionau he que los esfòrçs son esparicats e n'i a pas ua vertadièra coordinacion que permetria la recuperacion e la promocion deus jòcs e espòrts tradicionaus coma tresòrs patrimonius de l'Aragon.

MÒTS CLAUS: Aragon, jòc tradicionau, patrimoni, sportivisacion.



1.- ANTECEDENTES DE LOS JUEGOS Y DEPORTES EN ARAGÓN

Aragón, como comunidad histórica que es, ha estado forjada por diversas civilizaciones que han dejado su impronta en su fisonomía, arquitectura, arte, gastronomía y demás manifestaciones culturales. Desde sus primeros pobladores, la ocupación romana y la dominación musulmana se han configurado un crisol de mestizaje de culturas. Los juegos tradicionales por su variedad y riqueza son un ejemplo de ello.

Los juegos extendidos por el campo aragonés no son exclusivos de este territorio, la experiencia demuestra grandes similitudes con otros conocidos no sólo en el resto del estado español sino también en Europa e, incluso, en otros continentes. Por múltiples vías y gracias al transcurso de los siglos, han viajado asentados en el conocimiento humano, se han transmitido generación tras generación y de un pueblo a otro, adaptándose, en cada lugar de acogida, a su nuevo entorno y nuevos participantes, de las que ni tan siquiera se conocen la causa ni el momento en que ocurrieron, hasta configurar una variante de mayor o menor expansión social y territorial.

Sabemos igualmente que muchos de las prácticas que hoy conocemos con el nombre de “populares” fueron en origen juegos “aristocráticos” practicados por la única clase social que disponía de tiempo y medios para jugar y pasaron, mediante la palabra y práctica imitativa, al pueblo llano. Tal vez por ese proceso histórico y selectivo que ha delimitado los medios materiales y ha adoptado aquéllos más cercanos, gran parte de los juegos se limitan territorialmente.

Los juegos y deportes tradicionales en Aragón han ido evolucionando hasta llegar a la situación actual. La realidad de nuestros pueblos ha variado sustancialmente desde hace algunas décadas y paralelamente también lo han hecho sus condiciones de trabajo en el campo y sus diversiones. El paisaje humano aragonés se concentra hoy en las ciudades, o mejor en la capital zaragozana, con indicios de desarrollo puntual en ciertos municipios que procuran conseguir un lento equilibrio en la pirámide de edad. Sin duda ha sido el fenómeno migratorio ocurrido entre mediados de los cincuenta y principios de los setenta uno de los factores determinantes de la situación demográfica actual. A las precarias condiciones de vida en el campo se unió la oferta de trabajo que el desarrollismo industrial lanzaba en las ciudades y la demanda de mano de obra —ocasional o permanente— desde una Europa pujante. El éxodo rural masivo introdujo obligatoriamente el cambio tecnológico, retardado hasta entonces en nuestros pueblos. Fueron cerrándose escuelas, se hizo sentir la ausencia de jóvenes desarraigándose de sus raíces. Una consecuencia más de lo anteriormente expuesto fue que los juegos, relacionados con un sistema de vida como el rural, se manifestaron especialmente sensibles a todos estos procesos de cambio, incidiendo no sólo en los objetos



Foto 1. Birllas de Campo (Huesca). (Fuente: Fernando Maestro Guerrero)

y material de juego sino en la ausencia de transmisión por parte de los mayores.

El resurgir de los juegos tradicionales vino motivado por la aparición de las comunidades autónomas. Se retomaron cuestiones “propias” buscando o aportando señas de identidad como elementos diferenciadores. Hubo un interés “político” por recuperar rápidamente aspectos culturales, copiando de modelos de mayor trayectoria como el vasco. Surgió un proceso de oficialización a través de la creación de la FADT, Federación Aragonesa de De-

portes Tradicionales (1982). Esta deportivización se introdujo en dos únicos juegos: el tiro de barra y la bola aragonesa; las dos modalidades con mayor expansión y, lo más importante, las más próximas a la capital administrativa aragonesa, Zaragoza. La necesidad de ocupar un espacio cultural emergente, incluso a nivel nacional, hizo centrar los esfuerzos de difusión en estas dos únicas modalidades, obviando el resto de juegos demasiados locales y muy alejados de la gran ciudad como la gran variedad de juegos de bolos diseminados por el territorio aragonés.

En 1989, la Diputación General de Aragón activa una campaña de promoción de juegos aragoneses, incluyéndose junto al tiro de barra otras cinco modalidades más: la pica, el tiro de palo, la estornija, los bolinches y los bolos de Used (Zaragoza). Estos y otros factores hicieron dimitir al presidente de la Federación. En enero de 1990, con un nuevo presidente y equipo directivo se inicia una época de expansión muy importante, se apuesta por la investigación y la promoción en las tres provincias, se incluyen otras modalidades valorando su aspecto cultural. Se trabaja en el ámbito escolar, se promueven competiciones de barra y bola a la vez que festivales y exhibiciones de juegos; como alzadas de sacos, juegos de bolos, etc.

Hasta la propia Ley 4/1993, de 16 de marzo, del Deporte en Aragón, en su preámbulo cita de forma expresa y exclusiva a la Federación Aragonesa de Deporte Tradicionales:

Especial atención merece, entre, ellas la Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales por su contribución en lo deportivo –y en lo cultura– a la afirmación de la identidad de Aragón.

Y en su Artículo 36. *De la Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales.*

1. *La Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales integrará a todos los Clubes, agrupaciones de Clubes, técnicos, árbitros o jueces y, en su caso, deportistas que practiquen o contribuyan a la promoción y desarrollo de los juegos y deportes autóctonos o tradicionales de la Comunidad Autónoma.*

2. *En atención a las especiales características de la Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales, y con independencia de que se le apliquen las reglas establecidas para el resto de las Federaciones Deportivas Aragonesas, un reglamento específico regulará, en desarrollo de lo previsto en la presente Ley, las funciones, composición y régimen de la Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales.*

3. *La estructuración y organización territorial de esta Federación se acomodarán a la localización real de las prácticas lúdicas y deportivas integradas en ellas.*

Como en casi todo, y esto no sirve de consuelo, esta ley no se aplicó en su día y trece años después se sigue con un desinterés y falta de apoyo institucional alarmante. Basta con observar las subvenciones recibidas desde el año 1992 hasta la fecha (en pesetas):

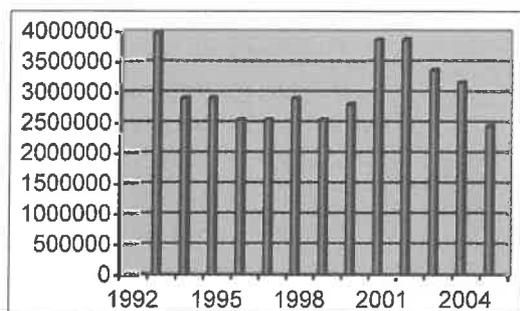


Fig. 1. Subvenciones recibidas por la Federación Aragonesa de deportes tradicionales de Aragón.

El año anterior a la publicación de la Ley del Deporte en Aragón el apoyo económico fue de 8.994.863 pesetas, hasta la última, cuantificada en el 2005 de 2.445.874 pesetas.

Pese a lo que pudiera parecer, observando las cifras, la situación de desinterés es grave, ya que cuestiones tan básicas como la titulación y validación de técnicos equiparados a las otras federaciones y las necesarias campañas de promoción escolar no han sido atendidas por los administradores de la Dirección General de Deportes del Gobierno de Aragón. Más bien todo lo contrario ¿es cuestión económica o de voluntad? Este panorama tan

desolador en lo deportivo con la dedicación al tiro de barra y bola casi de forma exclusiva, no es menos gratificante en lo cultural. Modalidades de bolos subsisten gracias a asociaciones locales, apoyadas por Ayuntamientos como Campo y Benasque, en Huesca, y Monreal del Campo, Fuentes Claras y Nogueruelas, en Teruel, y Used en Zaragoza. El propio Museo de Juegos Tradicio-

nales en Campo (Huesca) que en los últimos años está realizando una labor de investigación y promoción en festivales de ámbito nacional e internacional, Lesneven (Bretaña), Bolyolimpiades en Fontaine-Guerin (Francia), Tokati en Verona (Italia), con el apoyo de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales AEJDT, no tiene el apoyo institucional necesario, dependiendo en exclusiva del esfuerzo del Ayuntamiento de Campo.



Foto 2. Bolos de Monreal del Campo (Teruel). Fuente: Fernando Maestro Guerrero

En Aragón la familia con más modalidades es la los bolos, podemos encontrar juegos de bolos propios de una localidad, mientras en el pueblo vecino, a menos de 5 kilómetros, o no lo conocen o lo practican variando su reglamento. La gran variedad de juegos de bolos es ciertamente sorprendente. Sin embargo, esa riqueza de modalidades constituye también su gran fatalidad: El aislamiento y profundo localismo impiden unificar criterios de reglamentación y posterior difusión. Las jugadoras y jugadores han mimado y conservado estos juegos

populares con celo, denominándolos por el topónimo del lugar donde se practican, siempre que la línea de transmisión familiar no se cortaba. Ahora nuestros jóvenes, al abandonar el entorno rural por otro más urbano donde se capacitan o trabajan, cortan el cordón umbilical que le une al pueblo, a su familia, a su cultura, es decir, a sus raíces.

Si algunos juegos ya han desaparecido, otros se han recuperado recientemente, aunque sin la rigurosidad necesaria, obviando aspectos contextuales o culturales, primando más los aspectos folclóricos y festivos. Esto podría considerarse “un mal menor” si no fuera porque la tradición lleva consigo muchos más aspectos que dan contenido a estas actividades lúdicas.

2. VISIÓN SOCIOCULTURAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN ARAGÓN

Inmersos en pleno siglo XXI, plantear algún tipo de discriminación por cuestiones de género en cualquier actividad social es cuando menos una visión obsoleta difícilmente excusable, si no punible. Pero en el universo de los juegos tradicionales, por el peso y valor de la costumbre, hay desde siempre una radical separación de género todavía vigente en la actualidad. Aunque la mujer, cada vez más, va incrementando su protagonismo en los juegos tradicionalmente de hombres, no ocurre de igual forma al contrario. Las mujeres siguen manteniendo sus juegos cerrados, sin permitir la intromisión masculina.

2.1. Juegos de mujeres

Los juegos femeninos están determinados por el papel que la mujer ha asumido y desempeñado en el mundo rural. Atareada con las faenas domésticas, el cuidado de los niños y la alimentación de los animales, su ámbito vital, y su entorno más próximo, es la casa en contraposición al hombre, cuya vida se desarrolla en el exterior. Por eso las mujeres tienen escasas ocasiones de relacionarse entre ellas. Por ello ir a lavar al río o al lavadero, las visitas al horno o a la fuente, etc., pueden dar motivo para el juego. Las carreras de cántaros enfrentarán a vecinas de regreso a casa con la excusa de unas risas o una pequeña apuesta, un carrete de hilo, unos alfileres de colores...

Pero es después de comer, antes del regreso de los pequeños de la escuela, cuando las mujeres se reúnen en los “carasoles”, lugares resguardados de las inclemencias del tiempo para charlar mientras cosen, hilan o juegan a los bolos. Estos juegos ofrecían un motivo diario para la relación, la diversión y la expansión frente a las rígidas ataduras cotidianas.

La poca consideración social de los juegos exclusivamente femeninos frente a los masculinos les ha permitido perdurar en el tiempo sin modificaciones significativas, de ahí su valor cultural añadido.

Es necesario repasar las características de los juegos tradicionales de mujeres en la sociedad rural tradicional, para encuadrar y entender mejor los juegos tradicionales de mujeres. Realizar una contextualización histórica y social, que nos permita una visión más cercana a la realidad de estas actividades. Esto impone un acercamiento a lo que suponía *ser mujer* en una sociedad como la rural.



Foto 3. Bolos femeninos, plantados sobre barro, en Calcena (Zaragoza).
(Fuente: Fernando Maestro Guerrero)

Son los bolos el juego por excelencia de la mujer. La participación estaba restringida exclusivamente para ellas, utilizando su lenguaje peculiar con denominaciones exclusivas sin sentido fuera del juego. Esto y sus complejas reglas hacen de barrera defensiva ante la posible intromisión masculina. Habitualmente, salvo pocas excepciones, hay nueve elementos de juego. Su tamaño y forma es variable y depende de la variedad que se juega. Muchas de estas modalidades cuentan con una pieza principal de tamaño, signo o marca que la hace distinta.

Por su forma, troncocónicos de aspecto fálico, algunos están acompañados de retahílas, dichos, posiciones y bailes con canciones al culminar una buena jugada:

*“El cangrejo está en la cueva a, a, a,
y no lo puedo pillar,
y no lo puedo pillar,
Qué pillalo tú que a mí se me va.
Para coger el cangrejo...o, o, o,
es menester madrugar,
es menester madrugar,
Que pillalo tú que a mí se me va.
Que pillalo tú que en la cueva está.”*

Birlas de Plenas (Zaragoza)

Estos se convierten en símbolos vinculados con la fertilidad. Muchos de ellos están ahora olvidados o simplemente ejecutados de forma “jocosa”. Por diferentes motivos –evolución social, presión y prohibición por parte de los poderes públicos y/o religiosos–, van perdiendo sus primeras connotaciones. Muchos desaparecen, otros se adaptan a las nuevas e impuestas realidades, cambiando la denominación de la figura principal.

En muchos de estos lugares han dejado de ser una actividad cotidiana para quedar relegados, en el mejor de los casos, a fiestas patronales o a ser practicados en período estival. La mujer conquista la calle como “su lugar lúdico”, privatizando el espacio y el tiempo. Basta llamar a las puertas de las vecinas o escuchar los gritos de las jugadoras, para que las mujeres acudan, como si de un rito se tratara, como protagonistas o meras espectadoras de la partida. La motivación de demostrar la calidad como jugadora basta, aunque son habituales las apuestas de muy pequeña cuantía.

La forma de jugar varía en cada pueblo y se ha ido complicando con la introducción de complejas reglas cuyo desarrollo exige a menudo un gran virtuosismo, con fases y lances muy complicados para las “no iniciadas”, pudiendo incluso cambiar la forma de jugar durante la partida para favorecer al equipo que va perdiendo con el fin de alargarla mucho más. Existe además todo un mundo folclórico alrededor del juego: en algunos lugares las participantes giran en corro bailando y cantando en torno a los bolos o lanzan fuertes gritos mientras agitan sus delantales para distraer a la lanzadora.

“Yo era muy pequeña, muy pequeña... Por un lado estaban las labradoras y por otro las artesanas que jugaban en la puerta de mi casa. Las hijas del veterinario, como tenían más tiempo... Chicas con chicas y alguna vez chico y chica contra chica, chico raras veces, pero sí”. María Borderas. Javierregay (Huesca) marzo de 1993.

“Yo no he tenido tiempo para eso... a entrecavar judías sí que he ido y si no con el ganado, las veía jugar eso sí. Ponían unos palos y una pelota para tirarlos”. Esperanza Larraz Javierregay (Huesca) marzo de 1993

2.2 Juegos de hombres

El ocio masculino está vinculado al entorno en el que este se desenvuelve y los lugares que frecuenta. La maquinaria agrícola que irrumpe hoy en las calles de los pueblos sustituye a los medios convencionales que hasta anteaer casi caminaron por ellas ¿Hasta qué punto ese cambio positivo ha afectado la conducta costumbres, horarios y relaciones del hombre que vive en el campo?

Al contrario que en las ciudades, el trabajo agropecuario se caracteriza por la frecuente soledad del trabajador. Está horas y horas, cuando no días y días frente a la naturaleza en un silencioso diálogo con ella, sus aperos de trabajo, quizás sus animales y él mismo.

No es de extrañar que obligado a tomar decisiones y a conocer ese medio por el que ha de moverse en solitario, se maneje con cierta dificultad en otros ámbitos mucho menos concretos. Y que, poco afianzado en lo abstracto, continúe todavía sujeto a la seguridad de lo inmediato experimentando año tras año. Amén de otras cuestiones complementarias e importantes —dificultad de acceder a medios de comunicación rápidos, a nuevas tecnologías y a familiarizarse con el abanico cultural y humano que ofrece la ciudad— ese arraigo justifica una mentalidad global más reticente al cambio que la de los habitantes urbanos.

El hombre rural, sobre todo cuando se refiere a la población femenina que está en el pueblo, mantiene en gran medida unos territorios particulares que discurren paralelos a los horarios diferenciados de trabajo.

En el medio que nos ocupa es difícil hablar de jornada laboral ya que la configuración mayoritaria del campo aragonés muestra sobre todo un porcentaje muy elevado de pequeños propietarios autónomos que no conocen otras temporalidades que las impuestas por la naturaleza como fuente de ingreso.

Cuando sale a las faenas, sea con el ganado, sea con la labranza, la mujer queda al cuidado de la casa y es dueña en su periodo de ausencia. Al volver, el trabajo de la mujer sigue y se inicia el descanso masculino. Para descansar él sale de casa. Hasta qué punto es exterior su espacio de relación nos lo señalan las palabras de una mujer al referirse a la actitud de su marido una tarde cualquiera. “Si cuando va al bar lo encuentra cerrado y es de día, se marcha a trabajar otra vez en lo que sea. Todo menos quedarse en casa” Benicia Galán (1991).

En cuanto el niño es capaz de acompañar al padre, éste lo inicia en pequeñas labores que aquí aplicará al cuadro de juegos y trabajo. Como en las mujeres, la división de funciones se pone de

relieve enfocándose hacia el diseño previsto por el sistema social y su posición de futuro "cabeza de familia", le obliga de un lado a ejercitarse en toda una gama de habilidades propias de su sexo: fuerza, coraje, decisión, osadía, picardía y apoyo grupal, y le otorga por otro, un grado de tolerancia colectiva, unas posibilidades de exteriorización y de relaciones con el mundo muy superiores a las de la mujer.

Normalmente después de un día en el campo, poco acompañado sea un trabajo u otro, el bar o el casino aparecen, generación tras generación como el sitio de relación común en el medio rural. Durante años, el niño verá la conducta del padre o del hermano mayor y ansiará poder entrar en ese mundo con la misma libertad y prestancia que lo hacen ellos para acceder a las mismas cosas. Alejarse de su casa "del reino de las mujeres".

Es frecuente en los pueblos pequeños, encontrar a los hombres después de su jornada laboral en el bar alrededor de una mesa para jugar la partida de cartas o de dominó. Conocer las reglas de estos juegos significa una puerta abierta a la comunicación interpersonal. Jóvenes y menos jóvenes están en el local; observan a los jugadores y comentan el desarrollo del juego.

Pero por *bar* no se entiende sólo el espacio cubierto, sino también el terreno inmediato al que salen en busca de los frescos anocheceres estivales para charlar con sus convecinos y, es aquí donde muchas veces tratan acuerdos, discuten apuestas o cierran negocios; es también la "bolsa", la fuente de información local y extra-local, el foro de discusión sin otros testigos que sus propios congéneres, "terreno de varones".

Bar, juegos masculinos, plaza con bancada y exterior están asociados muchas veces tan estrechamente que, se conoce la existencia de cantinas con frontón incorporado, donde el cantinero o cantinera custodiaba y alquilaba las pelotas asegurándose así la consumición de los jugadores. En otras se practicaban juegos de azar, como las chapas y la morra, juegos de puntería como la rana, los hoyetes, los bolinches y aquellos juegos que por su material y espacio necesario lo permitían.

La entrada en este espacio suponía para el individuo un contacto con las apuestas. Muchos retos se han gestado y se gestan con un vaso en la mano.

Sin embargo la apuesta no suele ser de gran relevancia económica, pues, como en todo el ámbito rural, lo que importa es la relajación del cuerpo, el entretenimiento y la conversación de ese tiempo libre y de la propia acción de jugar.

Esas apuestas son de carácter demostrativo, se pone en liza la palabra, el atrevimiento, la competición momentánea, un gasto simbólico (el café, la consumición, por ejemplo). Vago recuerdo de pasados envites monetarios que hagan válido el gesto y el deseo. Todo queda entre los contendientes, como un círculo hermético que prohíbe intervenir a los espectadores.

No siempre ha sido así. Algunas veces la falta de otras diversiones daba mayor importancia a las que se conocían y, en torno a ellas, llegaron a apostarse sumas considerables entre los espectadores. La situación de nuestro campo hasta hace pocos años da fe de lo dicho.

Hacia 1940 se prohibió jugar a los bolinches por el monto de apuestas que arrastraba. Mucho antes la Iglesia se había percatado de la amenaza que el juego llevaba en sí y del favor que gozaba en los colectivos masculinos adultos, que eran quienes portaban dinero o poder para disponer de bienes. Múltiples prohibiciones jalonan la historia de pueblos de gran convocatoria festiva —Daroca (Zaragoza), por ejemplo, en su feria del Corpus— en la que tenían ocasión de organizarse timbas. Sirva de muestra la ordenanza que se da en la comunidad darocense para 1746: "*Pena de los que juegan a naipes, pelota y otros juegos, mientras los divinos oficios: Por evitar el deservicio que a Dios Nuestro Señor se hace por las personas que juegan a naipes, pelota y estornija, bola y otros juegos, a la hora que se celebran los divinos oficios, tenga pena de dos reales para la luminaria del Santísimo Sacramento, y la pena se execute a instancia del cura o procurador de la iglesia; y los alcaldes del pueblo puedan, mediante pregón imponer las penas que le parecieren necesarias para evitar la corruptela de juegos con los que sea castigado el que contraviniere a esto*" (A.M.D.).

Si hasta la pubertad los juegos de acción y expansión violenta han sido una marca del mundo masculino, al final de la adolescencia el joven reconcentra todas las energías y sólo las liberará ocasionalmente al colectivo el grado de madurez alcanzado —materializándolo en acciones de fuerza, resistencia o puntería— que en el uso de la discusión verbal. Es por eso que sólo se mencionan, a partir de entonces las carreras pedestres, de sacos, tiro al palo o barra, alzada de peso, carreras con burros, pelota a mano, bolinches, saltos, pulsos, morra, puntería..., casi siempre asociadas a corridas festivas, algunos retos ocasionales, fechas puntuales o acontecimientos especiales.

Fuera de esos espacios y de estos momentos, el joven es el receptor de la enseñanza de un adulto, generalmente ya separado de las competiciones —incluso de las corridas— por imperativo de status asumido, aunque siempre hablan de propia voluntad. Los casados, con el cambio de estado, consideraban a menudo finalizada su época de “arrebatos”, proyectando en los solteros de menos edad su experiencia.

A veces por familias o amistades próximas transmitían secretos para conseguir mejores resultados que los demás; conocían el terreno y los puntos o debilidades de aquéllos gracias a la observación continuada y diaria que da el roce. Más que “entrenamiento” puede hablarse de consejos como si fuera algo vital, alzarse con la victoria y lo era psicológicamente no por el premio material. Ganaba uno, pero representaba al grupo. Jugar para ganar algo ha sido —es— una necesidad en la diversión masculina. Lo que constituye ese algo es fundamentalmente prestigio.

Los juegos varoniles tienen, por el contrario a los de mujeres, una diferencia que parte de su propia profesión. Hay por tanto una serie de ellos que nacen de la soledad y la inactividad corporal durante las horas de trabajo, adiestrando actitudes como la puntería, afinación de la vista, oído, o velocidad. En general los que podíamos entroncar con la vida pastoril. Son competitivos en tanto que pueden mostrar sus logros ante compañeros y convertirlo en un reto.

Por otro lado, a las diversiones rurales en materias de juegos les ha faltado normalmente una reglamentación universalista que fijara con rigidez el proceso lúdico. Los recursos materiales y no materiales favorecían cambios y el contenido del acto carece de repercusión temporal y espacial suficiente para clasificarlos a otros niveles y estadios que los “de andar por casa”. Esos recursos materiales con una economía de medios no valorada en su justa medida de los binomios espacio físico-herramienta y faena-técnica plantan los cimientos de muchos divertimentos, asentando las bases para su posterior deportivización...

Además de las habilidades sobre el propio cuerpo que garantizan la subsistencia, aparecen otras relacionadas

con el dominio de las herramientas y medios de trabajo y su conversión lúdica.

La fuerza muscular, velocidad, resistencia, el dominio sobre los animales de tiro y el conocimiento del terreno forman parte de sus ostentaciones lúdicas. Así el lanzamiento de reja predecesor al conocido tiro de barra usa el secano como campo de juego. La reja, barrón o barra por material de juego. La faena habitual de segar se manifiesta como un aprendizaje ambivalente: el trabajo



Foto 4. Juego masculino de tiro de bola (Torrero, Zaragoza). (Fuente: Fernando Maestro Guerrero)

en unos momentos, y la técnica de lanzamiento cuando, en otros, se hace motivo de exhibición o juego.

Cierto que la comunidad local se compone igualmente de un escaso pero importante núcleo de población artesanal o profesiones de otras ramas además de los juegos para los que estas capacidades específicas no son imprescindibles que comparten con la comunidad un tipo generalizado de diversiones: las que tienen como centro lo grotesco, la burla, la chanza o picardía. El premio en ellos consiste en evitar ser “pagano” de las bromas generales. La mayoría de esos juegos, realizados por grupos sexuales, en celebraciones de carácter más privado que público (reuniones de quintos, mantas, despedidas de solteros, entradas de mocedad, bureos, romerías, etc.) llevan implícitos los ataques físicos, sorpresa burlona, desorientación, etc.

En los juegos, como parte del sistema comunicativo social, se proyecta la relación interpersonal, familiar, económica e incluso ideológica, de tal manera que la enemistad entre familias, las riñas entre individuos, diferencias sociales o rencillas políticas se ponen en ellos de relieve. Hechos ocurridos en la Guerra Civil subyacen en los habitantes de ciertas localidades hasta el punto de evitar formar parejas o jugar con otros llegando a prohibirse los juegos para salvar así enfrentamientos.

La calle, la noche, la fiesta, la bebida aligera y enturbia los límites precisos sujetos a unas normas. Al final no es extraño terminar con canciones atronando las horas. Esas claves resisten el paso de los años y los cambios.

En Aragón, los numerosos juegos jocosos y grotescos que suelen animar las celebraciones patronales de los pueblos tienen con frecuencia algún animal como protagonista. Además de las diversas persecuciones —de pollos o lechones engrasados— disputadas por niños y mayores, son aún muy frecuentes las carreras de burros, bien con la albarda suelta y el jinete montado del revés, bien en competiciones en las que el hombre debe superar varias pruebas, como atrapar con la boca sin descabalar manzanas, monedas o una bola de grasa en un balde de agua.

En cuanto a las modalidades de bolos masculinos en Aragón, los más importantes son los bolos de derribo de 6 piezas, cuyo objetivo común reside en que debe dejarse un elemento en pie. La sencillez de los reglamentos —ya que es más valorado el resultado que el proceso de juego, debido a la mayor cuantía de las apuestas—, y los espacios donde se practica, patios adosados a las cantinas, o terrenos situados a las afueras del pueblo en otros, pues los hombres buscaron zonas apartadas para seguir jugando cuando fueron prohibidas las apuestas tras la Guerra Civil Española.

La sociedad rural, basada en unas actividades económicas en las que el cuerpo es la principal herramienta laboral, ha valorado mucho las cualidades de carácter físico. Es el caso de la fuerza masculina, para cuya medida y exhibición existe una gran variedad de juegos.

La medida de fuerza entre dos contendientes puede realizarse, además del común pulso a mano, con instrumentos de pulseo como *la pica aragonesa* o *el palo*, muy extendido bajo distintas formas. El mismo fin, en el caso de varios contrincantes, tiene el *tiro de sogas*, habitual en las fiestas de numerosos pueblos, solteros contra casados o los quintos contra la corporación municipal.

Los juegos de fuerza suponen un gran desgaste de energías, reservadas para el trabajo diario, por lo que su práctica se limita a las fiestas del pueblo. De este modo, los mozos en la plaza, o en eras y caminos, muestran públicamente sus capacidades y madurez física.

Una forma común de medir la fuerza es el lanzamiento de objetos pesados. Originados en los lugares de trabajo con cualquier herramienta que hubiera a mano, se convirtieron en práctica habitual en todas las fiestas y hoy son deportes regulados, como *el lanzamiento de barra*.

Un juego que también conjuga técnica y potencia es el *tiro de bola*, consistente en hacer recorrer a una bola metálica por un camino de varios kilómetros con el menor número posible de tiros.

En el caso de las modalidades de alzada, y transporte de objetos pesados, en Aragón se realizan con pesados sacos y talegas de cereal, surgiendo a menudo de un desafío y generadores de importantes apuestas entre participantes y público.

2.3 Medios de comunicación

El resurgir de los juegos y deportes tradicionales y en especial el tiro de barra y la bola aragonesa tiene mucho que ver con el impulso recibido por el diario "Heraldo de Aragón", patrocinando un trofeo con su nombre (octubre de 1977) durante varios años, dando cobertura informativa antes y después de cada competición. Popularizó y puso nombre y rostro a los lanzadores más destacados. También dedicó, a finales de los años 80, varios artículos sobre otros juegos dándoles un enfoque más antropológico y social que deportivo, poniendo de esta manera su valor cultural. El propio desinterés institucional, la poca respuesta de la sociedad aragonesa, hace que estas manifestaciones, en la actualidad, tengan contadas reseñas en los medios de comunicación. Aparecen, sobre todo, en la prensa escrita local, y rara vez se introducen algunas entrevistas relacionadas con el mundo de los juegos y deportes tradicionales en algunas emisoras de radio. En el medio televisivo prácticamente ha sido nulo el interés por nuestros juegos. En una sociedad en la que toda actividad informativa gira alrededor del fútbol, poco o nada se puede hacer por y para nuestros juegos. El informar para promocionar cualquier actividad deportiva, y mucho más si es cultural, es una cuestión importante. Interesar a las masas para acrecentar la repercusión de nuestros juegos sería vital para la autoestima de ellos y de los que los practican.

3. MODELOS ORGANIZATIVOS DEL JUEGO Y DEPORTE TRADICIONAL EN ARAGÓN

La Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales (FADT) es el máximo órgano, oficialmente, representativo de los juegos y deportes tradicionales en Aragón. Actualmente está más preocupada por sanear su economía (basta con consultar la tabla de la página dos de este documento) que por incrementar la actividad sobre todo la de índole cultural. A pesar de esta situación, no se ha dejado de atender y de aumentar la actividad deportiva y de promoción (Juegos Escolares y la inclusión de la mujer en los campeonatos de barra hasta ahora exclusivamente masculinos). Posiblemente, si no fuera por la ausencia de alternativa, hace años que la Federación en pleno tenía que presentar su dimisión, siendo la Diputación General de Aragón quien a través de una mesa de diálogo (coordinadora) sentara las bases de saneamiento y futuro de nuestros juegos y deportes. Esta coordinadora debería tener en cuenta alguno de estos aspectos: valorar lo deportivo mediante el establecimiento de premios y competiciones en cada una de las modalidades más representativas, cualificar técnicos oficialmente, llevar a cabo campañas de promoción escolar, crear ayudas para la investigación en este campo e incluir nuestros deportes dentro de los circuitos de las tres diputaciones provinciales aragonesas.

Paralelamente y en continuo contacto y coordinación sería conveniente la creación de un patronato, asociación o fundación que se preocupase de las modalidades no deportivizadas, ya que no hay que descuidarlas por su aporte cultural y su ayuda a la definición de la identidad de Aragón.

En la actualidad varias asociaciones deportivas funcionan en nuestro territorio. En Campo, Benasque, Monreal del Campo, Used o el Club del Barrón en Teruel se ha sabido conjugar lo deportivo (varios tiradores de barra de distintas categorías participan en las competiciones de la Federación) y lo cultural con exhibiciones de varios juegos en fiestas de pueblos y colegios, fomentando sobre todo la participación. Al igual que éstos, en Huesca funciona la veterana Asociación de Juegos Altoaragoneses con infinidad de actividades por Huesca y provincia.

El Museo de Juegos Tradicionales en Campo (Huesca) ha conseguido una proyección internacional, conocido y respetado en ámbitos universitarios. Éste trabaja con actividades de promoción para escolares, especialistas y universitarios. Está considerado como un centro de documentación a tener en cuenta a nivel europeo, pero se encuentra muy limitado en los proyectos de ampliación y futuro por el desinterés del Gobierno de Aragón, siendo de forma casi exclusiva su financiación soportada por el Ayuntamiento de Campo (Huesca).

4. ALGUNOS DE NUESTROS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

4.1 Bolos, birlas, birlos o quilles

4.1.1 Modalidades de 9 elementos

- BIRLLAS DE CAMPO (HUESCA). Juego por equipos, de gran complejidad en su desarrollo. La partida completa consta de varias manos o jugadas, cada una de las cuales presenta características y objetivos distintos.
- QUILLES DE BENASQUE (HUESCA). Juego por equipos, consiste en derribar con el bolo un número determinado de bolos, que varía dependiendo de la mano que se realice.
- BILLAS DE LA JACETANIA (HUESCA). Juego individual o por parejas, en el que para ganar hay que lograr 25 puntos exactos. Si se sobrepasa esta puntuación, se retrocederá hasta 16.
- TORRIJO DE LA CAÑADA (ZARAGOZA). Juego por equipos, consistente en derribar el mayor número posible de bolos para alcanzar 50 tantos (1 tanto son 26 puntos), lanzando desde la *línea de tiro*, disponiendo la jugadora de una segunda oportunidad desde el lugar donde el bolo haya parado.
- BOLOS DE USED (ZARAGOZA). Juego en el que de manera individual o colectiva se han de lograr 75 puntos, repartidos en 3 juegos de 25 puntos cada uno. Cada jugador tiene la posibilidad de lanzar dos veces hacia los bolos, teniendo éstos distintos valores dependiendo de la tirada que sea.
- BIRLAS DE CALCENA. Se gana cuando se alcance la puntuación prefijada al inicio de la partida: 25, 30 ó 50 puntos. La puntuación de cada birla es diferente, ésta dependerá del número de cabezas (adornos) que tenga cada una de las birlas.
- BOLOS DE MONREAL DEL CAMPO (TERUEL). Juego por parejas, consistente en derribar los bolos hasta llegar a 31 tantos. La jugadora que consigue derribar bolos desde el tiradero podrá rebatir, es decir, volver a lanzar la bola para conseguir más tantos. Si se exceden de los 31 puntos exigidos se retrocederá hasta 25.
- BOLOS DE FUENTES CLARAS (TERUEL). Juego por parejas en el que se pretende conseguir 36 puntos exactos, teniendo la posibilidad de realizar dos lanzamientos: desde la línea de tiro y, si se derriban bolos, desde la de rebatida.
- BOLOS DE LOSCOS, MEZQUITA DE LOSCOS, MONFORTE DE MOYUELA (TERUEL). Juego individual, en el que cada jugadora tendrá que conseguir 36 puntos exactos, teniendo cada elemento de juego el valor de 1 punto.

4.1.2 Modalidades de seis elementos

En Huesca: PALISTROC DE ESPLÚS Y DE AZANUY. BIRLOS EN ALCOLEA DE CINCA Y BINACED.

En Teruel: BOLINCHES EN MONREAL DEL CAMPO, BIRLOS EN NOGUERUELAS, MOLINOS Y RUBIELOS DE MORA.

En todos ellos el objetivo del juego consiste en, como máximo 3 lanzamientos, dejar de los 6 elementos, uno en pie. Gana el jugador que lo consiga.

4.1.3 Otros juegos

- LA MORRA. Juego en el que se enfrentan dos parejas que deben adivinar, en “duelos” de uno contra otro, la suma de los dedos que sacan al mismo tiempo ambos rivales.
- LA PICA. Dos jugadores agarrados a una pica, uno frente a otro, en un círculo de unos 4 m de diámetro, intentarán sacar al contrincante del campo de juego. Los participantes disponen de plena movilidad dentro del círculo, ganando el que antes consigue sacar al contrario.
- TIRO AL PALO. Dos jugadores sentados en el suelo uno frente a otro, con las piernas estiradas y los pies pegados a los del contrario se agarrarán a un palo colocado entre los dos e intentarán levantar al oponente para ganar.

- **TIRO DE BARRA.** Juego individual en el que se lanza una barra, intentando hacerla llegar lo más lejos posible. El tiro, para ser considerado válido, debe tocar primero con la punta sin dar ninguna vuelta en su recorrido no pudiendo el lanzador separar los pies de la tabla de contención.
- **TIRO DE BOLA.** Con una bola de acero por cada jugador o por pareja, consiste en recorrer una distancia determinada (varios kilómetros) en el menor número de lanzamientos posible.



Foto 5. Campeonato de Morra (Bronchales, Teruel).
(Fuente: Fernando Maestro Guerrero)

5. ALGUNAS REFLEXIONES A MODO DE CONCLUSIÓN

En la actualidad los juegos tradicionales no sólo son elementos rescatados a duras penas del pasado y de la memoria de nuestros mayores, sino objetos vivos que han sabido acomodarse a la evolución de la sociedad. Por un lado, los folcloristas han recuperado el elemento festivo que supone el hecho de jugar, propio de romerías y fiestas patronales. Por otro, las federaciones deportivas han “oficializado” formas de jugar, dando paso a la deportivización de algunos juegos, convirtiéndolos en deportes. Pero su valor en alza estriba en su aspecto cultural, aprovechando las posibilidades de aprendizaje y sobre todo de relación que propician los juegos tradicionales para utilizarlos como **herramienta educativa**. Esto se hará tanto desde la educación formal, como de la no formal. Se utilizarán de forma natural desde la libertad del hecho de jugar, sin ningún tipo de modificación, con o sin intervención por parte de profesores o monitores del juego, en una educación no formal.

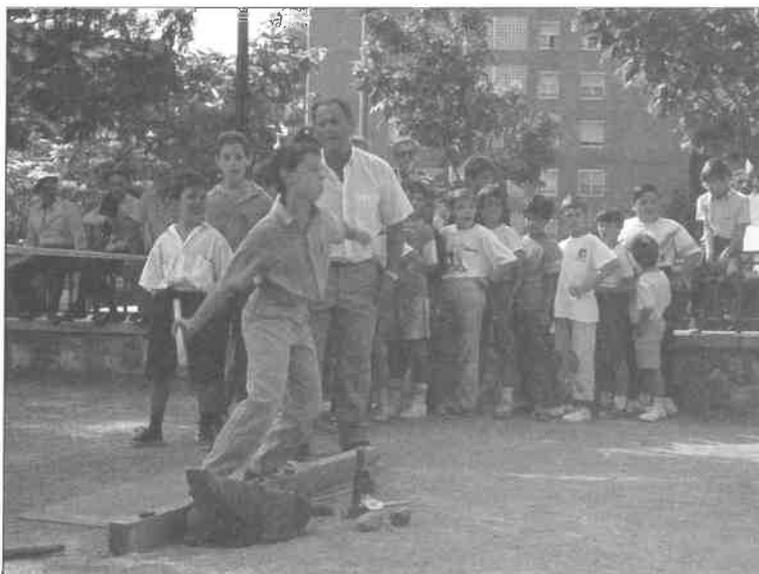


Foto 6. Promoción campaña escolar lanzamiento barra aragonesa.
(Fuente: Fernando Maestro Guerrero)

Desde la educación formal se adaptarán a un programa o proyecto educativo concreto proponiendo las modificaciones necesarias para conseguir los objetivos propuestos. Pero es necesario conocer el origen y naturaleza de los juegos, antes de su adaptación, para encuadrarlos en un contexto antropológico que dé y enriquezca la propia medida de nuestra intervención. También habrá que rentabilizar su uso de forma multidisciplinar, aunque a priori las cualidades motrices son las primeras en observarse y ser susceptibles de modificación. Conforme

las sesiones de observación se vayan incrementando, se valorarán de igual modo otro tipo de cuestiones como las de “relación” entre jugadores, elaboración de elementos de juego, retahílas y canciones que acompañan y enriquecen los propios juegos y posibilitan la intervención en otras áreas de la educación y de otros educadores.

Proponer los Juegos Tradicionales como **elementos patrimoniales** enriquecerá el conocimiento de nuestra cultura. En momentos festivos serán un recurso **turístico y de promoción** añadida para muchos lugares que siguen manteniendo vivas todas estas actividades.

Trabajar estos juegos con nuestros mayores como **herramienta terapéutica** adquiere una nueva dimensión que otras acciones con el mismo objetivo carecen. Esto se conseguirá al manipular elementos conocidos para ellos que los retrotraen a tiempos pasados felices de la infancia. Por lo tanto, serán actividades placenteras para nuestros mayores. La posibilidad de que ellos retomen la función de “maestros de la experiencia” incrementa su autoestima y supone un contacto intergeneracional enriquecedor, no sólo para el niño sino también para el abuelo/a. Muchos de los juegos de lanzamiento y puntería son ideales para mantener una condición física acorde con la edad, ya que se trabajan grupos musculares de baja intensidad, por el poco peso de los elementos de lanzar, y las distancias de tiro se acomodan a las posibilidades de los jugadores.

Pero la mayor aportación de los juegos es la **libertad** que éstos proponen. Un **efecto “recuperador”** en una sociedad en la que estamos limitados por infinidad de cuestiones, de responsabilidad profesional, de horarios, normas, prohibiciones que manipulan y condicionan en exceso nuestra vida cotidiana.

Los juegos contribuyen al enriquecimiento del panorama cultural y patrimonial colectivo, desde las peculiaridades locales que nos definen como pueblo, hasta las globalizadoras que nos identifican como seres humanos.

BIBLIOGRAFIA:

- Maestro, F. (1996) *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza: Ediciones 94.
- Gracia Vicien, L. (1978) *Juegos Tradicionales Aragoneses*. Zaragoza.:(Colección Aragón) Librería General.
- Ley del Deporte de Aragón, Ley 4/1993 de 16 de marzo. Gobierno de Aragón, departamento de Cultura y Educación.
- Memorias de la Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales 1992 – 2005.

3. LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS EN BRETAGNE

Autor: Guy Jaouen

Institution: Confédération Falsab

Courrier électronique: Falsab.jaouen@wanadoo.fr

Région: Bretagne historique, France

RÉSUMÉ

Comme partout dans le monde, les jeux traditionnels de Bretagne sont en général des résurgences de pratiques anciennes, résidus de l'histoire où l'on rejoue à vide des mécanismes culturels et sociaux d'époques passées. Les jeux traditionnels ont longtemps été suspectés ou condamnés par les pouvoirs spirituels et temporels car ils occupaient «le temps libre» du peuple, temps que les dominants ont toujours voulu maîtriser. L'espace temporel de la fête a toujours été un lieu d'accueil pour les jeux populaires, ce cadre fonctionnant alors comme un processus d'auto-libération de l'esprit du Jeu (de l'inventivité, de mondes nouveaux, etc.). La société civile, surtout rurale, de la Bretagne a développé des formes d'expression culturelle originale de pratiques ludiques pourtant universelles. Des microsociétés culturelles se sont développées, montrant à la fois un besoin d'émancipation par rapport au pouvoir et aussi aux voisins.

En 2006 de nombreux jeux sont toujours vivants, refusant la muséification. Leurs fonctions ont été réaménagées pour rester en phase avec la société moderne. La diversité de la société se retrouve alors dans celle des jeux: certains sont devenus des jeux sportifs, d'autres des pratiques rituelles pour des rencontres festives et identitaires, la plupart ont également trouvé dans des processus éducatifs alternatifs une nouvelle envie d'exister et de rester jeunes.

MOTS CLÉS: Bretagne, microsociété culturelle, jeu traditionnel, fête, éducation

LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN BRETAÑA

RESUMEN

Igual que sucede en todo el mundo, los juegos tradicionales de Bretanya son en general el resurgimiento de prácticas antiguas, residuos de la historia donde se vuelven a representar mecanismos culturales y sociales de épocas pasadas. Durante mucho tiempo, los poderes espirituales y temporales han vigilado de cerca o han condenado los juegos tradicionales dado que ocupaban el "tiempo libre" del pueblo, tiempo que las clases dominantes siempre han querido controlar. El espacio temporal de la fiesta siempre ha sido un espacio de acogida para los juegos populares, este marco se convierte entonces en un proceso de autoliberación del espíritu del juego (de la inventiva, de mundos nuevos, etc.). La sociedad civil, sobre todo rural, de Bretaña ha originado en sus prácticas lúdicas formas de expresión cultural originales aunque sean al mismo tiempo universales. Microsociedades culturales se han desarrollado mostrando a la vez una necesidad de emancipación respecto del poder y respecto de los vecinos.

En el año 2006 todavía hay numerosos juegos vivos, que rechazan la museificación. Sus funciones se han rehabilitado para adecuarlas a la sociedad moderna. La diversidad de la sociedad se reencuentra entonces en la de los juegos: algunos se han convertido en juegos deportivos, otros en prácticas rituales para encuentros festivos acompañadas de signos de identidad, la mayoría también han encontrado en los procesos educativos alternativos un nuevo deseo de existir y mantenerse jóvenes.

PALABRAS CLAVE: Bretaña, microsociedad cultural, juego tradicional, fiesta, educación

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN BRITTANY

SUMMARY

As occurs the world over, traditional games in Brittany are generally the expression of ancient practices, residues from history that revive cultural and social mechanisms from past periods. For many years, spiritual and temporal powers have kept a close watch over or condemned traditional games that took up the people's "free time", time that the powers that be have always sought to control. The temporal space of the festivity or holiday has always provided a space for popular games, a framework in which the spirit of play (of invention, of new worlds, etc) can be released. Civil society, particularly in rural Brittany, has developed original forms of expression for leisure practices that are practically universal. Cultural microsocieties have thus evolved, and these have also demonstrated the need for emancipation from power and respectability.

There are still many living games, games that refuse to become mere museum pieces, even in the year 2006. Their roles have been adapted to the needs of modern society. The diversity of society is reflected in the diversity of games: some have become sporting practices, others rituals for festive occasions and signs of identity, most have also found in alternative educational processes a new will to live and to remain young.

KEY WORDS: *Brittany, cultural micro-society, traditional game, festivity, education.*

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS NA BRETANHA

RESUMO

Como em todo o mundo, os jogos tradicionais da Bretanha são de uma forma geral, ressurgimentos de práticas antigas, resíduos da história onde os mecanismos culturais e sociais de épocas passadas são ressuscitados. Os jogos tradicionais estiveram durante muito tempo estigmatizados pela vinculação que lhes era atribuída a poderes espirituais e por ocuparem o "tempo livre" do povo, motivo este, que incomodava sobremaneira o poder dominante. Os momentos festivos sempre foram lugares de acolhimento dos jogos populares. Este quadro funciona então como um processo de auto libertação do espírito do jogo (criatividade, sociedades modernas, etc.).

A sociedade civil da Bretanha e sobretudo a rural desenvolveram formas de expressão cultural oriundas do seu próprio território embora com projecção universal.

As micro-sociedades culturais desenvolveram-se, transparecendo sempre, um desejo de emancipação relativamente ao poder e aos vizinhos.

Em 2006, muitos jogos populares permanecem activos, resistindo assim, à sua estagnação ou mesmo desaparecimento. Para tal, foi necessário adaptar as regras dos jogos aos tempos modernos. A diversidade da sociedade reflecte-se nos jogos populares sendo alguns deles adaptações de jogos desportivos e outros de práticas rituais perpetuadas em encontros festivos. A maioria destes jogos é encontrada nos processos educativos alternativos como se de um desejo de existência ou de ficar jovem se tratasse.

PALAVRAS-CHAVE: *Bretanha, micro sociedade cultural, jogo tradicional, festa, educação.*

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A BRETANYA

RESUM

Com arreu del món, els jocs tradicionals de Bretanya són en general el ressorgiment de pràctiques antigues, residus de la història on es tornen a representar mecanismes culturals i socials d'èpoques passades. Durant força temps, els poders espirituals i temporals han vigilat de prop o han condemnat els jocs tradicionals ja que s'ocupaven del «temps lliure» del poble, temps que les classes dominants sempre han volgut controlar. L'espai temporal de la festa sempre ha estat un espai d'acollida per als jocs populars, aquest marc esdevé aleshores un procés d'autoalliberament de l'esperit del Joc (de la inventiva, de móns nous, etc.). La societat civil, sobretot rural, de Bretanya ha originat en les seves pràctiques lúdiques formes d'expressió cultural originals encara que malgrat tot també són universals.

Microsocietats culturals s'han desenvolupat, mostrant a la vegada una necessitat d'emancipació respecte del poder i respecte dels veïns.

MOTS CLAU: *Bretanya, microsocietat cultural, diversitat, joc tradicional, festa, educació.*

SPORTOÙ HA C'HOARIOÙ D'EUS BREIZH

DIVERRADENN

Evel e pep lec'h, c'hoarioù hengounel Breizh a zo dre vras stêrioù difuket boazioù kozh, dilerc'hioù istor e-lec'h ma vez adc'hoariet goulo ardivinkelezhoù sevenadurel ha sokial mareoù tremenet. E-pad pell amzer ez eo bet damgredet pe gondaonet ar c'hoarioù hengounel gant ar galloudoù speredel ha bedel rak kemer a reont plas "amzer vak" ar bobl, un amzer hag o deus ar vistri klasket atav kaout an trec'h warni. Bet eo bet atav plas bedel ar gouelioù ul lec'h degemer evit ar jeuioù pobl, ar stern-se a labour neuze evel ur mod da zieubiñ spered ar c'hoari. E Breizh, ar gevredigezh vedel, ha dreist-holl an hini diwar ar maez, he deus displeget stummoù sevenadurel ha dibar war dachenn ar c'hoarioù hollvedel koulskoude. Aet ez eus war raok kevredigezhioù bihan-tre hag a zisko-uez un ezhomm da zigabestrañ e-keñver ar galloudoù hag an amezeien.

Bev ez eus atav, e 2006, kalz a c'hoarioù hag a nac'h bezañ mirdiet. O c'hargoù a zo bet adkempennet evit dezho bezañ liammet mat gant ar gevredigezh a-vremañ. Neuze e vez kavet liester ar gevredigezh er jeuioù. Al lod a zo deuet da vezañ jeuioù sport, al lod all a zo boazioù lid evit kejadennoù ar gouelioù hag ar peurheñvelderioù, an darn vrasañ outo o deus kavet ivez ur c'hoant nevez da vezañ ha da chom yaouank dre doareoù-ober kelemm ha tremen-distremen.

GERIOÙ PENNAÑ: Breizh, Idantelezh, Liested, Keleennadur, C'hoarioù hengounel, Festoù.

VOLKSSPELEN EN -SPORTEN IN BRETAGNE

SAMENVATTING

Zoals overal ter wereld zijn de volkssporten in Bretagne over het algemeen het opnieuw opduiken van oude gebruiken; historische restanten waarin men zomaar culturele en sociale mechanismen uit het verleden herneemt. De volkssporten zijn lange tijd verdacht of veroordeeld geweest door de kerkelijke en wereldlijke macht omdat ze "de vrije tijd" van het volk in beslag namen, tijd die de machthebbers zelf graag meester bleven. Het wereldse van de kermis is altijd een voedingsbodem geweest voor populaire spelen als een kader waarin de spelspirit (voor uitvindingen, voor nieuwe werelden, ...) de vrije loop krijgt. De vooral landelijke burgersamenleving in Bretagne, heeft originele, culturele uitdrukkingsvormen ontwikkeld uit spelelementen die nochtans universeel zijn. Culturele micro-samenlevingen hebben zich ontwikkeld die een nood tot emancipatie aantoonde ten aanzien van de machthebbers en ook van de bureu.

In 2006 zijn talloze spelen nog springlevend en weigeren te verworden tot museumstukken. Hun functies zijn verschoven om gelijke tred te houden met de moderne maatschappelijk evoluties. De diversiteit van de maatschappij vinden we dan ook terug in die van de spelen. Sommige zijn sportieve spelen geworden, terwijl andere spelen ceremoniële gebruiken werden voor feestelijke momenten of voorwerp van identificatie. Het merendeel heeft in alternatieve, educatieve processen een nieuwe reden van bestaan gevonden en om jong te blijven.

TREFWOORDEN: Bretagne, culturele micromaatschappij, volkssport, feest, opvoeding.

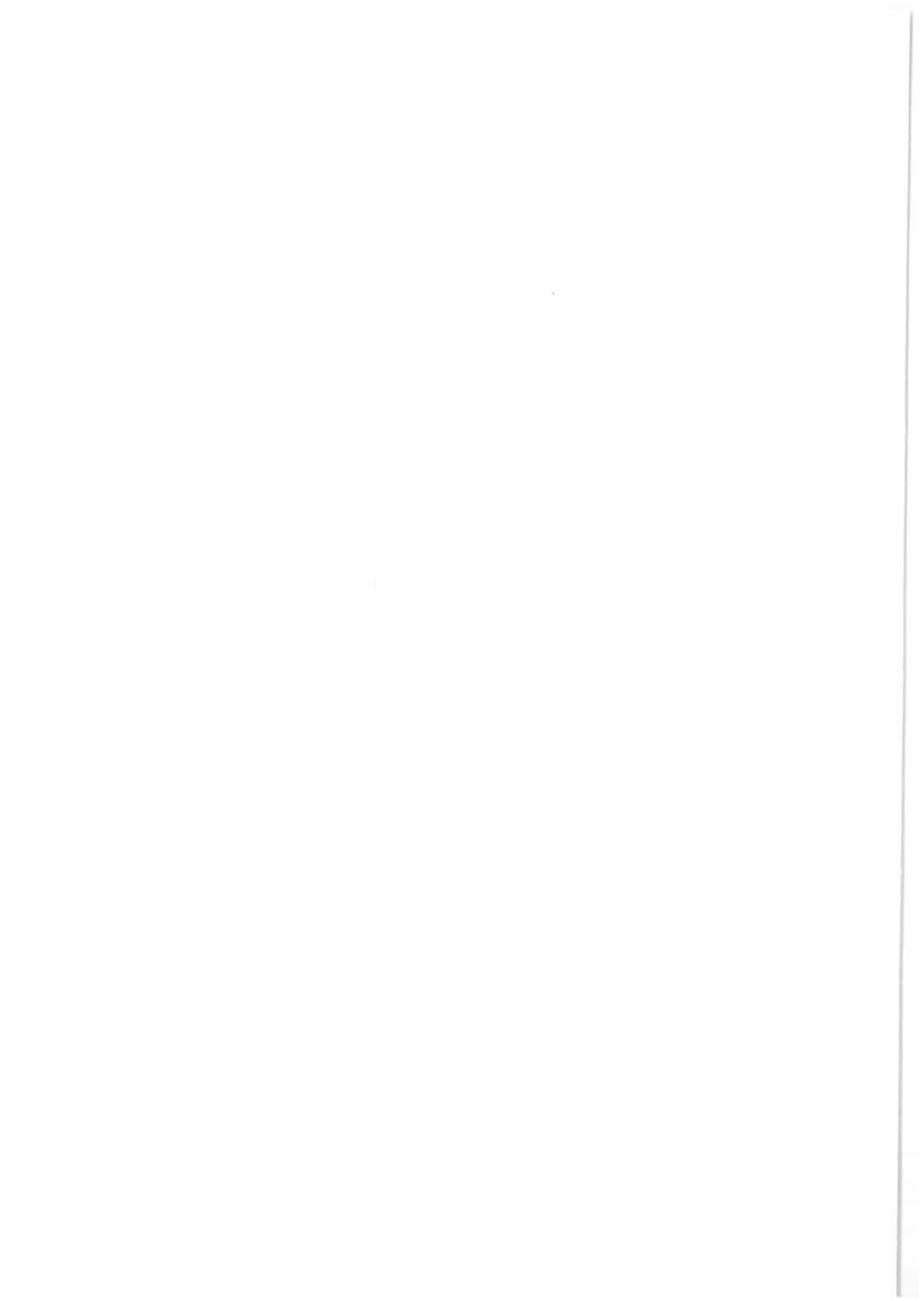
LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN BRETANHA

RESUMAT

Coma pertot dens lo monde, los jòcs tradicionaus en Bretanha que son generaument resurgéncias de practicas vielhas, hons de l'istòria on s'i tornan jogar, vueits, mecanismes culturaus e sociaus de bèth temps a. Los jòcs tradicionaus qu'estón longtemps suspectats o condemnats per los poders espirituaus e temporaus pr'amor qu'aucupavan «lo temps libre» deu pòble, temps que los dominants s'an totjorn volut mestrejar. L'espaci temporau de la hèsta qu'ei totjorn estat un lòc d'arcuelh ende'us jòcs populars, aqueth encastre foncionant com un procediment d'auto-liberacion de l'esperit (de l'inventivitat, de mondes navèths ...). La societat civila, sustot rurala, de la Bretanha qu'a desvolopat formas d'expression culturaus originaus de practicas ludicas totun universaus. Que's son expandidas microsocietats culturaus, muishant tot au còp un besonh d'emancipacion au par deu poder e tanben deus vesins.

En 2006, jòcs nombrós que son enquèra vius, qui refusan la museificacion. Las lors foncions qu'estón readobadas ende demorar en acòrd dambe la societat moderna. La diversitat de la societat que s'arretroba alavètz en la deus jòcs: quauques uns que son vaduts jòcs esportius, d'aves practicas rituaus ende encontres hestius e identitaris, la màger part qu'an tanben trobat dens uns procediments educatius alternatius ua navèra enveja de viver e de demorar joens.

MÒTS CLAUS: Bretanha, microsocietat culturaus, jòc tradicionau, hèsta, educacion.



1. CONTEXTE SOCIOCULTUREL DANS LEQUEL SE SONT DEVELOPPES LES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS EN BRETAGNE

1.1. La naissance des jeux traditionnels au Moyen Age

Le Moyen Age et la Guerre de cent ans en particulier avaient vu de nombreux édits royaux encourager la pratique de la lutte, du tir à l'arc, à l'arbalète, du papegai, et en général de toute pratique pouvant servir de préparation militaire. Mais ces édits furent souvent présentés comme des interdictions à participer à d'autres pratiques, comme les jeux de hasard ou d'adresse. En 1319, c'est le Roi de France Philippe Le Long qui fait rédiger une ordonnance dans laquelle il était dit: «qu'il fallait que ses sujets renoncent à tous les jeux de palets, quilles, soule, etc. pour s'appliquer au tir à l'arc et aux exercices ayant un caractère militaire». L'ordonnance de Charles V de France, en avril 1369 est plus caractéristique: «Désirant de tout notre cœur, le bon état, sûreté et défense de notre Royaume, nous interdisons les jeux de dés, de tables, de paume, de quilles, de palets, de soule, de billes et tous autres tels jeux... Et nous voulons et ordonnons que nos dits sujets prennent et entendent à prendre leurs jeux et ébattements, à eux exercer et rendre habiles en fait de traits d'arcs ou d'arbalètes...». En Angleterre il y eut les mêmes décrets à cette époque, puis le roi Edouard IV fit éditer une ordonnance stipulant que chaque anglais ou irlandais ayant une habitation sur le sol de l'Angleterre devait posséder un *long-bow* (grand arc) de sa propre taille, et qu'ils devaient participer aux tournois les jours de fêtes.

Il apparaît donc qu'il y avait deux sortes de pratiques ludiques: celles qui pouvaient avoir un intérêt civil et militaire, et qui étaient encouragées, et celles qui étaient puérides et inutiles. Ceci eut probablement comme résultante le fait que la lutte, le papegai, la quintaine à cheval et sur l'eau, et même la soule furent très souvent liés à des droits seigneuriaux en Bretagne. C'est ainsi que la baronne de Rostrenen, Mme de Keradieux, rappelle en 1682 que «le droict de luitte» lui appartient, en contre partie de deux paires de gants et d'un pourpoint avec ruban et aiguillettes qu'elle doit fournir chaque année. Ce système était identique pour la soule, le seigneur devant fournir la balle, et souvent un mouton pour le festin de fin de journée. Rares sont donc les témoignages du Moyen Age à propos des jeux d'adresse en Bretagne, même si on trouve quelques références à des jeux de palets et de quilles, mais sans plus de précision.

Au Moyen Age le fatalisme était le sentiment dominant, les choses étaient figées, l'acceptation de la situation présente était prêchée et ressentie comme un fait voulu par Dieu. Il n'était pas de mode ni de bon ton de louer la joie de vivre, et c'était au contraire les souffrances et le désespoir qui étaient mis en avant, pour mieux atteindre le paradis. Johan Huizinga nous dit² que le sentiment de justice était aux trois quarts païen car c'était surtout un besoin de vengeance qui s'exprimait. L'Eglise avait bien essayé d'adoucir ces mœurs en faisant appel au sentiment de paix et de pardon, mais de l'autre côté elle exaspérait le besoin de «justice» en mettant en avant la haine du péché. Le Moyen Age avait donc besoin de fortes soupapes de décompression sociales pour évacuer le trop plein de pessimisme, de rancœurs par rapport aux difficultés quotidiennes, de manque d'esprit de progrès ou de projection dans un lendemain qui fait peur. Puisque la réalité est si misérable, la fête est alors une échappatoire, une fugue et un refuge hors du temps.

1.2. L'environnement des jeux en Bretagne après la Réforme et la contre-Réforme

A la fin du Moyen Age les anciens exercices servant à la préparation militaire tombèrent en disgrâce après l'apparition des armes à feu et de moyens plus sophistiqués de faire la guerre. Les nobles et soldats abandonnant ces exercices, le petit peuple se les appropriés et leur pratique tomba alors dans le champ du divertissement de la population, pour le jeu des enfants, pour les fêtes, pour les défis. Roger Caillois nous dit³ que «les jeux et jouets, au cours de l'histoire, sont bien les résidus de celle-ci. Survivances incomprises d'un état périmé, ou emprunts faits à une culture étrangère et qui se trouvent privés de leur sens dans celle où ils sont introduits». Bernard Jeu par-

¹ Cité par A. De la Borderie, «Les luttes bretonnes aux XVI^e siècle», dans la *Revue de Bretagne et de Vendée*, 1888

² Le déclin du Moyen Age – traduction française en 1958

³ Les jeux et les hommes - 1958

le⁴ de «conservatoire des usages anciens, en rejouant à vide des mécanismes culturels, sociaux, religieux des époques révolues».

Il apparaît donc que les pratiques des puissants tombent en général petit à petit dans le jardin des humbles. L'imitation relève d'une sorte de thérapie d'émancipation, comme si la réplique du modèle permettait également de s'approprier la fonction. Dès lors que les fonctions sociales des jeux changent, on s'aperçoit qu'ils subissent des aménagements, qu'ils sont «réinventés». Le contexte change, mais pas la logique interne, car les armes démodées deviennent des jeux sportifs ou des jouets comme l'arc, l'épée, la fronde, la lutte, etc. L'esprit du jeu est essentiel à la culture affirmait Johan Huizinga en 1938⁵, et la culture en serait même issue d'après lui. Il apparaît donc que le jeu a une dimension de libération de l'énergie créatrice chez les humains.

Mais pour que les hommes jouent, il faut que la société dans laquelle ils vivent ait mis en place des espaces temporels où cette pratique est acceptée par l'autorité qui régit la société concernée, que ce soit de façon autoritaire ou de façon plus concertée. Avec l'esprit de la Renaissance, des idées nouvelles voient le jour dans les Universités, dont l'objet est de construire une société différente. L'idée de l'amusement est de moins en moins tabou et un besoin d'organiser les activités de récréation commence à voir le jour. Rabelais publie *Gargantua* et sa liste de jeux récréatifs en 1534, et à la même époque Montaigne s'intéresse à l'éducation physique des enfants dans son essai «de l'institution des enfants». Cette nouvelle tendance produit de nombreux ouvrages, comme *arte gymnastica* de l'Italien Mercurialis en 1569, qui démontre l'intérêt des jeux d'exercice de plein air afin d'éviter certaines maladies ou difformités.

L'Eglise catholique, qui au début du 16^{ème} siècle vient de subir une grosse tempête avec le grand Schisme des Protestants, ne pourra ignorer cette évolution des mœurs et acceptera enfin des réformes que le Moyen Age attendait. C'est le concile de Trente de 1545-1563 qui entérinera la Réforme catholique (ou contre réforme), avec une réflexion sur les activités du temps libre tout en gardant à l'esprit la nécessité d'encadrer fortement ces activités. Elle révisera en particulier les critères de l'agenda du dimanche, jour chômé pour permettre à la population d'assister aux sacrements. Après le concile il n'est plus absolument obligatoire d'être à la grand messe du dimanche matin à partir du moment où l'on remplit ses devoirs à un autre moment de la journée. Les autorités ecclésiastiques considéraient par ailleurs qu'aucune activité mercantile ne devait être exercée ce jour là, sauf dispense expresse du prêtre. Depuis le concile de Trente on voit se mettre en place une certaine activité autour du rassemblement dominical, avec des musiciens, des chanteurs, des négociants, des sculpteurs, des brodeurs, etc., qui profitent de la présence de tous les habitants. Mais l'Eglise exprime tout de même clairement sa volonté de mettre le dimanche à l'abri de toute forme de profanation représentée par l'organisation de foires, marchés ou danses publiques. Le droit civil reproduit d'ailleurs les mêmes lois⁶.

Néanmoins, les autorités ecclésiastiques tiennent compte du divertissement que le peuple recherche lorsqu'il a des jours libres car les dimanches et jours de fêtes (fériés) représentent aux 16^{ème} et 17^{ème} siècle près de 90 jours⁷. Des dispenses aux interdictions sont demandées, mettant en avant les jeux d'adresse. La plupart des prêtres les acceptent à condition que ceux-ci soient honnêtes et non excessifs. Probablement que les jeux se développèrent de trop car des prêches apparaissent aussitôt contre les «jeux, ris et amusements» (Robert Beck - 2000). En réaction à tout ce qui peut créer de l'absentéisme les prêtres reçoivent des instructions pour rendre plus attractives les grand messes, ce qui a pour résultat de voir une recherche de l'embellissement intérieur des églises et aussi des effets de spectacle: les chants sont accompagnés du violon ou de l'orgue,

⁴ Analyse du sport – 1987

⁵ Homo Ludens – traduction française en 1951

⁶ En 1649 la Réforme anglaise avait été beaucoup plus stricte car le premier ministre Cromwell avait fait voter par le parlement une «interdiction de danser, jouer aux dés, aux cartes, ou tous autres amusements, se déguiser, faire des veillées, tirer au fusil ou à l'arc, jouer à la balle au pied, à la balle avec une raquette, lutter, etc., le jour du Seigneur ».

⁷ C'est le code Napoléon qui réduira le nombre de jours fériés à quatre en 1801, mais chaque commune conserve ses propres jours fériés lors de la célébration des saints locaux.

les habits sont plus pompeux, etc. Dans les paroisses rurales, le but est aussi d'impressionner les petits paysans en leur offrant un spectacle hebdomadaire qu'ils attendent alors avec intérêt. Mais la messe est aussi un lieu où la population est informée de la vie locale à travers le prône, ce qui a pour conséquence de beaucoup allonger la messe. L'annonce des marchés, des foires, des fêtes, des assemblées paroissiales y est faite, ainsi que les annonces de l'administration royale, ce qui faisait fonction de journal hebdomadaire, inexistant à l'époque⁸.

A cette époque l'église n'était pas une construction ordinaire en Bretagne. Dès le 11^{ème} siècle c'était le bâtiment principal dans une bourgade. Toutes les rues y convergent, c'est le cœur de la communauté et ce sont ses cloches qui rythment la vie des habitants. C'est là aussi que les habitants vont rechercher la paix de leur âme, le lien avec leurs parents disparus, c'est là qu'ils expriment leurs espoirs secrets dans leurs prières. C'est sous les dalles foulées par les fidèles que sont enterrés la plupart des paroissiens. L'église fut aussi pendant longtemps le seul grand bâtiment en pierre d'un bourg, et elle servait de lieu de refuge à la population lors de situation de danger. Mais elle fut aussi jusqu'au concile de Trente un lieu de rassemblement pour de grands repas, pour le tribunal, pour des marchés couverts, pour des spectacles. C'est la maison du peuple et le cimetière qui l'entoure est donc lui utilisé pour organiser les foires et marchés, les fêtes et les jeux. Malgré le concile de Trente qui décida de séparer Sacré et Profane, au 18^{ème} siècle il y a toujours de nombreux témoignages pour dire qu'en Bretagne on danse et on mange dans les chapelles au moment des pardons.

Les théologiens de l'Eglise produiront également des traités sur ces nouvelles modes, comme l'abbé Jean Baptiste Thiers qui publie son *Traité des jeux et des divertissements*⁹, avec surtout une approche utilitaire (culture physique et militaire), et surtout «avec séparation des sexes». En 1782, c'est Jean Baptiste de la Salle qui accorde¹⁰ aux fidèles le droit de se délasser l'esprit et le corps avec des jeux comme le mail, les boules, les quilles, etc. Mais le peuple se prend aux jeux et trouve les messes trop longues, en particulier le prône¹¹. C'est ainsi qu'on voit apparaître des prêches contre les gens qui quittent l'église avant la fin de la messe pour aller jouer devant l'église, même si en général les joueurs attendent la fin des vêpres, en milieu d'après-midi. Le temps libre est synonyme de rassemblements et de jeux, mais aussi de cabaret et de danses, donc de débauche pour l'Eglise. Les cabaretiers ne sont pas en reste et, dès la 2^{ème} moitié du 18^{ème} siècle, ils proposent des concours de jeux le dimanche sur des aires extérieures à leurs établissements: boules, quilles et palets principalement. La Révolution française aura pour effet de séparer plus nettement le sacré et le profane, les droits seigneuriaux disparaissant complètement. Cependant toutes les fêtes vont continuer à s'articuler autour de la célébration des saints locaux, et cela reste en partie vrai au 21^{ème} siècle. L'Eglise gère donc le temps sacré qui lui est attribué et la société civile le temps profane. Ce sont ces jeux joués à la fin du 19^{ème} siècle que la mémoire collective a longtemps véhiculé en Bretagne.

1.3 L'exemple des jeux de quilles en Bretagne

Nous avons vu qu'il existait en Bretagne deux types de jeux selon qu'ils représentaient un intérêt militaire ou non. On peut noter que les jeux faisant partie du premier groupe peuvent être considérés comme des sports de l'époque. En effet la lutte et le papegai par exemple en remplissent tous les critères: activités motrices, règles, compétitions à dates programmées (les fêtes) et même institutionnalisation à travers les droits des villes ou des seigneurs. L'unique différence avec les sports d'aujourd'hui est l'environnement sociétal.

Il n'en va pas de même de nombreux autres jeux, comme les quilles, les boules, les palets par exemple, grandes familles de jeux où les gens du peuple peuvent donner libre cours à leur imagination. Ce sont aussi des jeux que l'on peut jouer de façon «discrète», et sans matériel compliqué ni inaccessible. Des pierres ou des galets plats font des palets très acceptables, plus tard ce sera de grandes pièces de monnaie déclassées ou des pièces de métal battues par le maréchal ferrant.

⁸ Les journaux populaires hebdomadaires sont apparus dans la 2^{ème} moitié du 19^{ème} siècle en Bretagne.

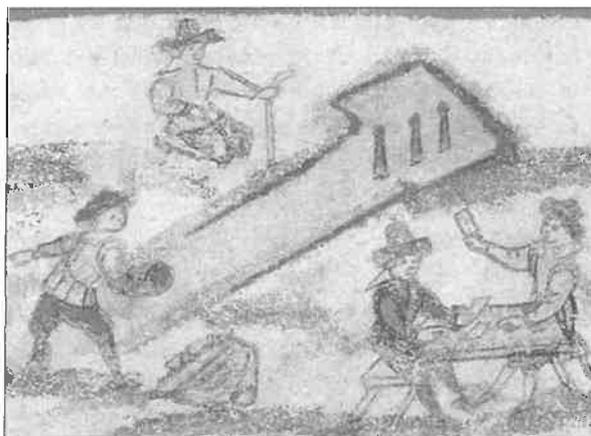
⁹ *Traité des jeux et des divertissements* - Paris, 1686

¹⁰ *Les règles de la bienséance et de la civilité chrétienne* - Reims, 1782.

¹¹ Certaines annonces seront interdites, sans beaucoup d'effet, dès la fin du 17^{ème} siècle.



Les anciens «PAYS» de Bretagne dans l'Ouest de la région.



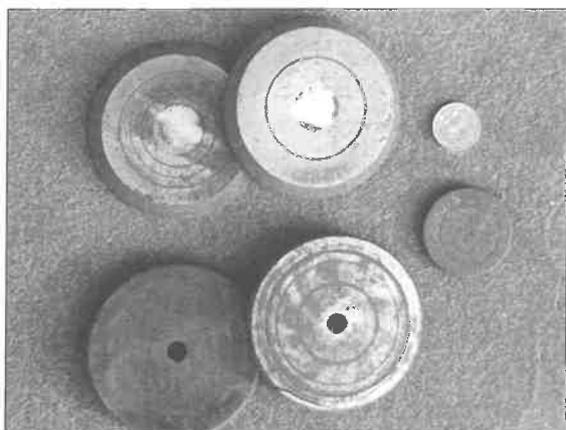
Jeu de quilles au 17^{me} siècle

Cette scène de 1625 – 1630 montrant des soldats jouant aux quilles et aux cartes apparaît dans un tableau de mission appelé “ le désirant ”. Ces tableaux faisant figurer les lois de l’Eglise et les représentations du péché étaient transportés de paroisse en paroisse par les missionnaires bretons pour évangéliser le peuple.

Archives de l’évêché de Quimper.

Ci-dessous: LA DIVERSITÉ DU MATÉRIEL UTILISÉ POUR LES JEUX DE PALET:

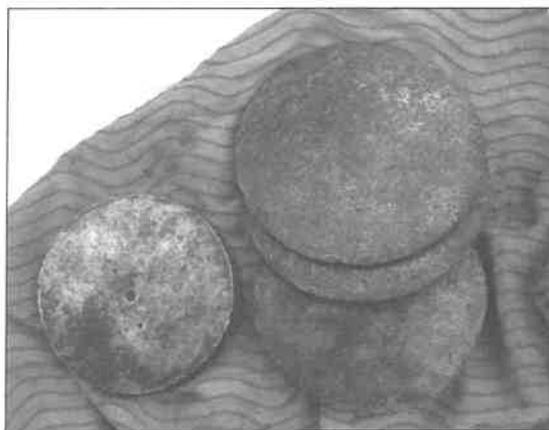
Photos 1, 2 et 3



1 – Vieilles pièces de pitau et pibot

Ces pièces de Pitau et Pibot ont été recueillies par Joël Leterme dans le nord de l’Ille et Vilaine.

Photo G. Jaouen.



2 – Vieilles pièces de galoches à ruser

Ces vieilles pièces de galoches à ruser ont été données par Bastien Guern, célèbre chanteur traditionnel du Centre Bretagne, à Rémi Allain, le président du Comité des quilles de l’Aulne (Pays Dardoupoher). Photo G. Jaouen.



Pour les quilles, des rondins de bois font l'affaire, et pour les faire tomber il suffit d'un galet, d'un autre rondin de bois, ou encore d'une boule de bois taillée à la hache et finie au couteau. Les galets font quant à eux de très bonnes boules, mais là aussi on peut utiliser la hache ou la serpette, quand ce n'est pas l'herminette du sabotier qui est utilisée, car les gros tours à bois ne sont très courants dans les campagnes.

On peut également observer qu'avec les siècles de stabilité, différentes micro zones culturelles, appelées «pays» en Bretagne, semblent avoir créé et forgé des micro cultures originales, reflétant des représentations culturelles bien délimitées. Nous savons ainsi que dès le début du 18^{ème} siècle chacun de ces territoires avait un costume de fête et des danses particulières, sans doute empruntés aux classes supérieures par mimétisme puis pour montrer un besoin d'émancipation (une fois copiés, les classes supérieures abandonnent alors ces modes au peuple). Plus tard il nous est apparu que ces mêmes pays avaient également des plats festifs différents, et aujourd'hui, après cette étude sur les jeux traditionnels en Bretagne, nous pouvons ajouter que dans de très nombreux cas ces pays avaient aussi des jeux spécifiques. Ceci se voit très nettement avec l'exemple des quilles, surtout dans la partie Ouest de la Bretagne (le Finistère). En effet, le pays Bigouden et du Cap a toujours les siennes, le pays Glazig (Coray – Quimper), le pays Bidard (Pleyben et sa région), le pays Dardou (Châteauneuf – Plonévez), le pays Rouzig (Plougastel – Daoulas), le Haut et le Bas Léon. Nous savons qu'au début du 20^{ème} siècle il y avait aussi celles du Porzay (Douarnenez), du pays Chelguen (Landivisiau – Sizun), de la presqu'île de Crozon et de l'Aven (Scaër – Quimperlé). Le Birinig est lui un jeu de quilles de table qui ne se joue que dans les cafés, sans doute apporté par les soldats anglais dans leurs garnisons de Brest, Le Conquet et Roscoff, et le café est son «pays».

Ces dénominations de pays sont toujours utilisées aujourd'hui pour désigner les costumes des différents groupes folkloriques, costumes qui étaient les habits de fête jusque la 2^{ème} guerre mondiale. Nous avons constaté que le jeu de quilles de Châteauneuf – Plonévez (aujourd'hui partiellement organisé par le Comité des Quilles de l'Aulne) s'arrête exactement à la frontière des paroisses du pays Glazig, alors que le canal de Nantes à Brest aurait été une frontière plus naturelle, mais il est vrai qu'il ne fut construit que dans la 1^{ère} moitié du 19^{ème} siècle. On voit donc que les limites des jeux de quilles sont pratiquement les mêmes que celles des pays. Tous ces jeux sont très différents dans leur matériel et leurs règles, sauf ceux des pays Bidard et Dardou, ainsi que du Cap et de Crozon qui montrent des emprunts assez naturels pour des pays voisins. A la lumière de ces nouvelles informations sur les pays, on peut se demander si les communautés de ces micro zones culturelles bien distinctes ne se sont pas ingénies à construire une certaine différence par rapport à leurs voisins, dépassant donc la notion de «clochers» que l'on donne aux paroisses, les quilles n'étant qu'une des parties visibles de la culture d'une communauté.

Cette étude particulière n'a pas pour l'instant pu se faire sur toute la Bretagne, mais des indices recueillis dans le Centre et dans le Centre Est de la Bretagne semblent aller dans la même direction, même si cela est moins marqué qu'à l'Ouest. Les mêmes indices se retrouvent dans les jeux de boules et de palets, bien que cela semble aujourd'hui plus confus car de nombreux jeux locaux ont disparu pour faire la place à une pratique organisée en comité. Ainsi nous avons en notre possession de très nombreuses pièces de palets sans précision quant à leur utilisation précise. Néanmoins, la dénomination «palets» se retrouve encore dans de nombreux gâteaux dits «bretons», la forme du gâteau étant bien la forme d'un palet.

2. PROBLEMATIQUE ET RESULTATS DU TRAVAIL D'INVENTAIRE DES JEUX EN BRETAGNE

2.1 Problématique de l'inventaire

La Bretagne historique est un territoire de 34 000km², 350km séparant Ploudalmézeau au nord de Brest de Clisson, deux de ses communes les plus éloignées, ce qui est un handicap pour des enquêtes de terrain. Avec un peu plus de quatre millions d'habitants et ses 115 ha / km², c'est une

région moyennement peuplée, mais son habitat est très dispersé et le nombre de gros bourgs et de petites villes (de 5 000 à 20 000 habitants) très élevé. La principale activité économique fut très majoritairement agricole et l'agroalimentaire reste encore aujourd'hui un secteur important en termes d'emploi. Comme dans la plupart des pays, ce sont les côtes et les vallées limoneuses qui sont le plus peuplées, avec les industries de la mer et des terres riches. L'intérieur des terres, souvent synonyme de zones plus rocheuses et moins fécondes a toujours connu des populations plus dispersées. C'est aussi là qu'aujourd'hui on trouve le plus de résurgences d'anciens jeux (table 1).

Bretagne administrative (1999)	- 2 000	2 000 à 9 999	10 000 à 49 999	50 000 à 199 999	+ 200 000
communes	918	317	27	5	1
population	780 509	1 203 804	426 081	392 698	212 494

Table 1. Distribution communes et population dans la Bretagne administrative.

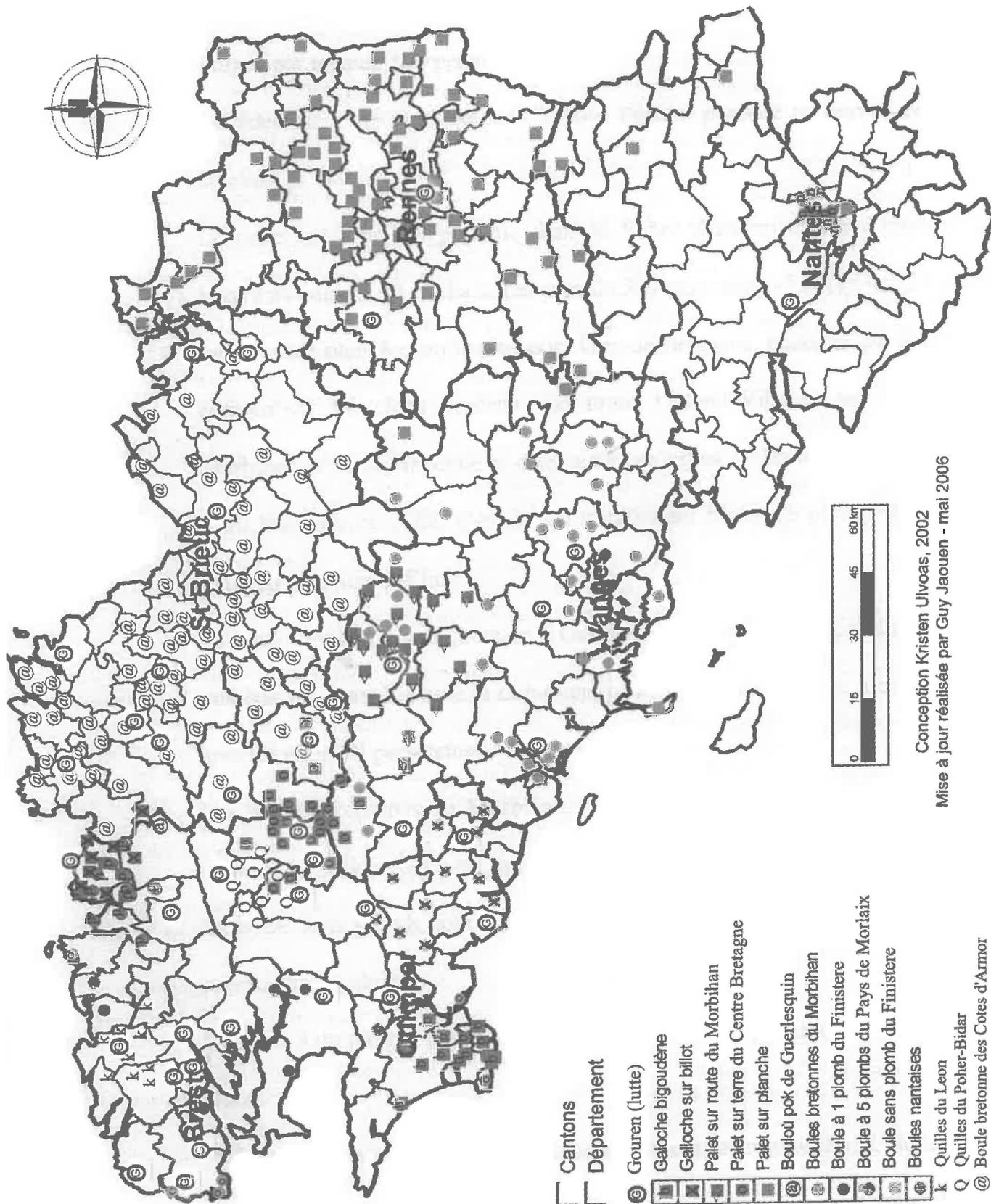
La Bretagne, c'est encore 1490 communes dont 70% environ ont moins de 2000 habitants comme le montre le tableau du recensement de 1999 pour le territoire administratif à quatre départements, et un autre chiffre de l'INSEE donne 40 % de la population¹² (pour 27% en France) qui habite dans des communes entre 1 000 et 5 000 habitants. En Bretagne, il est de notoriété publique que les maires des municipalités allant jusqu'à 8-10 000 habitants, ce qui représente une immense majorité des communes, connaissent en général assez bien ce qui se passe chez eux. Nous savions aussi que la plupart des jeux sont visibles principalement dans les fêtes patronales, mais celles-ci sont très nombreuses, avec déjà plus de 600 rien que dans le département du Finistère! Nous avons par ailleurs déjà effectué un inventaire sur les jeux de boules dans le département du Morbihan en 2002, avec 28 % de réponses des communes, ce qui était un bon résultat. Un travail de pré-inventaire général était également engagé depuis quelques années par quelques personnes de la FALSAB, avec un travail de terrain efficace mais fastidieux! Ce travail, qui avait comporté deux années d'affilée une étude de nombreux journaux locaux sur six mois, ainsi que notre connaissance de l'activité des fédérations avait permis de couvrir l'activité des jeux sur environ six cent communes.

Tous ces constats nous ont décidés à réaliser un travail d'investigation complémentaire pour cet inventaire. Le dossier d'enquête comprenait une lettre de présentation, un imprimé avec des photos d'exemples et un questionnaire. Le tout a été expédié à tous les maires, à toutes les fédérations et comités membres de la FALSAB, ainsi qu'à des dizaines de personnes individuelles connues pour leur implication ou leur expertise. Comme nous étions bien conscients que les courriers dans les mairies pouvaient ne pas être traités en temps voulu, l'envoi aux fédérations et comités de jeux traditionnels semblait être une option de sécurité. Il faut cependant avouer que le résultat de l'enquête n'a pas été à la hauteur, avec à peine un peu plus de cent réponses, dont quand même quelques informations intéressantes. Le plus décevant a été le manque de retour des joueurs eux-mêmes. Sans doute que le délai était trop court, et de plus en dehors des fêtes où se pratiquent principalement les jeux (d'avril à octobre au maximum). Sans doute aussi que les fédérations et comités n'ont pas compris que nous espérions leur aide pour tous les jeux pratiqués sur leur territoire. Néanmoins nous continuons à recevoir des retours, et l'envoi du dossier d'enquête aura aussi été une façon de diffuser largement une méthode efficace pour observer et décrire les jeux traditionnels, ce qui nous fait penser que cette action continuera à porter ses fruits dans les années à venir.

Cette enquête par courrier, ajoutée au travail de terrain déjà effectué nous ont apporté une connaissance très significative pour l'étude réalisée, à un moindre degré cependant pour le département de Loire Atlantique.

¹² Le taux de population rurale était encore majoritaire au milieu des années 1960, alors que ce taux s'était inversé dès 1930 en France.

CARTE DES PRINCIPAUX JEUX DE BRETAGNE



Conception Kristen Ilvoas, 2002
 Mise à jour réalisée par Guy Jaouen - mai 2006

2.2. Les résultats de l'inventaire

Ce travail d'inventaire aura tout d'abord été l'occasion de faire le point sur la plupart des initiatives récentes en faveur des jeux traditionnels : publication d'articles, de mémoires, d'études, de livres et de films. Il nous aura également permis de réaliser que ce thème intéresse beaucoup d'associations ou collectivités territoriales car les jeux sont présents dans de très nombreux sites Internet. Les motivations sont très diverses: intérêt à vocation historique, locale, éducative, identitaire, touristique, festive et enfin le développement de la pratique au sein d'un club. Ainsi, contrairement aux sports organisés par les grandes fédérations sportives, la population ne considère pas que les jeux traditionnels sont sous le contrôle d'un organisme officiel. Ils leur appartiennent symboliquement, même s'ils ne jouent que ponctuellement.

Les jeux traditionnels de Bretagne que nous avons inventoriés font partie des familles répertoriées dans la typologie européenne de Renson, De Vroede et Manson. La base de données réalisée à l'occasion de cette action ne décrit cependant pas certains jeux uniquement joués pour gagner des lots dans les fêtes. C'est le cas des différents Monte Boule, Patigo (toul ar c'hazh - trou du chat), palets sur cible (sur cercles en métal, sur planche ou dans un sabot, etc.) pour lesquels nous n'avons pas de trace de concours organisés. Il en est de même pour certains jeux de fêtes comme le mât de cocagne et les différents jeux de quintaine (jeu de la poutre horizontale, cheval Saint genoux, Bourhoudage - à cheval -, jeu du baquet, Baquet Russe). Enfin les jeux de bâtons comme la Pilipette, le Pirli, la Pilouette, la Tinette, le Mouilh, le Mouel ou encore le jeu du Bouc, sont des jeux d'adolescents.

- **Jeux de quilles à renverser** (Douze jeux - à 9 quilles, sauf note): kilhoù kozh, quilles du Pays de Josselin, quilles du Pays Bigouden / Cap-Sizun, quilles du bas Léon, quilles du haut Léon, quilles du Poher-Dardouf, quilles du Pays Glazig, quilles du Pays de Dinan (Trédias - Caulnes), 2 jeux de quilles du Pays Rouzig (Plougastel), quilles du Pays de Montfort (Muel), birinig.

Huit jeux de quilles nous ont été signalés disparus: quilles de 7 du Pays de Loudéac, quilles du Pays Chelguen, quilles du Pays de Guéméné Penfao (Marsac), quilles du Pays de Mauron (Pont Ruelland), quilles de 3 du Pays Pagan, quillettes de Brignogan, quilles du Trégor, quilles de 3 d'Ille et Vilaine.

C'est la famille de jeux présentant le plus d'inventivité. C'est aussi celle où les jeux ont le plus disparu car il est probable qu'il en existait de nombreux autres. Il y a 4 années, il n'existait aucun comité de jeu (un seul avait existé avant 1940), pour deux aujourd'hui sous l'impulsion de la Falsab, encore fragiles. Certains jeux sont joués dans les écoles, les autres dans les fêtes patronales ou de quartiers et le birinig un peu partout. Sur les douze toujours vivants, au moins six sont menacés de disparition rapide. Plusieurs jeux présentent encore des résurgences d'un passé très lointain, comme des galets à la place des boules et des quilles taillées à la hache (Pays Bigouden), comme des boules taillées à la hache et finies au couteau (Pays Chelguen – disparu vers 1965-70), ou encore des boules ovales souvenir de billes de bois dont les bouts ont été arrondis.

- **Jeux de la quille à projeter** (ou jeux de galoche – quatre): galoche bigoudène, galoche à ruser, galoche sur billot, pitao du Pays de Redon. Ces jeux sont de la même famille que les jeux connus sous le nom de «jeux du bouchon».

La Gailloche du Pays Gallo, le Pibot (ou Pitau) du Pays de Fougères ainsi que le «grand palet» de Brière ont disparu. Les différentes pièces retrouvées dans ces zones montrent bien la diversité de ces jeux, même connus sous un même nom.

- **Jeux de boules à approcher** (Quatre + deux): Boule à 1 plomb du Finistère, boule à 5 plombs de la région de Morlaix, boule bretonne (sans plomb, synthétique, de St Malo), boule nantaise, boule clissonaise, boule de sable.

Le jeu de boule à 3 plombs a disparu, ainsi que le jeu des noix, jeu que l'on peut classer comme jeu d'adolescents (où il fallait placer des noix dans une petite cuvette).

Les jeux de boule clissonaise et de boule de sable ne se pratiquent que dans un seul lieu et sont des jeux des régions voisines de l'Anjou et de Vendée respectivement.

- **Jeux de boules à chasser** (Deux): bouldenn, jeu de la boule pendante.
- **Jeux de locomotion avec instrument** (Un): les courses d'avirons (les yoles traditionnelles) existent toujours.

Les autres jeux ont disparu: courses de chevaux de travail, régates de baleinières, régates de bateaux de pêche, course à la godille.

Les courses avec brouette, courses avec sac et courses à la cuillère (avec un œuf) ne sont pas vraiment des jeux d'adultes.

- **Jeux de locomotion sans instrument** (Un): course du meunier.

Les courses d'hommes (dans les fêtes) ont disparu.

- **Jeux de lancers de palets** (Dix): palet sur route du Morbihan, palet sur terre du Kreizh Breizh, palet sur planche, palet sur terre de Loire Atlantique, Pêchou de Plougastel Daoulas, Peïoù de Belle Isle en Terre, Boulou pok de Guerlesquin, Palaiton, palet de Plougasnou, palet sur route de Brière.

Ont disparu les jeux du fer à cheval, du petit palet du Trégor et du palet de l'Île de Groix, ainsi que probablement de nombreuses autres variantes comme semblent l'indiquer toutes les pièces de palet que nous avons retrouvé.

Cette catégorie est celle qui est la plus diverse après les quilles à renverser. C'est celle qui montre également le plus de résurgences, avec le Pêchou et Peïoù où les pièces sont des pierres ou des galets plats. Le mot peïoù signifie d'ailleurs *pièces* en breton et les anciens se rappellent encore cet ancien jeu qu'ils jouaient avec de grandes pièces de monnaie n'ayant plus cours. Ce jeu de Peïoù est par ailleurs le seul jeu où un bâton planté dans le sol est utilisé comme maître, principe que l'on trouve aussi dans les jeux de lancer du fer à cheval. Le palaiton est lui un jeu organisé en fédération dans la Vendée voisine.

- **Jeux de lancer pour la distance ou en hauteur** (Deux): lancer de la gerbe, lancer de la pierre lourde.

- **Jeux de joutes sans instrument** (Un): gouren (la lutte).

- **Jeux de joutes avec instrument** (Trois): bazh yod, vazh a benn, tire à la corde

- **Jeux de joutes contre des objets** (Cinq): lever de l'essieu à 2 mains, lever de l'essieu à une main, lever de la civière, lever de la perche, lever du sac.

Le lever de la pierre lourde (80-100kg) a disparu.

- **Jeux de balles avec et sans instrument** (Un): la soule.

Les jeux de crosse: bazh dodu, c'hoari gorell et bazhig kamm ont tous disparu.

Il faut noter que le jeu de la soule n'est pratiqué qu'en très peu d'endroits, et de façon rituelle.

	Nombre	% total	Dont jeux vivants	Dont jeux organisés
1 – Jeux de balle et de ballon	4	5.5 %		
Jeux de balle sans instrument	1		1	0
Jeux de balle avec instruments	3		0	0
2 – Jeux de boules et de quilles	36	50 %		
Jeux de boule à approcher	7		6	4
Jeux de boules à chasser	2		2	0
Jeux de quilles à renverser avec instruments	20		12	3
Jeux de la quille à projeter	7		4	2
3 – Jeux de lancer	15	21 %		
Jeux de lancer de palets	13		10	5
Jeux de lancer pour la distance ou en hauteur	2		2	2
5 – Jeux de combat et de joute	10	13.5 %		
Jeu de lutte – joute sans instrument	1		1	1
Jeux de joutes avec instrument	3		3	3

Jeux de joutes contre des objets	6		5	3
7 – Jeux de locomotion	7	10 %		
Jeux de locomotion sans instrument	2		1	1
Jeux de locomotion avec instrument	5		1	1
Total	72	100 %	48	25

Table 2. Résultats en fonction des critères de classification de la typologie Européenne.

3. QUELQUES AUTRES ANALYSES DES RESULTATS

3.1 La tenue des joueurs

Des quarante-huit jeux existants un seul aujourd'hui impose un habit uniforme, c'est le pantalon de gouren ou *bragoù*. Encore faut-il préciser que cette mesure n'existe que depuis une dizaine d'années et elle fut prise pour contrer une dérive, toutes sortes de tenues hétéroclites étant de plus en plus utilisées (culotte de cyclisme ou de gymnastique, bermuda, etc., au lieu du short de sport), problème qui n'existait pas jusqu'au milieu des années 1980. Les chemises de gouren se ressemblent aussi du fait de l'existence d'un fabricant principal, mais les règles de standardisation n'imposent que des normes correspondant à des éléments techniques.

La fédération des jeux athlétiques fit aussi une tentative d'homogénéisation des tenues, mais sans succès. Seuls les jeux par équipe ont parfois une tenue commune (tire à la corde, course du meunier).

Pour tous les autres jeux, les pratiquants s'habillent comme ils le veulent. Ainsi on voit parfois des chaussures de dimanche assorties avec un survêtement de sport.

3.2 L'organisation des jeux

Des quarante-huit jeux, vingt-quatre ne sont pas organisés en comité (regroupement d'adhérents) ou en fédération (regroupement de clubs). Ce sont en général des associations locales, des municipalités, ou des individuels qui continuent de les animer lors de fêtes. Sept jeux sont organisés en comité (Kilhoù Kozh, Quilles du bas Léon, Quilles du Pays Dardoupoher, Galoche sur billot, Palet sur terre du Kreiz Breizh, Bouloù Pok, boule de sable) et dix-sept jeux sont regroupés en fédérations (Galoche Bigoudène, Boule à 5 plombs, Boule bretonne, Boule nantaise, Courses d'avirons, Palet sur route du Morbihan, Palet sur planche, Palaiton, Gouren, et Bazh Yod, Tire à la corde, Lancer de la gerbe, Lancer de la pierre lourde, Lever de la civière, Lever de l'essieu à 2 mains, Lever de la perche, Course du meunier). Tous les jeux cités après le Gouren sont organisés en concours par la même fédération (FNSAB).

Les vingt-quatre jeux non organisés voient leur territoire diminuer constamment, pourtant la boule bretonne à un plomb était le jeu le plus commun en Bretagne il y a cinquante ans. La Galoche à ruser était également jouée dans tout l'Ouest Bretagne. Certains jeux ne sont plus pratiqués que sur quelques communes, parfois sur une seule, comme les quilles du Pays de Josselin ou du Pays Rouzig, cependant ces dernières quilles sont bien vivantes sur la commune de Plougastel Daoulas, car le jeu est ritualisé lors des pardons locaux, utilisé comme élément identitaire de la commune.

3.3 Adhérents simples, Licenciés, Clubs, Lieux de pratique

L'organisation en Comité est un regroupement de joueurs individuels occupant en général un territoire allant de un à quelques cantons. Il n'y a donc pas de clubs mais les adhérents se rassemblent implicitement par commune. L'organisation en comité est souvent la décision d'un passage en douceur de la pratique non organisée à la pratique organisée, ce qui évite les ruptures dans la continuité du jeu. Les comités ne proposent pas de licences mais souvent des cartes d'adhérents, et n'importe quel participant à une fête peut prendre une adhésion sur place, puis participer au concours. Il est même parfois possible de participer aux concours sans adhésion. Les comités représentent aujourd'hui l'organisation minimum pour la continuation d'une pratique traditionnelle. La fête reste le lieu principal de pratique.

Certaines fédérations ont des licenciés de clubs et individuels. D'autres n'ont pas de licenciés (licence = adhésion à la fédération et non pas au club) et ce sont uniquement les clubs qui adhèrent. Les dernières sont organisées comme des fédérations sportives ordinaires et le Gouren a même obtenu un agrément ministériel, ce qui lui permet de rester autonome au sein de la FFL (Fédération Française de Lutte). La fédération de Gouren a donc toute une structure pour former ses entraîneurs, ses arbitres, ses responsables de clubs. La Boule Bretonne recherche un type de reconnaissance identique au sein de la FFSB (Fédération Française de Sport Boule). Quant au Palet sur Planche, Galoche Bigoudène, Palaiton et Palet sur route du Morbihan, ils font partie d'une fédération française multidisciplinaire.

Les fédérations continuent à organiser des compétitions et concours dans les fêtes, mais plus le niveau d'organisation de la fédération est important et plus celle-ci cherche à s'émanciper d'un élément extérieur ressenti parfois comme perturbateur. La fête n'est plus le lieu privilégié du concours et les joueurs ont tendance à se confiner dans un milieu spécifique. Les compétitions se passent alors dans des salles de boules, des boulodromes, sur des galochodromes, dans des salles de sport ou sur des terrains de sport. Ces mêmes lieux servent pour les séances d'entraînement tandis que pour le Gouren il faut des salles spécifiques d'entraînement, comme pour le judo par exemple.

Le Gouren est le jeu le mieux organisé à ce jour, avec environ 45 clubs et 1500 licenciés répartis sur quatre départements. La Galoche Bigoudène est aussi très bien structurée, mais avec seulement une douzaine de clubs et environ 700 licenciés répartis sur quelques cantons elle est limitée, tandis que le Palet sur route possède un potentiel territorial plus important. La boule bretonne a un grand avenir devant elle dès lors qu'elle saura se structurer car si aujourd'hui seules deux douzaines de clubs sont adhérents aux fédérations, il en existe au moins 150 autres dont la plupart ont des structures fixes de pratique (allées en plein air ou couvertes). La Boule nantaise a également un potentiel intéressant dans cette grande agglomération, mais le Palet sur planche est sans doute le jeu au plus gros potentiel. La fédération du Palet a déjà plusieurs dizaines de clubs adhérents mais c'est par centaines que les clubs se comptent en Ille et Vilaine et dans les départements voisins de la Bretagne. Son avenir dépendra aussi de sa capacité à ne pas reproduire les erreurs des fédérations officielles existantes (les prix en particulier).

3.4 Age des joueurs, sexe, réglementation, matériel

Les jeux traditionnels de Bretagne ont été aménagés dans une société dirigée par des Hommes comme le voulait l'Église, souvent miroir du monde adulte en activité. Comme ils furent négligés par le pouvoir, pendant longtemps ils n'ont pas connu de réformes profondes et cette caractéristique s'est parfois maintenue jusqu'à nos jours.

Aujourd'hui l'âge des participants a un lien direct avec le niveau d'organisation des jeux. Pour tous les jeux non organisés, les joueurs réguliers, détenteurs des vrais savoirs concernant le jeu, sont des hommes âgés, voire très âgés. Malgré tout de nombreuses personnes jeunes et moins jeunes pratiquent ces jeux dans le cadre festif. Mais plus on remonte le processus d'organisation vers les fédérations et plus on trouve des pratiquants jeunes. Les comités ont encore des joueurs d'un âge moyen ou avancé, mais le processus de transmission des jeux en milieu scolaire fait apparaître de plus en plus de jeunes pratiquants. Les fédérations connaissent plusieurs situations, dont certaines sont presque similaires à celles des comités. Dans les autres, les clubs se sont souvent créés sans l'implication des anciens, étrangers à ces structures très organisées et hiérarchisées. Cette nouvelle organisation fait alors apparaître des groupes d'âge très jeunes. La fédération de lutte a ainsi une majorité des deux tiers qui ont moins de 14 ans, ce qui pose d'autres problèmes, d'encadrement en particulier.

Il apparaît également que les joueurs réguliers très âgés sont assez souvent un frein à l'arrivée de nouveaux membres, surtout si ceux-ci sont des adolescents. En effet, certains anciens se réunissent surtout pour être entre eux et ont tendance à s'appropriier les lieux sans volonté de transmettre la pratique aux jeunes. Pour créer le lien il faut donc des personnes intermédiaires, jouant un peu le rôle d'entraîneurs ou de meneurs. D'un autre côté, moins le jeu est reconnu (donc organisé) et

moins les adolescents trouvent de reconnaissance sociale à y prendre part, sauf si leurs parents y jouent. Ceci rejoint directement l'insuffisance ou le manque d'ouvertures faites vers la jeunesse, les femmes ou les débutants dans les jeux non organisés: manque de règles modifiant les distances en fonction de critères d'âge ou de sexe, manque de règles adaptant le matériel en poids ou en taille, manque d'esthétisme dans le matériel, manque de concours spécifiques pour les débutants ou les femmes, etc.

Certaines fédérations ont eu un esprit novateur en considérant que la pratique de leur jeu pouvait être diverse en fonction de l'âge et du sexe, et qu'il fallait sortir de l'unique et archaïque représentation masculine de ce jeu. Les jeux qui se développeront seront ceux qui mettront en place des réformes pour être en phase avec la société d'aujourd'hui, comme la féminisation de la pratique. Cependant des formes rituelles de pratiques continueront à se perpétuer dans les fêtes. Enfin, de nombreux jeux peuvent être sauvés de l'oubli en étant récupérés par l'institution scolaire.

Pour conclure, la Bretagne possède encore une extraordinaire diversité de jeux. La solution qui consisterait à copier le modèle sportif des grandes fédérations mondiales pour les promouvoir serait une solution qui hypothèquerait souvent l'avenir même d'un grand nombre d'entre eux. Leur avenir est donc dans cette diversité qui les a préservés: sport, jeu sportif, jeu identitaire, jeu rituel, jeu scolaire local.

4. BIBLIOGRAPHIE :

- Barreau J.-J., Jaouen G. et Lavega P. (2001). *Les jeux traditionnels en Europe. Education, culture et société au XXIe siècle*. Ploneour Lanvern. FALSAB.
- Beck R. (1997). *Histoire du dimanche de 1700 à nos jours*. Paris. Les éditions ouvrières.
- Caillois R. (1958). *Les Jeux et les Hommes*. Paris. Gallimard.
- Duvignaud J. (1973). *Fêtes et civilisations*. Paris. Scarabée et Cie.
- Heers J. (1976). *Fêtes, Jeux et Joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen Age*. Montréal. Institut d'études médiévales.
- Huizinga J. (1938/1951). *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris. Gallimard.
- Huizinga J. (1919/1958) *Le déclin du Moyen Age*. Paris. Club du meilleur livre.
- Jaouen G. (2005). *Les luttes celtiques de Bretagne et du Cornwall*. Noyal. FALSAB.
- Mauss M. (1950). *Sociologie et Anthropologie*. Paris. PUF.
- Merdrignac B. (2002). *Le sport au moyen Age*. Rennes. PUR.

4. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN CANARIAS: EL CASO CANARIO ANTE LA ESTRUCTURACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CANARIOS ⁽¹⁾

Autores:

Dr. Vicente Navarro Adelantado (Universidad de La Laguna. España); Dr. Ulises Castro Núñez (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. España)

E-mail: vnavarro@ull.es; ulises@cief.eef.ulpgc.es

Región: Canarias, España

RESUMEN

Canarias constituyen un caso particular de asentamiento y evolución de los juegos y deportes tradicionales, porque ha sido un lugar geográfico de confluencias de culturas, pero, además, con la singularidad de haber significado un encuentro lúdico relativamente reciente y con evidente distancia cultural. De este modo, el escenario se configura de 500 años hacia la actualidad, partiendo de la cultura aborígen canaria, siguiendo la cultura europea, principalmente con normandos, y españoles, en general, y describiendo una evolución sincrética (aunque sin suficientes datos para la relación cultura aborígen-cultura europea), y una culminación centrada, en parte, en el fenómeno moderno del deporte.

El conjunto de toda la configuración anterior ha dado como resultado una riqueza amplia de prácticas lúdicas y deportivas; en esta obra no referimos, solamente, a las prácticas motrices y lúdicas de adultos. La pugna por mantener la tradición y por evolucionar dentro de los márgenes del deporte se vislumbra detrás del paralelismo que poseen algunas de las modalidades canarias, dando lugar a versiones tradicionales y deportivas de un mismo juego.

En definitiva, podríamos afirmar que los juegos y deportes tradicionales canarios son una muestra específica más de cómo el ludismo se abre paso en el tiempo y se estructura tomando como referencias los usos y las dominancias culturales.

PALABRAS CLAVE: Juego tradicional, deporte tradicional, juegos canarios.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS AUX ILES CANARIES: LE CAS DES CANARIENS, FACE À LA STRUCTURATION DES JEUX ET DES SPORTS TRADITIONNELS CANARIENS

RÉSUMÉ

Les Canaries constituent un exemple particulier d'implantation et d'évolution des jeux et des sports traditionnels. Les îles ont en effet été un lieu géographique de confluence des cultures tout en offrant la particularité d'avoir favorisé relativement récemment une rencontre ludique à la distance culturelle évidente. La configuration de la scène canarienne est donc vieille de 500 ans. Elle commence avec la culture autochtone canarienne, se poursuit avec la culture européenne – normande et espagnole notamment – et finit par décrire une évolution syncrétique (bien que nous ne disposions que de trop peu de données sur le rapport culture autochtone/culture européenne) avant d'atteindre un point culminant dû, en partie, au phénomène moderne du sport.

Toute cette configuration a résulté en une vaste richesse de pratiques ludiques et sportives. Dans cet ouvrage, nous ne signalons que les pratiques motrices et ludiques d'adultes. Derrière le parallélisme que l'on peut observer dans certaines modalités canariennes, et qui donne lieu à différentes versions traditionnelles et sportives d'un même jeu, on devine le combat visant à maintenir la tradition et à évoluer dans les marges du sport.

On pourrait en définitive affirmer que les jeux et les sports traditionnels canariens sont un exemple spécifique de plus venant démontrer comment le ludisme se fraye un chemin à travers le temps et se structure en prenant comme points de référence les usages et les dominances culturelles.

MOTS CLÉS: Jeu traditionnel, sport traditionnel, jeux canariens.

¹ El análisis se limita a los juegos de carácter motor y de adultos

TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN CANARY ISLANDS: THE CASE OF THE CANARY ISLANDS: PROVIDING A STRUCTURE FOR TRADITIONAL CANARY ISLANDS SPORTS AND GAMES

SUMMARY

The Canaries represent a peculiar case with regard to the establishment and evolution of traditional sports and games, as not only have many different cultures converged on these islands, but the meeting between the different leisure cultures also took place recently and with evident cultural distance. Our scenario therefore spans from 500 years ago to the present, beginning with the aboriginal Canary Islands culture and continuing with European culture, principally Norman and Spanish generally, describing a syncretised evolution (though without sufficient data on the aboriginal-European cultural relationship) and a culmination centred, in part, on the phenomenon that is modern sport today.

The result of all the above is a broad-ranging wealth of leisure and sporting pursuits. However, we do not refer only to adult motor and leisure activities in this work. The struggle to maintain traditions and also to evolve within the margins of sport can be seen in the parallels between certain Canary Islands variants, and we can find both traditional and sporting versions of the same game here.

In short, we can say that traditional sports and games in the Canary Islands provide a specific example of how leisure gradually becomes established over time and acquires a structure based on the dominant cultural traditions and customs.

KEY WORDS: *Traditional game, traditional sport, games, Canary Islands.*

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS AS CANÁRIAS: O CASO CANÁRIO PERANTE A ESTRUTURAÇÃO DOS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS

RESUMO

As Canárias constituem um caso particular de afirmação e evolução de jogos e desportos tradicionais, geograficamente constituem um lugar de confluências culturais com a particularidade de seguir sendo um local de encontro lúdico actual com referências culturais antigas. Deste modo o cenário configura-se com uma mistura que perdura de há 500 anos atrás até à actualidade, partindo da cultura aborígene Canária e passando pela cultura europeia, principalmente com normandos e espanhóis, apresentando um culminar no fenómeno de desportos modernos.

O conjunto de toda a configuração anterior resultou numa riqueza ampla de práticas lúdicas e desportivas. Nesta obra não nos referimos apenas às práticas impulsionadoras e lúdicas dos adultos.

A luta por manter a tradição e por evoluir na matéria do desporto resulta de um paralelismo que possuem algumas das modalidades Canárias, dando lugar a versões tradicionais e desportivas de um mesmo jogo. Contudo podendo afirmar que os jogos e desportos tradicionais canários são uma prova de como o lúdico resiste à passagem do tempo e reestrutura-se tomando como referência os usos e costumes culturais.

PALAVRAS-CHAVE: *Jogo tradicional, desporto tradicional, jogos canários.*

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A CANARIES: EL CAS CANARI DAVANT L'ESTRUCTURACIÓ DELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS CANARIS

RESUM

Canàries constitueix un cas particular d'assentament i d'evolució dels jocs i esports tradicionals perquè són un lloc geogràfic de confluència de cultures, però, també perquè tenen la singularitat de representar una expressió lúdica relativament recent amb una evident distància cultural. D'aquesta manera, l'escenari es configura des de fa 500 anys fins ara: parteix de la cultura aborígen canària, continua amb la cultura europea, principalment amb normands i espanyols, en general, i descriu una evolució sincrètica (encara que sense prou dades per a la relació cultura aborígen-cultura europea) i una culminació tancada, en part, en el fenomen modern de l'esport.

El conjunt de tota la configuració anterior ha donat com a resultat una riquesa àmplia de pràctiques lúdiques i esportives. En aquesta obra no ens referim, només, a les pràctiques motrius i lúdiques d'adults. La pugna per mantenir la tradició i per evolucionar dins dels marges de l'esport s'entreuva darrere del paralelisme que existeix entre algunes de les modalitats canàries i les versions tradicionals i esportives d'un mateix joc.

En definitiva, podríem afirmar que els jocs i esports tradicionals canaris són una mostra específica més de com la tradició lúdica s'obre camí en el temps i s'estructura prenent com a referència els usos i les dominàncies culturals.

MOTS CLAU: *Joc tradicional, esport tradicional, jocs canaris.*

SKOUER KANARIEZ EVIT FRAMMAÑ O C'HOARIOU HAG SPORTOU HENGOUNEL

DIVERRADENN

Enizi kanariez o deus un doare dezho o-unan evit reoleniñ ha kas war raok c'hoarioù ha sportoù hengounel. Bez emaint ul lec'h emgav evit sevenadurioù met ivez bez o deus ur perzh a zo diouto o-unan, da ziskouez ur skeudenn c'hoarius nevez a-walc'h.

Stumm kanariez a-vremañ zo ganet 500 vloaz zo diwar sevenadur e annezidi hag goude o heuliañ kammedoù ar sevenadur european, dreistholl hini an Normanded hag ar Spanoled, gant un araokadenn dizunvan (hep fedoù anat koulskoude evit darempred sevenadur an annezidi pe european), hag un disoc'h kreizennet evit ul lodenn war ar sportoù a-vremañ.

Disoc'h an holl stummoù-se zo pinvidigezh ar pleustrevezh c'hoarius ha sportel, al lavarenn-se ne zalc'h kont nemet eus doare an dud-gour. Ar stourm da zerc'hel an hengen ha da vont war raok e bed ar sport a c'hell en em lakaat en daou du, hag un dra dibar eo evit ul lodenn eus c'hoarioù kanariez, war an dro un tu hengounel ha sportel evit ar memes c'hoari.

Da glosañ, e c'heller lavared, ar c'hoarioù hag ar sportoù hengounel kanarian a sikour kompren penaos an hengoun c'hoarius a oa bev a-pad mareadoù disheñvel an istor. Ur benveg eo ivez evit kompren penaos eo bet stummet ar glad-sevenadurel-se o tiazezañ war arouezennoù sevenadurel lec'hie.

GERIOU PENNAÑ: C'hoari hengounel, Sport hengounel, C'hoarioù kanarian.

DE TRADITIONELE SPORTEN OP DE CANARISCHE EILANDEN ALS GEVALSTUDIE OP HET VLAK VAN ORGANISATIE

SAMENVATTING

De Canarische eilanden vormen een bijzonder geval wat betreft het ontstaan en de evolutie van de traditionele spelen en sporten, niet alleen omdat ze een geografisch gebied vormen waarin diverse culturele stromingen samenkwamen, maar ook omdat verschillende spelculturen daar relatief recent mekaar hebben getroffen en er een duidelijk cultureel verschil waarneembaar is. Ons overzicht loopt dan ook van 500 jaar geleden tot nu, met eerst de Canarische autochtone cultuur, vervolgens de Europese cultuur - vooral de Normandische en de Spaanse in het algemeen - en eindigt met de beschrijving van een versmeltende evolutie (hoewel er niet voldoende gegevens zijn over de relatie tussen de autochtone cultuur en de Europese), die een hoogtepunt bereikt, gedeeltelijk althans, in het fenomeen van de moderne sport vandaag.

Uit het bovenstaande blijkt een grote rijkdom aan speelse en sportieve activiteiten. We verwijzen echter niet enkel naar de motorische en spelgebonden activiteiten van volwassenen in dit werk. De strijd om de traditie te behouden en om te evolueren binnen de marges van de sport zien we ook in het parallelisme tussen de spelvarianten op de verschillende Canarische eilanden, waar we eenzelfde spel terugvinden in traditionele en sportieve versie.

We kunnen dus stellen dat de Canarische traditionele spelen en sporten een zeer specifiek voorbeeld zijn van hoe vrijetijdsbesteding evolueert in de tijd en waarvan de structuur een weerspiegeling is van heersende culturele tradities en gebruiken.

TREFWOORDEN: traditioneel spel, traditionele sport, Canarische Eilanden.

LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN LAS ISLAS CANARIAS: L'EXEMPLE CANARIAN D'ESTRUCTURACION DEUS JOCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS

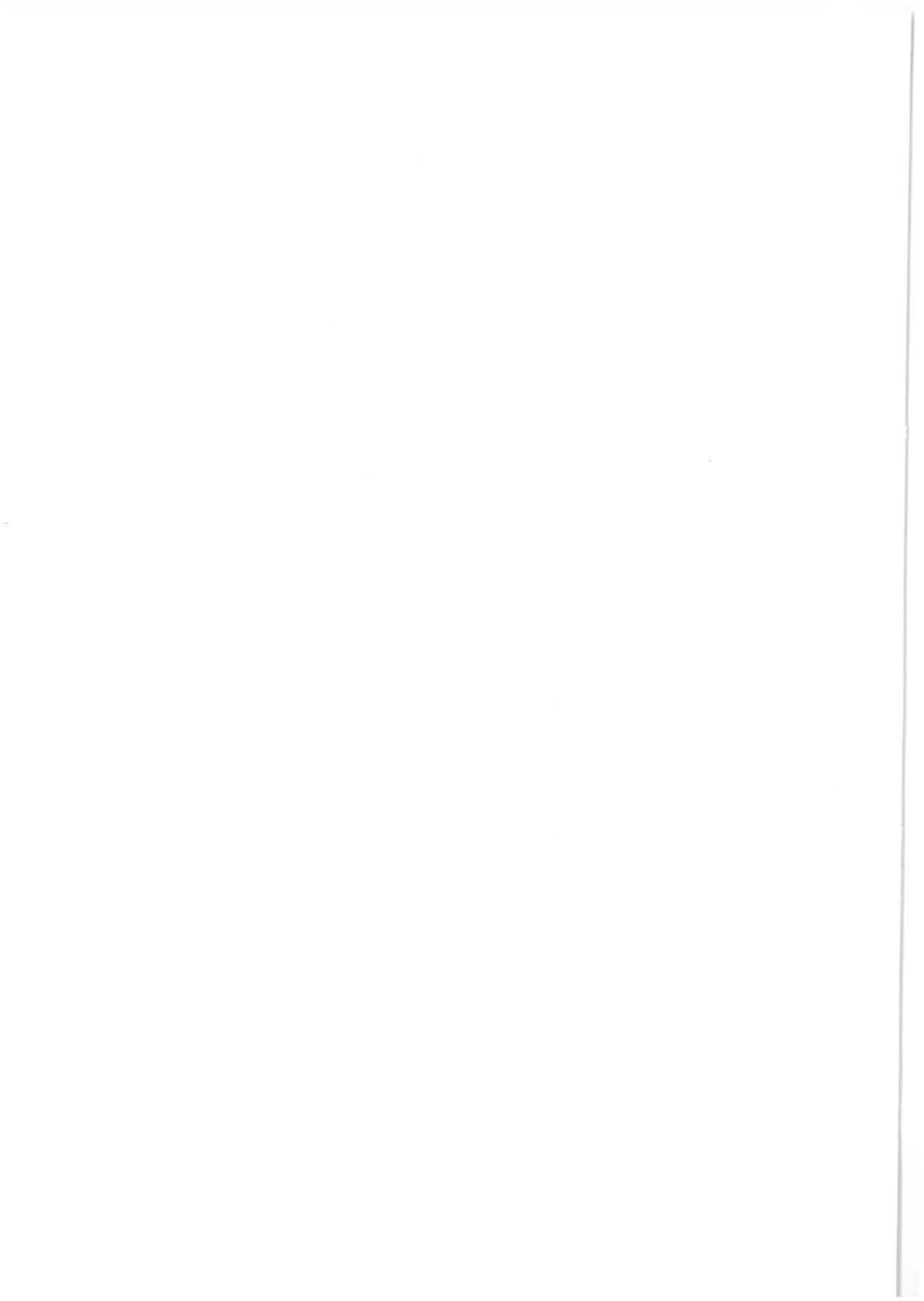
RESUMAT

Las Islas Canarias constituen un cas particular de reglementacion et d'evolucio deus jòcs e espòrts tradicionaus pr'amor que son lòcs de confluèncas de culturas mès qu'an tanben la singularitat de representar ua expression ludica relativament recenta. Aquò hè 500 ans que's formèc la configuracion actuau canariana, en tot partir de la cultura aborigena, e en seguir la cultura europea, principalment la deus Normans e deus Espanhòus, dambe ua evolucio sincretisaira (totun sense dada sufisenta ende la relacion cultura aborigena - cultura europea), e un abotir centrat, en partida, en lo fenomèn espòrtiu modèrn.

L'ensemble de tota aquera configuracion que balhèc coma resultat ua riquesa grana de practicas ludicas e espòrtivas, aquera comunicacion que hè sonque referència a las practicas deus adults. La luta tà mantenguer la tradicion e end'evoluar au deguens de las marjas de l'espòrt que's pòt veser dens la dualitat que d'aubuns jòcs canarians an d'especific, dambe mòdas tradicionaus e mòdas espòrtius d'un meidish jòc.

Entà conclüser, que podem diser que los jòcs e espòrts tradicionaus canarians permèten de compreguer coma estoc presenta la tradicion ludica deu temps de las diferentas temporadas istòricas. Qu'ei tanben un ùtis tà muis-har coma aqueth patrimoniu culturau s'estructurèc, en tot prenguer coma referèncias las caracteristicas culturaus locals.

MÒTS CLAUS: Jòc tradicionau, espòrt tradicionau, jòcs canarians.



1. INTRODUCCIÓN

El caso canario se presenta ante el mundo de los juegos y deportes tradicionales canarios con una singularidad que es el producto de su referente histórico de partida y su proceso de evolución y de cambio. Los juegos y deportes tradicionales canarios actuales son el resultado de un sustrato inicial, correspondiente a los juegos de la cultura aborígen canaria, y de un sincretismo lúdico sobre el que se conoce muy poco, y que culmina en la época moderna con la poderosa influencia de las concepciones deportivas.

Evidentemente, todos los casos que pudieran estudiarse, relacionados con el juego y los pueblos, serían particulares; sin embargo, no todos ellos han experimentado la confluencia de dos culturas separadas por tanta distancia en su desarrollo como lo fueron la cultura aborígen canaria y la cultura castellana o española en el escenario del comienzo del siglo XV. Roberts, Arth y Bush (*Games in culture. 1959*) sostienen que los juegos de las culturas están vinculados a sus principales formas de creencias y organización; la cultura aborígen canaria poseía unos juegos estrechamente relacionados con la subsistencia y próximos a un carácter bélico y funcional. Por su parte, Blanchard y Cheska (1986) postulan un modelo neoevolucionista para interpretar el proceso de cambio de los juegos y los deportes, a través de un planteamiento diacrónico, y establecen cinco niveles para explicar este proceso; la cultura aborígen canaria se encontraría en el nivel de *jefatura*, el cual sería equivalente a la propuesta de Service. La principal diferencia de los juegos aborígenes canarios frente a los juegos del nivel de *jefatura* es la ausencia, hasta donde es posible conocer, de juegos de equipo.

Por consiguiente, las circunstancias propias de la realidad canaria constituyen un caso lúdico caracterizador de dos culturas de partida y de un largo resultado de confluencia cultural.

2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS Y SOCIOCULTURALES

El Archipiélago Canario encierra en su territorio un numeroso grupo de prácticas lúdicas tradicionales, algunas de las cuales, con el paso del tiempo y su institucionalización, se han convertido en deportes. Los motivos de esta riqueza lúdica habría que situarlos en las características físicas, geográficas e históricas del Archipiélago Canario. La existencia de un territorio conformado por islas hace que la dificultad de las comunicaciones permita una conservación de actividades y prácticas que son realizadas por sus pobladores. Su ubicación en el océano Atlántico, en la encrucijada entre Europa, América y África, ha permitido el paso de diferentes pueblos y culturas que han dejado su huella en la Cultura Canaria. La presencia de un pueblo aborígen de origen norteafricano, si bien fue rápidamente absorbido por una cultura más evolucionada, dejó una huella de aquellas actividades lúdicas que realizaban en sus fiestas y ceremonias, pasando algunas de ellas a formar parte de las del pueblo colonizador, en un proceso de sincretismo.

El encuentro lúdico de estas dos culturas, aborígen y castellana (Navarro, 1996; Hernández Moreno, Castro y Navarro, 2003), debió de ser menos problemático que lo pudo ser, por ejemplo, el sistema judicial; éste último debió de ser impuesto por la dominancia de los conquistadores, mientras que el sistema lúdico dependería del tipo de práctica, de su coincidencia entre ambos pueblos. No conocemos cómo fue este encuentro, si se dieron sincretismos y sustituciones lúdicas. Hubiera ayudado a aclarar el fenómeno del encuentro lúdico conocer el conjunto del mapa del juego en la población aborígen, pero no es posible, ni siquiera sabemos nada sobre los juegos de las mujeres aborígenes, ni apenas nada de los juegos infantiles; la razón de la ausencia de información es la acostumbrada en las crónicas e historia escrita por la hegemonía cultural de los hombres unida a la focalización etnocéntrica de la cultura dominadora.

Los juegos de la cultura española del comienzo del siglo XV eran, en una parte, comunes a la mayoría de los países de su entorno europeo; tanto es así, que el juego de pelota (*pelotamano*) ofrece dudas acerca de si tuvo su llegada a las Islas Canarias por medio de los normandos que llegaron con Jean de Bethencourt, en 1402 o inmediatamente después con la afluencia de los españoles. Si reunimos los juegos aborígenes y los castellanos de la época, el abanico de juegos era muy amplio, y están constatadas diversas estructuras de *interacción motriz* (Parlebas, 1981, 1986, 2001),

luego el encuentro lúdico, una vez que se dieran las condiciones para ello, pudo ser de proximidad estructural en algunos juegos pero de lejanía en otros; por ejemplo, la lucha hubo de ser un juego de cercanía estructural, puesto que es probada la práctica luctatoria bipersonal de los aborígenes y también de los castellanos. Estos últimos valoraban mucho la habilidad de los luchadores y su prestigio, como atestigua el traslado de aborígenes luchadores para medirse en la corte española, ante el Rey, tal y como recoge la Crónica de Alvar García de Santamaría (1420). Por su parte, la lejanía de los juegos de equipo que se abriría entre la cultura aborígen y la castellana parece evidente, pues la complejidad lúdica es un asunto de estructura social.

La arribada de los europeos a las Islas significó un escenario de lenta transformación lúdica, de sincretismos y de segregación en los juegos, que, como decíamos, no conocemos por falta de precisión en la documentación histórica. Por ello, hemos de ceñirnos a las fuentes que nos indican una práctica similar o equivalente, más o menos continua. Según esto, podemos establecer tres grandes etapas: etapa aborígen, etapa de integración-sincretismo-difusión de los juegos, y etapa moderna. La primera etapa comprende el período anterior a la llegada de los europeos de manera masiva (siglo XV-XVI); la segunda etapa abarca desde el final de la etapa anterior hasta el siglo XIX; la tercera etapa comprende desde el final del período anterior hasta la actualidad. El primer corte lo justifica el cambio cultural acusado de los juegos aborígenes; el segundo corte lo marca un período de predominio del juego como forma principal de ludismo; y, el tercer corte lo justifica la aparición del deporte moderno.

Un hecho similar ocurrió con los distintos movimientos de población que se han producido a lo largo de la historia del Archipiélago Canario. El motivo de la práctica de la bola canaria en algunos barrios capitalinos de Gran Canaria (La Isleta y Guanarteme); y Tenerife (Valleseco) va unido a la emigración de lanzaroteños hacia esos lugares en las primeras décadas del siglo XX.

Un elevado número de estas prácticas están relacionadas con las actividades laborales y los ratos de ocio y descanso que rodeaban a las mismas, del empleo de utensilios y materiales. Esto se puede observar en actividades lúdicas como la vela latina canaria, el levantamiento y pulseo de piedra, salto del pastor, levantamiento del arado, arrastre de ganado, palo canario, etc. El ser hábil en el manejo de los útiles de trabajo, o fuerte para su mejor dominio, implicaba que se era un buen trabajador y proporcionaba estatus dentro de la comunidad.

La mayoría de estos juegos, y hasta fechas muy recientes, sólo eran practicados por hombres, constituyendo un reflejo de la sociedad canaria, en la que la mujer tenía una escasa presencia pública y sus actividades se circunscribían al ámbito familiar y del hogar. A pesar de esto, la mujer desde hace décadas no ha estado al margen del salto del pastor o el palo canario, porque estaban íntimamente ligados a la actividad utilitaria del pastoreo, en la que también participaba este género, sobre todo en las épocas de grandes emigraciones a América, en las que la mayor parte de los varones se encontraban en ese territorio.

En cuanto a la presencia social, la lucha canaria y la vela latina canaria son los deportes tradicionales canarios que tienen un mayor seguimiento por los medios de comunicación. El primero, dispone de un programa semanal en Televisión Española en Canarias desde el año 1985, el programa *La Luchada*, que supuso un impulso significativo a la popularización de la lucha canaria en todas las Islas y principalmente en las áreas urbanas, un programa en la Televisión Canaria, de carácter autonómico y varios programas en televisiones locales. La lucha posee secciones o varias páginas diarias en los principales periódicos de las Islas y con programas en las radios insulares. El segundo, la vela latina de botes, reduce su radio de acción a la provincia de Las Palmas, pues es en las islas de esa provincia (Gran Canaria, Lanzarote y Fuerteventura) donde se practica, pero también es atendido mediante programas monográficos en televisión y noticias del seguimiento de las competiciones en los periódicos locales. El resto de las modalidades tradicionales tienen una presencia esporádica, condicionada por la celebración de alguna competición importante o de una fiesta de cuyo programa forma parte.

En síntesis, el escenario explicativo de los juegos y deportes tradicionales se construye a partir del grado de evolución que tenían los aborígenes canarios, previo a la llegada de los castellanos,

junto al nivel evolutivo que disponían estos últimos para sus juegos en su cultura; paralelamente, la sociedad rural y los movimientos migratorios acabaron de configurar el panorama de estas prácticas.

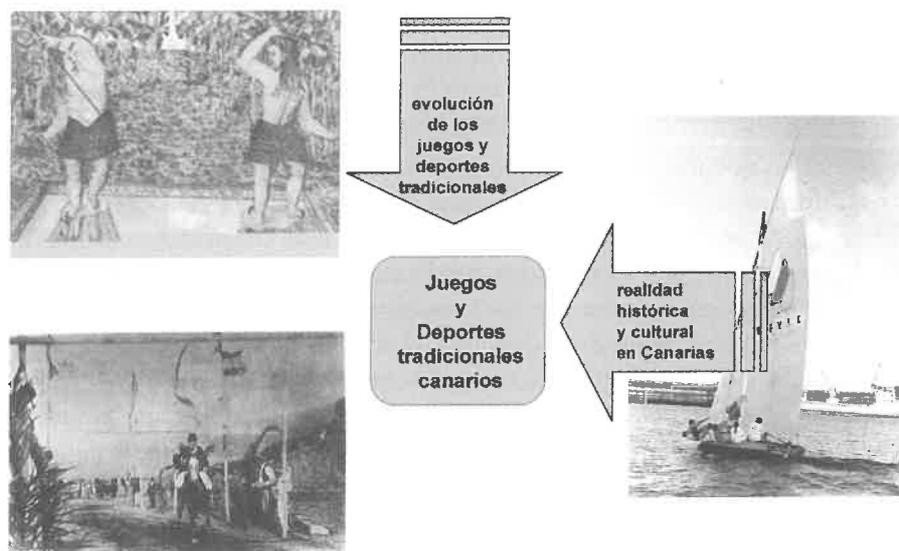


Fig. 1. Confluencia de la realidad canaria de sus juegos y deportes tradicionales.

Luego el fenómeno de encuentro aborigen canario-castellano configuró una situación histórica y cultural muy singular, y a ello ha de unirse la configuración rural y de difusiones ocurridas en las islas. Una vez descrito este fenómeno particular del encuentro lúdico de dos culturas, y su escasamente conocido proceso de cambio hasta la actualidad, así como la estructuración ligada a la cultura rural, con una distribución de las prácticas generalizada en parte y más localista en el resto, dirigiremos nuestro discurso al problema de cómo categorizar los juegos y deportes tradicionales.

3. EL PROBLEMA DE LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CANARIOS

Las fuentes etnohistóricas nos permiten conocer, normalmente de forma muy incompleta en Canarias, cómo era el desarrollo de estas actividades lúdicas. Algunas de estas prácticas han desaparecido y sólo contamos con los testimonios de los cronistas e historiadores posteriores. De modo que hay que asumir lagunas en el seguimiento histórico de los juegos.

Los cronistas coetáneos de la Conquista o estudiosos de la tradición oral y/o de las fuentes originales, no dedicaron gran atención a los juegos que practicaban los aborígenes canarios, pues como solía ocurrir en esos casos se limitaban a narrar las hazañas bélicas de sus señores o 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.

Aparentemente, el problema de clasificar los juegos y deportes tradicionales no es tal para la mayoría de los estudiosos de estos juegos; digamos que parece un asunto resuelto. Renson y Smulders (1989) influyen en la clasificación española (Moreno Palos, 1992), pero clasifican los juegos tradicionales con el criterio del tipo de juego. Esta elección de criterio para clasificar adolece de significación cultural, sin aportar ninguna información histórica y sociocultural, que sería el criterio más relevante para entender cómo organizar estos conceptos. Debería ser la estructura de juego y no el tipo de juego, ya que es un criterio interno que desvela información de gran calado y facilitadora de un análisis del corte al que nos referíamos.

En nuestra opinión, partimos del interés por el deporte y el juego motor, luego ésta es la macrocategoría de partida. Las categorías que emanan de ella obedecen a las variables anteriores: juegos aborígenes, juegos motores tradicionales, y deportes tradicionales. Así, separamos la realidad cultural aborígen de otra muy distante, la realidad europea de ese momento histórico y, finalmente, separamos el deporte como formas de juego codificadas e institucionalizadas. El énfasis en la tradición que se expresa en la segunda categoría corresponde a subrayar el valor tradicional como transmisor de cultura por encima de otros, como la confusa autoctonía o el valor de lo rural o popular, que también incorporan algunas contradicciones en el caso canario.

Además, en el análisis que nos ocupa, hemos abordado las prácticas de adultos, que definen un cuerpo claro y diferenciado respecto a los juegos infantiles. Según esta clasificación, algunos juegos se distinguen respecto a la etapa en que se manifestaron, mostrando así su diferencia con otra forma evolucionada o actual, como ocurre con la lucha, de la cual tenían una práctica los aborígenes, fue continuada con una lucha con las características tradicionales y locales, y concluyó constituyéndose en deporte. Los juegos y deportes de adultos canarios se dividen en tres grandes grupos: aborígenes (lucha, enfrentamientos con palos, salto del pastor, salto de vara, lanzamiento y esquiva de piedras), juegos tradicionales (bola canaria, carreras de caballos, carreras de sortijas, cucaña, levantamiento del arado, levantamiento/pulseo de piedra, palo canario, pelotamano, pina, salto del pastor, tablas de san Andrés, y tångana), y deportes tradicionales (lucha canaria, arrastre de ganado, bola canaria, lucha de garrote de competición, vela latina de botes, y vela latina de barquillos).

Desde la última década, la evolución de los juegos y deportes tradicionales ha desembocado en dos fenómenos: el mantenimiento de las instituciones, y la diversificación de juegos tradicionales y su deportivización.

4. DIVERSIFICACIÓN Y *DEPORTIVIZACIÓN* EN LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

La evolución de los juegos y deportes tradicionales canarios ha creado un hecho sintomático: el mantenimiento de dos modalidades de manifestarse una práctica lúdica. La razón de este hecho reside en la separación de un pensamiento único en cuanto a percibir un juego determinado; de esta manera, en Canarias, coexisten los casos de algunas prácticas, como los juegos tradicionales con palo, que tienen a la vez una versión tradicional junto a otra deportiva. Para entender cómo ha sido posible esta doble oferta, hemos de situarnos en el fenómeno de la deportivización; es decir, configurar una práctica como deporte a partir de un juego. El pensamiento que ha generado esta situación es defensor de la idea de que el deporte posee una estructura más sólida para mantenerse como práctica en el tiempo, el deseo de captar público y una falsa creencia –a nuestro juicio– de alcanzar una “mayoría de edad”.

La deportivización no es un camino final para la evolución de un juego tradicional, porque la historia de los juegos demuestra que el deporte ha sido una incorporación reciente al mundo lúdico moderno. Además, lo más inquietante o paradójico es que, en algunos casos, los mismos defensores del valor de la tradición son los que añaden la deportivización, ignorando que el deporte es una fórmula globalizada de juego que produce una pérdida de identidad en beneficio de la homogeneización. El deporte, a partir de un juego tradicional, suele incorporar nuevos elementos del juego o sistemas estructurales que le son necesarios; por ejemplo: el garrote de competición ha incluido un sistema de puntuación y sistemas de competición. Por el contrario, la modalidad de juego del palo con vara (palo de tamaño intermedio), surgido culturalmente de un mismo origen lúdico y cultural, no posee, de manera explícita estas soluciones anteriores. En definitiva, el modelo *deporte* está supeditado por un pensamiento acerca del ludismo que hay que saber asumir y reconocer abiertamente, sin confusiones de forma y fondo.

Por otra parte, en Canarias, también se encuentran prácticas que ya han perdido su espontaneidad en forma de juego, y que sólo se practican como deporte formal, como es el caso de la lucha canaria. Cada juego o deporte se conduce por un camino diferente, aunque en dos grandes direcciones

paralelas: la del juego tradicional que mantiene sus formas antiguas, y la de la deportivización que pugna por revalorizarse socialmente respecto a la anterior.

El origen de una parte de este problema proviene del impulso que originó el reconocimiento institucional de la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias, al proponer una normativa legal que no supo explicar este fenómeno en su mención a la realidad de los juegos y deportes tradicionales, mostrando la vía federativa de manera neutral.

5. LAS MUESTRAS COMO MUSEO VIRTUAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Tras la concienciación de las Instituciones Públicas canarias con relación a los juegos y deportes tradicionales, surgieron programas que trataron de impulsarlos a través de muestras para dar a conocer estas prácticas lúdicas. Esta solución ha estado funcionando hasta la actualidad, especialmente con grupos de escolares, los cuales son trasladados en horario escolar a un lugar en el que se presenta una *muestra*. También, algunos ayuntamientos se han sumado a iniciativas semejantes, consistentes en facilitar un grupo de monitores con el fin de organizar actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales infantiles, como ha realizado el Ayuntamiento de La Laguna (Tenerife). Sin embargo, con el paso del tiempo se ha visto que la práctica de las modalidades de adultos en las muestras no ha ayudado a un desarrollo de estas prácticas en los centros escolares. Tampoco se aprecia un aumento de practicantes de juegos y deportes tradicionales fuera del contexto escolar. Es el momento de la autocritica de las instituciones, pues las muestras de juegos y deportes tradicionales se han convertido, en Canarias, en un museo virtual, en el cual no hay prácticas vivas sino recreaciones de prácticas con escaso poder de penetración social. La pregunta que nos hacemos es si estamos ante un pago a los tiempos modernos y la influencia de determinado tipo de concepción deportiva que reduce el desarrollo de los juegos y de los deportes que, aun procediendo de prácticas tradicionales (vela latina de botes y barquillos, lucha canaria, garrote de competición, bola canaria), se han situado en una esfera concreta de una forma de ludismo.

Dentro de los juegos tradicionales canarios, existen dos: el levantamiento o pulseo de piedra, y el levantamiento del arado, que tienen un reducidísimo número de practicantes; seguramente, debido al tipo de esfuerzo que solicita su práctica. Por otra parte, no se ha reflexionado suficientemente acerca de que los denominados juegos y deportes tradicionales canarios son, en esencia, prácticas de hombres, aunque se haya incorporado recientemente a la mujer. Es decir, han sido prácticas construidas por el pensamiento del género hegemónico y adecuado a las preferencias lúdicas de su interés, como es el enfrentamiento, la fuerza o la fuerza-habilidad. ¿Dónde quedan en este escenario las preferencias lúdicas tradicionales de las mujeres adultas canarias? Sencillamente, no están; con la fatalidad de que las tuvieron, aunque mermadas por su escaso tiempo libre para el ocio que les impuso el devenir cultural y el sitio que ocuparon en la sociedad y su estricta moral. De modo que otra reflexión que habría que hacer acerca de las muestras es si somos conscientes de que transmitimos la tradición y valores de un mundo de hombres.

En definitiva, el museo de los juegos y deportes tradicionales está más lejos que cerca de lo que aparenta su supuesta viveza de práctica.

6. MODELOS ORGANIZATIVOS DEL JUEGO Y DEPORTE TRADICIONAL

Los juegos y deportes tradicionales canarios poseen un heterogéneo nivel de organización e institucionalización. Así, nos encontramos con el caso representado por la lucha canaria, de amplia difusión y con un modelo deportivo típico en el que existe una Federación de Lucha Canaria, con carácter regional, y Federaciones Insulares, que atienden a las competiciones y actividades de cada isla; y modalidades como el levantamiento del arado o el levantamiento de piedra, que no tienen ningún tipo de organización sino que ésta se encuentra representada por individuos a título personal. En el primero de los casos, nos referimos al cuarto deporte en la Comunidad Autónoma Canaria por el número de licencias, con 3.800 en el año 2005 y, en el segundo, a actividades lúdicas que no cuentan con más de 3 ó 4 practicantes habituales.

Unos acontecimientos importantes en la organización de los juegos tradicionales de Canarias fueron la aprobación de la Ley Canaria del Deporte, de 9 de julio de 1997, en la que se recoge un artículo específico dedicado a *la recuperación, mantenimiento y desarrollo de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales como parte integrante de nuestra cultura*, donde, por ejemplo, se dice que se establecerán líneas de financiación preferente a las federaciones deportivas canarias que incluyan juegos y deportes autóctonos y tradicionales; y sobre todo, la publicación de las órdenes de 15 de septiembre de 1992, *“por la que se regula la constitución y funcionamiento de las Agrupaciones Canarias de los Juegos y Deportes Autóctonos”* y la modificación de ésta, la de 15 de octubre de 1996, *“por la que se regula la constitución y funcionamiento de las Federaciones Canarias de los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Canarias”*.

Hasta septiembre de 1992 sólo estaban constituidas las federaciones de Lucha Canaria, Vela Latina Canaria y Bola Canaria; en la actualidad, con el desarrollo de la orden de 1996, se han incorporado las federaciones de Juego del Palo Canario, Lucha del Garrote Canario, Arrastre de Ganado Canario y Salto del Pastor Canario. Una quinta federación, que agrupa a todas las modalidades restantes, la Federación de Juegos Tradicionales Canarios, no se ha conformado aún, ni parece que lo haga en los próximos años.

El modelo federativo, como se puede comprobar, no es el único modelo de organización, así también podemos significar la existencia de la Coordinadora de Colectivos Tradicionales de Juego del Palo Canario de Tenerife, que agrupa a jugadores de palo canario que no quisieron o no quieren incorporarse a la Federación del Juego del Palo, un colectivo de jugadores de pelotamano de los pueblos de Teguiise, Soo y Tiagua, en Lanzarote; o actividades lúdicas como las tablas de san Andrés o las carreras de caballos y de sortijas que no precisan de otra organización que la fiesta, donde han formado parte de sus programas durante muchas décadas, incluso siglos.

Los juegos y deportes tradicionales de Canarias están incorporados al currículum de la enseñanza primaria, secundaria obligatoria y bachillerato. Así, entre los objetivos del área de Educación Física en la ESO, se incorpora el de *Conocer y practicar los deportes y los juegos tradicionales y autóctonos de Canarias, a la vez que asumirlos como valor cultural propio* y en el Bachillerato *Reconocer, practicar, y valorar, como rasgo cultural propio, los juegos y deportes tradicionales de Canarias*.

A las demandas del currículum han respondido las dos universidades canarias que tienen en los planes de estudio de la Diplomatura de Maestro especialista en Educación Física la asignatura de *Juegos y Deportes Autóctonos*, y en la licenciatura de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, titulación impartida en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, las asignaturas de *Lucha Canaria y Juegos Tradicionales Canarios*.

En el desarrollo de la Ley Canaria del Deporte, la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias ha constituido, desde 2001, la Comisión de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales Canarios, organismo autonómico integrado por la propia Dirección General, los siete cabildos insulares, todas las federaciones de deportes tradicionales, expertos de las modalidades no federadas y las dos universidades canarias. Esta comisión ha trazado las líneas de actuación, institucionalización, divulgación, promoción, investigación y legislación en los últimos cinco años.

Resulta interesante comentar la situación que ha vivido el palo canario, en la que formalmente se ha dividido en dos federaciones, una de las cuales, la del juego del palo canario, pretende mantener los rasgos tradicionales de la práctica evitando la competición y celebrando encuentros de jugadores en los que se enfrentan intentando desarrollar las posibilidades del juego, sin vencedores ni vencidos; y la de la lucha del garrote, donde además de la vertiente tradicional, han desarrollado una línea deportiva con competiciones y la creación de un sistema de competición, con la creación de un código de puntuación y la modificación del implemento para minimizar el peligro en el golpeo.

El salto del pastor, aunque ha constituido una federación, continúa siendo un juego porque tal y como recoge sus estatutos, persigue conservar la tradición y evitar cualquier tipo de competición, que según sus practicantes, desvirtuaría la actividad. Celebran encuentros insulares y regional en

los que los saltadores realizan jornadas de convivencia e intercambio de experiencias, con recorridos por riscos y barrancos.

Prácticas como la lucha canaria, la vela latina canaria de botes y la vela latina canaria de barquillos, la bola canaria y el arrastre de ganado, tienen enfrentamiento regulares/semanales durante el periodo que duran las competiciones entre 6 y 10 meses, dependiendo de la actividad.

7. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN CANARIAS

Con la pretensión de acercar al lector a los juegos y deportes tradicionales de adultos de Canarias, describiremos a continuación, de forma breve, y debido a los límites de extensión de este documento, algunos de los más importantes: lucha canaria, palo canario, salto del pastor, levantamiento de piedras, vela latina canaria (botes y barquillos), pelotamano, bola canaria, pina, levantamiento del arado y arrastre de ganado.

La *lucha canaria* puede definirse como una actividad de oposición entre dos luchadores quienes intentan, a partir de un agarre establecido, en la actuali-



Fotos 1 y 2 correspondientes a la versión antigua y al juego actual de la lucha canaria. Uno de los juegos tradicionales canarios más representativos de esta Comunidad Autónoma.



Foto 3. Alumnos universitarios de educación física practicando el juego tradicional de la pina que antiguamente era practicado por pastores de Canarias.

Foto 4. Las tablas de San Andrés practicadas en el contexto festivo de esa localidad isleña.

dad la mano izquierda a la bocapierna derecha del pantalón del adversario y la mano derecha a la arena, el desequilibrio del contrario para que apoye en el suelo alguna parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies.

Existen diversas teorías sobre el origen de la Lucha Canaria aunque todas hablan de un origen prehispánico, pudiendo para ello acudir a las crónicas de la Conquista. La primera noticia de la que se dispone data de 1420; en la Crónica de Alvar García de Santa María, se refiere a unos aborígenes de Canarias que fueron llevados a la corte de Juan II de Castilla: *«que eran cristianos y el uno gran luchador;*



Foto 4. Demostración del juego de palo canario.

maguer que era de quarenta años no había en la corte quien luchase con él». Los datos de que disponemos no nos permiten establecer exactamente cómo era en el mundo aborigen la lucha y la organización del enfrentamiento, el tipo de agarre, el sistema de enfrentamiento, etc.

En la actualidad existen distintos sistemas de lucha, por equipos e individuales. Los sistemas de enfrentamiento por equipos:

- *De tres, las dos mejores:* Los equipos están cons-

tituidos por 12 luchadores, la duración de la agarrada es de 1 minuto y 30 segundos, y los luchadores se enfrentan según las "sillas", pudiéndose retirar cuando derriben a dos adversarios, o múltiplo de dos. Resulta vencedor el luchador que obtenga un mayor número de victorias en un máximo de tres agarradas con un mismo adversario; aunque si se da la situación de una agarrada nula y una victoria para cada luchador, tras descansar 30 segundos, después de la tercera agarrada, celebran una cuarta de 60 segundos, denominada "agarrada del minuto".

- *Lucha corrida:* Los equipos están integrados por 18 luchadores, la duración de la agarrada es de 3 minutos y existen una o dos "sillas", según la competición. Un luchador se podrá retirar cuando derribe a tres contrarios, o múltiplo de tres. Este sistema consiste en el enfrentamiento a una sola agarrada en la que el perdedor resulta eliminado.



Foto 5. Competición de vela latina.

- *Todos contra todos:* Los equipos están constituidos por 6 luchadores y la duración de la agarrada es de 1 minuto y 30 segundos. Este sistema se caracteriza por el enfrentamiento con todos los luchadores del equipo contrario en una única agarrada que si es ganada implica un punto para el equipo.

Además, existen sistemas de enfrentamiento de carácter individual, entre los se encuentran:

- *Por pesos:* Los luchadores compiten por el sistemas "de dos, las tres mejores", enfrentándose a oponentes de la misma categoría de peso.

- *Por categorías:* Los luchadores se enfrentan por el sistema "de tres, las dos mejores", enfrentándose a oponentes de la misma categoría, conforme han sido clasificados por la Federación; seniors: puntales A, puntales B, puntales C y no clasificados; juveniles, cadetes.

- *Desafíos*: Si un luchador no queda satisfecho con el resultado de su enfrentamiento con un adversario puede solicitar la revancha, de dos maneras: si se celebra ese mismo día, se denomina “*de rasquera*”, y “*concertado*” si se celebra en días posteriores e incluso se avisa a los aficionados de su celebración. Los desafíos pueden ser a cinco o a siete agarradas, es decir, “de cinco, las tres mejores” o “de siete, las cuatro mejores”.

Como en todas las actividades motrices de oposición en las que hay un agarre, éste va a condicionar los modelos de ejecución que pueden realizarse. El Reglamento de lucha canaria establece que “ambos luchadores han de situarse frente a frente, introduciendo su mano izquierda en el remango exterior delantero (con cuatro dedos bajo el pernil) del pantalón de la pierna derecha del adversario sin tirar, con el brazo semiflexionado y sin rebasar el borde lateral, no pudiendo introducir el puño en la ingle de su rival ni empujar hacia atrás. Inclinarán el tronco hacia delante, en semiflexión de tronco, hasta establecer contacto con sus hombros derechos al mismo nivel y altura, colocando el parietal derecho de la cabeza ligeramente en el costado derecho del contrario (fundamental), llevando al mismo tiempo la mano derecha de ambos juntas, en posición vertical hasta el suelo hasta tocarlo con la punta de los dedos. A partir de ese momento el árbitro hará sonar su silbato iniciándose la «brega» o «lucha».”

El tipo de agarre permitirá que se puedan realizar técnicas de brazos (toque para atrás, cogida de tobillo, cogida de muslo, toque por dentro, sacón de aire, etc.), técnicas de piernas (cango, traspiés, burra o garabato, pardelera, ganchillo, etc.), técnicas de cadera/tronco (cadera, media cadera, culona, etc.) o técnicas combinadas.

- El *palo canario* es un enfrentamiento con bastones/palos de dos jugadores que los manejan con las manos, que puede ser definida como una esgrima de bastones de diferentes tamaños (palo chico, vara, lata y garrote), cuyo fundamento se basa en la realización de técnicas de ataque, de forma controlada, que son defendidas por el otro jugador.

El término *Palo Canario* agrupa a todas las modalidades de enfrentamientos con palos que se manifiestan en el Archipiélago. Así, recogemos bajo este epígrafe modalidades como el juego del palo y la lucha del garrote. Las distinciones habituales se establecen en función del tamaño del palo, dando lugar a la presencia de un palo chico o macana, un palo mediano o vara y un palo grande, garrote o lata.

El enfrentamiento con palos fue una práctica común entre los aborígenes canarios y su origen habría que situarlo en la actividad bélica o el entrenamiento para la misma.

«(...) i de gran destreza en la pelea con las armas que traían, que era a modo de espada de palo toxtado i de madera mui resia.» (Antonio Sedeño, 1484)

«Tenían muchos desafíos. Salíanse al campo a reñir con unos garrotes de acebuche, de vara y media de largo, que llamaban tezzeses.» (Abreu y Galindo, 1602)

También existen algunas referencias que nos indican el carácter lúdico que tenía entre los aborígenes cuando llegaron los conquistadores:

«El día que celebraban la boda, (...), la llevaba a su casa la mujer i hacían grandes comidas y juegos: (...); hacían un general torneo de palillos o varillas pintadas de colorado con sangre de drago; (...).» (Antonio Sedeño, 1484)

«Cuando dos canarios se desafiaban a duelo, iban al lugar señalado para ello, que era una plazoleta alta, que en cada extremo tenía una piedra llana, grande tan sólo cuanto podía mantenerse encima de ella un hombre de pie. Primeramente cada uno de ellos se ponía encima de su piedra, (...) con el bastón llamado magodo o amodeghe. (...). Después bajaban en tierra y se enfrentaban con los magodos, esgrimiendo y buscando cada uno su ventaja (...).» (Torriani, 1590)

La tradición oral se ha encargado de conservar y transmitir datos y noticias que han hecho posible recabar más información sobre épocas recientes donde el palo es utilizado como defensa, manejo de los animales o útil en las labores de pastoreo.



Las diferencias entre los distintos tipos de palos se establecen en función de su tamaño. Tradicionalmente se conocen tres palos; el *palo grande*, garrote o lata, que es superior a la altura del individuo (no más de una cuarta) que lo utiliza y cuyo grosor es uniforme de un extremo al otro; el *palo medio* o *vara*, cuyo tamaño no excede como máximo de la altura de la barbilla del jugador, y como mínimo, su cintura, siendo lo más frecuente que alcance hasta la altura del corazón del jugador, observándose una diferenciación clara y progresiva entre sus extremos; y el *palo chico* o *macana*, cuyas dimensiones son siempre inferiores a la cintura del jugador, con un grosor y forma variables.

El *palo medio* y el *palo grande* se manejan con dos manos, mientras que el *palo chico* se manipula habitualmente sólo con una (por un extremo o por el centro). Aunque se agarren con dos manos no lo hacen de igual forma debido a unas dimensiones y peso distintos. En la vara se agarra por un extremo, el trozo (extremo más grueso) o la punta (extremo más fino) según la moda-

lidad, y en el garrote o lata por su parte central. Las técnicas que se ejecutan con diferentes palos varían a causa de sus características morfológicas y a la forma de agarre.

El proceso para la elaboración de un palo es muy singular, ya que hay que cortarlo cuando la luna está en menguante, porque la savia está en la raíz; y de la parte ventosa y con menos nudos del árbol. Después del corte es fundamental su preparación, en donde intervienen el fuego para enderezarlo y quitarle la corteza, y la grasa animal. Las maderas más utilizadas son: sabina, palo blanco, acebuche, tarajal, mocanero, eucalipto, acebiño, almendrero, membrillero, afollado, etc.

La figura del «hombre bueno» es importante en el juego, persona conocedora del manejo del palo que se encarga de que las acciones se «ajusten a la tradición» y de controlar cualquier elemento de violencia que pueda aparecer en el desarrollo del enfrentamiento. Esta función suele ser representada por los «maestros» o los jugadores más destacados.

- El *salto del pastor* es la actividad originada por el desplazamiento de los pastores de las Islas con el ganado, pero también de todos aquellos individuos que precisaban transitar por lugares de difícil relieve. El carácter accidentado de la orografía canaria hace necesaria la utilización de una vara larga de madera que generalmente posee una punta metálica en uno de sus extremos y que recibe distintos nombres según la isla. En La Palma, lanza; en Gran Canaria, garrote; en El Hierro, asta, en La Gomera, astia; en Lanzarote y Fuerteventura, lata; y en Tenerife, palo, astia, lanza y regatón.

Este instrumento del pastor fue utilizado por los aborígenes de manera común:

«Otras mil gentilezas hacen, como arrojarse peña abajo con una lanza muchos estados, que, como son a todos notorias, no quiero gastar tiempo en escribirlas.» (Fray Alonso de Espinosa, 1594)

«Arrójanse con la lanza, llevada a lo largo del cuerpo del hombre, terciada de manera que ponen un tercio primero en la tierra o piedra donde dan con la contera de acero que trae la lanza, de un palmo de larga con su cubo, sin que pueda desviarse de donde da, y aunque sea tres lanzas de alto se tiran abajo y vienen a ponerse en el suelo con tanta facilidad, que parecen aves.» (Gaspar de Fructuoso, s. XVI)

La lanza consta de dos partes principales y el bocal:

- *El palo*: vara de madera por la que se deslizará el pastor. La madera para su elaboración se suele coger del cospe, parte del pino que está entre la tea y la corteza. Se busca un palo que no tenga

nudos y de hebras derechas, preferentemente la parte del árbol orientada al norte y cortado en el cuarto menguante. Las maderas utilizadas han sido el pino canario, faya, barbuzano, mocán, eucalipto, brezo, almendrero, acebiño, haya, tarajal, acebuche, etc.

- *El regatón*: especie de punzón de acero ubicado en el extremo de la lanza y que será la parte que entre en contacto con el suelo. En algunos lugares, debido a las características del terreno, el regatón se sustituye por una argolla o por una argolla y una puya o puyón.

- *El bocal o collarín*: Funda metálica que se coloca en el extremo superior del palo para protegerlo y que no se abra la madera. Puede faltar.

Las dimensiones de una lanza oscilan entre los cuatro metros de las utilizadas para salvar los riscos de la Caldera de Taburiente (La Palma) y las de alrededor de dos metros utilizadas por los pastores de la costa o de las islas con una orografía más suave como conejeros y majoreros. Los regatones tienen un tamaño de entre 20-35 cm que guarda relación con el tamaño del palo.

Los saltos que se ejecutan con la lanza son variados, y además de para descender, puede utilizarse para subir o para salvar algún elemento que interfiere el camino como pudieran ser una pared o un mato. La forma más común de utilización de la lanza consiste en clavar el regatón en un nivel inferior y deslizarse por el palo hasta apoyar los pies en el suelo, siempre que el desnivel a salvar sea inferior a las dimensiones de la lanza. Si la distancia a superar fuese superior, el saltador tendrá que realizar un salto a “regatón muerto”, lo que supone que durante un instante tanto lanza como saltador estarán suspendidos en el aire, para posteriormente clavar el regatón en el lugar escogido y deslizarse por el palo. Este tipo de salto es muy espectacular al tiempo que peligroso para los no iniciados. Otro salto de gran belleza y riesgo es el denominado el salto de “*media luna*” o “*del enamorado*”, en el que el saltador realiza un giro de 180° utilizando la lanza como eje.

El *levantamiento de piedras* fue practicado por los aborígenes canarios, desarrollándose, con posterioridad a la Conquista, principalmente entre los habitantes del medio rural o personas vinculadas a actividades laborales como la de los labrantes de la piedra y los parederos; quienes en la realización de estas labores incrementaban su fuerza con el continuo manejo de la piedra. También nos encontramos con otra faceta, la que viene dada por el ocio, el entrenamiento o simplemente pasar el rato, aunque sin dejar de lado la rivalidad, la pugna o la manifestación de la virilidad. Esta relación con la demostración de hombría o virilidad hizo que fuera una actividad practicada, al menos de forma pública, sólo por varones.

«Eran hombres de tanta fuerza y ligereza, que se cuentan algunas cosas de ellos casi increíbles. Una piedra guijarro está en esta isla, en el término de Arico, maciza, mayor que una grande perulera, la cual vide yo y es común plática entre los naturales que con aquella piedra iban sus antepasados a probar sus fuerzas, y que la levantaban con las manos y la echaban sobre la cabeza a las espaldas con facilidad; y ahora no hay hombre por membrudo que sea, que la pueda levantar, ni dar viento.»
(Fray Alonso de Espinosa, 1594)

- El *levantamiento de piedra* tiene un marco geográfico característico en cada isla; cada piedra tiene su nombre propio: la de los Aceviños, la de los Mocanes, la de Tenerra, la de Teguisse, la de los Valientes, la de los Mozos, la del Gallo, etc., según hiciera referencia al lugar donde se localizaba o a las “características” de los levantadores; y en la mayoría de los casos su técnica precisa y diferenciadora. Dentro de una misma isla podemos encontrar zonas donde varían los modos y estilos de levantamiento.

Las diferentes técnicas que aparecen son resultado, casi siempre, de las características que presenta la piedra. Las había casi redondas, de difícil alzamiento por «malamañadas»; otras eran prácticamente cuadradas y de elevado peso. En algunas ocasiones, para aumentar el peso a elevar, se colocaba otra piedra de menores dimensiones encima de la primera. La piedra se levanta tal y como está en estado natural, con sus irregularidades y particularidades, lo que impide el establecimiento de récord en cuanto a número de kilos levantados, porque siempre tendrá que ser en relación con una piedra determinada.

El levantador busca los posibles agarres existentes en la piedra y a partir de aquí intenta elevarla lo más arriba que pueda, haciendo paradas en las rodillas, en el pecho, en el hombro, dependiendo de las características de cada piedra y del objetivo de la práctica: elevarla a la máxima altura, elevarla hasta el hombro y lanzarla hacia delante, llevarla al pecho y caminar con ella la mayor distancia, llevarla al hombro y lanzarla hacia atrás, elevarla sin que toque el cuerpo, etc. En algunas ocasiones es tan elevado el peso de la piedra o su forma dificulta el agarre, que basta con separarla del suelo. Una vez que alguno de los participantes consigue elevarla hasta un punto determinado, los otros intentarán igualar esa marca y, si es posible, superarla.

Cada levantador podrá agarrar la piedra como mejor lo crea conveniente, pudiendo hacer las paradas que él considere oportunas durante el levantamiento. El manejo de la piedra estará condicionado por la piedra de que se trate y la modalidad, ya que en el caso del pulseo, la piedra no puede tocar en ningún momento el cuerpo del levantador. En algunos lugares, “*pulsear*” la piedra significa llevarla hasta la altura del pecho y desde allí realizar el mayor número de flexo-extensiones de brazos posibles, por encima de la cabeza.

En cuanto a la *vela latina*, sus embarcaciones fueron muy utilizadas en la cuenca mediterránea y se caracteriza por el empleo para la navegación de una vela de tres puntas o triangular; estos botes fueron destinados en Canarias a las faenas de pesca y para acceder a otros barcos en alta mar, con el objeto de realizar el trasbordo de pasajeros y mercancías a tierra. El origen de éste hoy deporte tradicional, podría estar en la pugna por alcanzar antes el puerto y lograr mejores precios en la venta del pescado, o también, para recoger antes y llevar a tierra pasajeros y mercancías. Las tripulaciones más hábiles y expertas serían más demandadas e incluso podrían hacer varios viajes.

Morán (2001), considera que la primera noticia sobre la práctica de competiciones con botes a vela se encuentra en el programa de las fiestas fundacionales de la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria de año 1874, que viene recogido en los periódicos *La Brújula* y *La Tregua*, aunque no se llegaron a celebrar:

“(…) Día 28: Por la tarde, *cucaña marítima* y regateo de botes a vela y a remo, desde el Muelle al Puerto de La Luz, premiándose a los que obtuvieran ventaja.” (*La Brújula*, 25 de abril de 1874)

“Por la tarde, *cucaña marítima* en el muelle y regateo de botes desde dicho punto al Puerto de la Luz con tres premios que se distribuirán de esta manera: al bote más andador, o sea, el primero que llegue al Puerto, 80 pesetas, al segundo 40 y al tercero 20.” (*La Tregua*, nº 11, 16 abril de 1874)

Las embarcaciones de vela latina que coexisten en Canarias son los botes y los barquillos, ligados ambos a la pesca en la costa y en las labores portuarias. El bote de vela latina canaria se localiza en la isla de Gran Canaria. Tiene un casco de madera de 6.55 m de eslora, 2.37 m de manga y 1.35 m de puntal. El mástil es un elemento importante, donde se sujetará la percha o palanca que sostiene a la vela. La vela, de forma latina, vela «a la trina» (en forma de tres puntas), tiene tales dimensiones que *trabucaría* en otras condiciones distintas a las de la Bahía de Las Palmas de Gran Canaria. El casco va provisto de una orza que disminuye el riesgo de vuelco de la embarcación.

Para darle más estabilidad al bote se coloca lastre en el interior del casco, que puede ser de dos tipos; el lastre fijo, está formado por piezas de plomo, y el lastre móvil, constituido por sacos de arena de unos 25-40 kg y que en un número de 10 a 18 unidades se trasladan según las indicaciones del patrón.

Las competiciones tienen lugar de marzo a octubre y están íntimamente relacionadas con la presencia del viento *alisio* del norte. El recorrido es unidireccional (comienza en un punto y termina en otro) y se inicia en el lugar denominado la Mar Fea, en las inmediaciones del antiguo Túnel de La Laja; concluye en aguas de la bahía, en la mitad norte del Muelle Deportivo y se realiza siempre en ceñida, hecho éste que permite una maniobra fundamental como es la virada o tumbada.

Las características de la Bahía de Las Palmas de Gran Canaria permiten seguir toda la competición desde tierra, y es por ello que las regatas están siempre acompañadas de numerosos aficionados que comentan las distintas maniobras de los botes, e incluso cruzan apuestas.

La tripulación tipo en la actualidad consta de diez tripulantes o «boteros»: *patrón*, quién dirige el bote; *escotero*, ayuda al patrón y se encarga de la tensión del cabo de escota; *murero*, el situado más a la proa y avisa de la acción de hacer banda; *contramurero*, situado junto al palo su misión es achicar el agua, mover el lastre y acuartelar la vela; *palero arriba* y *palero abajo*, con funciones en el momento de la virada; *a resonar* y *a retorno*, también con funciones en la virada; *al lastre*, con funciones relacionadas con el lastre y achicar y *abrochador de escota*.

El barquillo de vela latina fue utilizado en todas las islas, pero con carácter lúdico se ha mantenido en Lanzarote y Fuerteventura, e intenta recuperarse, en los últimos años, en Tenerife. Las referencias más antiguas, conocidas hasta el momento, sitúan la celebración de una regata de barquillos a vela en 1904, con motivo de las fiestas de San Ginés, en Arrecife (Lanzarote).

Las dimensiones o eslora del barquillo permiten establecer dos categorías, la de los barquillos de 5 m y los barquillos de 8.55 m. Estas embarcaciones se caracterizan por tener «dos proas», es decir, tanto la proa como la popa terminan en punta, a diferencia del bote cuya popa es plana; y carece de orza. El tamaño del barquillo condiciona el número de personas embarcadas, en el barquillo de 5 m van 4 tripulantes, y en los de 8.55 m, un número máximo de 12.

Las competiciones se realizan sobre un recorrido en forma de triángulo señalizado con boyas, que permite navegar en los rumbos más significativos (empopada, ceñida, largo), mientras que los botes realizaban un recorrido unidireccional, siempre en ceñida. Otras diferencias entre el bote y el barquillo son que el barquillo tiene el palo más próximo a la proa y la vela es más pequeña.



La *pelotamano* es un juego deportivo tradicional de cooperación-oposición practicado actualmente en la isla de Lanzarote, donde ha conservado las antiguas formas de los juegos de pelota, y del que se tienen referencias en otras islas como Fuerteventura y Gran Canaria (al menos desde el s. XVII existe constancia de una calle denominada *Pelota* en el antiguo barrio de Vegueta). La primera noticia sobre la práctica del juego de la pelota en Canarias data de 1616, y hace mención a la venta de unas casas en Tegüise (Lanzarote), pertenecientes al juego de la pelota (Hernández Auta, 1989):

“(...) son unas caxas baxas terreras dellas cubiertas y otras desquiertas contados las caxas y lo demas a ellas anezas y pertenesientes que son enestabilla al juego de la pelota (...).” (Protocolos de Lanzarote).

En esta actividad participan dos equipos de cinco jugadores cada uno, aunque, de forma menos habitual, pueden estar constituidos por 4 ó 6 jugadores; en un espacio de tierra que tiene unas dimensiones de 8-9 pasos de ancho y 60-70 pasos de largo. Sólo se marcan las líneas laterales y en sus extremos se colocan unas piedras pequeñas denominadas «cabos de bote». En la zona media, 30-35 pasos, se señala una línea que es la denominada «raya de faltas». En la *raya de faltas* se coloca una piedra que sirve de referencia al jugador que realiza el saque y es donde se lleva la cuenta del tanteo. Los jugadores reciben distintas denominaciones según la zona que ocupen dentro del espacio de juego: jugador de salto, jugador de tercio, jugadores de vuelta y botador.

Una particularidad en el uso del espacio es que sólo en el momento del saque están obligados los jugadores a situarse detrás de la *raya de faltas*, a partir de ese momento el espacio pasa a ser común y de uso compartido por los dos equipos. El juego 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 que dé dos botes en el suelo, golpeándola con la palma de la mano o en su caso, pararla con la mano o el pie para que no siga su curso.

La pelota, de elaboración artesanal, mide entre 45 y 47 mm de diámetro y pesa alrededor de 50 g. Está compuesta de tirillas de goma, lana y un revestimiento de cordobán (cuero de cabra curtido). Un elemento característico del juego es el «bote», especie de banqueta o atril que consta de una parte fija con un eje vertical, y sobre este eje, en la parte superior, va colocada una loseta de barro cuya inclinación puede ser regulada a voluntad, sobre el que se lanza la pelota como fase inicial del saque. El bote se coloca en la dirección contraria a la del viento.

Las faltas y las rayas, así como la forma de ganar estas últimas, son fundamentales en el desarrollo del juego. Las faltas son infracciones a las normas del juego. La realización de una falta supone punto directo para el otro equipo, por ejemplo: 15 – 0. El tanteo se contabiliza por chicos y pajeros. La cuenta parcial se lleva de forma similar al tenis: 15, 30, 40 y 50 ó chico, obteniendo un chico aquel equipo que pasa de 40 teniendo una diferencia de dos. Cinco chicos hacen un pajero. Existe la particularidad de que si un equipo consigue un chico y el otro tiene varios obtenidos con anterioridad, no se contabiliza ese chico sino que se le resta uno al equipo perdedor, esto supone que siempre al menos uno de los dos equipos tiene que tener cero chicos en su marcador. Los chicos se anotan en la piedra de la falta, dibujando una pequeña rayita que sale de ella. Cuando se acumulen cinco chicos, son borrados y se traza un círculo alrededor de la piedra que representa un pajero.

Las rayas se marcan con el dedo en la tierra, paralelas a la raya de falta y en la zona media del espacio de juego, a la altura en la que la pelota es detenida por uno de los jugadores después del segundo bote o se detiene por si misma; o en el punto en el que ha salido por unos de los laterales si previamente ha dado al menos un bote dentro del campo. Si se acumulan dos rayas, o hay una raya y alguno de los dos equipos tiene 40 en su marcador, los equipos intercambian sus posiciones en el campo, pasando a sacar el equipo que estaba al resto, y se juega (n) la(s) raya (s) por el orden en el que fueron realizadas.

Un equipo gana la raya si consigue detener la pelota o que salga del campo por un lateral, previo bote dentro de él, por delante (respecto a su posición en el campo) de la raya. Su valor es igual al de las faltas.

Algunas particularidades de este juego son que no existe la figura del árbitro, los propios jugadores resuelven los posibles conflictos y llevan la cuenta de los tantos; que no existe un tiempo límite de juego, sino que éste continúa mientras haya luz solar; y la fabricación de una bebida denominada *ponche*, constituida por agua, ron, azúcar, canela y limón, que los jugadores beben durante los descansos del juego.

- La *bola canaria* es un juego de lanzamiento de precisión perteneciente a la familia de los juegos de bochas, 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 el mayor número de las del equipo que se pueda.

El juego debió llegar a las Islas Canarias con los primeros colonizadores, porque como ocurría con la pelotamano, estamos refiriéndonos a una práctica con una amplia difusión durante el siglo XV, en sus lugares de origen. La primera referencia conocida relacionada con el juego de la bola es de la primera mitad del siglo XVI:

“E luego se platicó que en el juego de la bola van a jugar muchas personas con armas, lo cual es causa que ayan escándalos, e por los escusar ordena e mandan que agora ni de aquí adelante ninguna persona de qualquier estado e condición que sea nosea osado de llevar armas al dicho juego de la bola, so pena de las aver perdido e pierdan las dichas armas, e se aplican para el alguacil que conellas le hallare en el dicho juego de la bola, quier esté jugando, quier mirando jugar o en otra qualquier manera, e que fuese apregonado públicamente.”

(Acuerdos del Cabildo de Tenerife. Ordenança en el juego de la bola no tengan armas ningunas, 19 de abril de 1539)

“En el 20 de abril de 1539, estando en la plaza de los Remedios de esta ciudad, e por ante mí Juan López de Açoca, esc. Mayor del Conçejo, Lope Díaz, pregonero público del Conçejo. apregonó la ordenança del juego de la bola, que de suso se haze mençión, en haz de muchas personas que ende se hallaron.”

(Acuerdos del Cabildo de Tenerife. Pregón de la ordenanza de las armas en el juego de la bola)

La isla de Lanzarote, dentro del Archipiélago Canario, es reconocida como el centro más importante en la práctica del juego de la bola, por lo que también se denomina a esta modalidad *bolas conejeras*. Se piensa que desde aquí, pudo difundirse a otras islas como Tenerife y Gran Canaria con las emigraciones de lanzaroteños, de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, para la construcción de los puertos de ambas capitales.

El material de las bolas ha evolucionado con el paso del tiempo, teniéndose constancia de la utilización de bolas de piedra, madera y, en los últimos tiempos, de pasta, procedente de Venezuela, en donde se introdujo desde Italia. El boliche, que solía ser de madera, aunque actualmente es de pasta o de acero, recibe el nombre de miche o mingue. Las bolas de madera eran de palo blanco, eucalipto o moral por ser éstas unas maderas duras y resistentes. El diámetro de una bola de pasta es de 12 cm y su peso de unos 1200 g, siendo las de madera algo más pequeñas y ligeras. La bola no precisa mantenimiento, el desgaste es natural y se retiran dependiendo de las posibilidades económicas.

Los espacios para jugar a las bolas suelen estar junto a un bar o cantina, lo que permitía establecer pequeñas apuestas relacionadas con el pago por el equipo perdedor de una copa de bebida. Normalmente se jugaba en campo abierto, atendiéndose sólo a que la superficie fuese compacta, pudiendo estar provista de algunos desniveles. En la década de 1970 se acota la cancha formando un rectángulo comprendido entre 18 y 25 metros de largo por unos 3,5 a 6 de ancho. Toda bola que sobrepase estos límites queda fuera de juego en esa mano. Dentro del espacio de juego se señala el «rayo», lugar desde el que se han de realizar los lanzamientos manteniendo al menos un pie detrás de él.

El juego permite enfrentamientos de uno contra uno, dos contra dos, tres contra tres y cuatro contra cuatro. Para diferenciar las bolas de ambos equipos suelen ir pintadas unas de rojo y otras de verde; tradicionalmente, se distinguía las de madera por la existencia o no de una raya o pequeño clavo.

La bola canaria se inicia eligiendo color y sorteando cuál de los dos equipos lanza el miche, acción que se realiza desde el rayo por un jugador del equipo al que le haya tocado en suerte. Ese mismo jugador tiene que tirar la primera bola, y siempre que la bola tirada quede entre los límites del campo, la siguiente bola la arrojará el equipo contrario, que dejará de lanzar bolas cuando consiga que una de sus bolas sea la más próxima al boliche. Cuando se lancen todas las bolas, se suman tantos puntos como bolas de un mismo equipo estén más cerca del miche que la más próxima del equipo contrario. El partido termina cuando uno de los dos equipos llega a 12 puntos; a 18 ó 24 en los campeonatos de las fiestas. En algunas zonas del norte de la isla de Lanzarote se jugaba a 15 puntos.

La acción de enviar el boliche fuera de los límites del campo implica que al equipo que lo acaba de echar se le descuenta un punto, y se le suma al equipo contrario. Esta norma aparece en el momento en el que se empiezan a delimitar las canchas y supone la posibilidad de una puntuación negativa.

La figura del árbitro está ausente en el juego de la bola, por lo que mediría el equipo que realizó el último tiro, en el caso que existiesen dudas sobre cuál es la bola más cercana al miche.

Las principales jugadas que se distinguen dentro del juego son dos: *brochar* o *abrochar*, lanzar una bola con intención de golpear o empujar a otra para alejarla del *miche* o de una zona determinada; y *arrimar*, lanzar una bola con el objetivo de aproximarla lo más posible al *miche*.

En la actualidad, la bola se practica en todas las islas, pudiéndose diferenciar matices entre la bola tradicional y la bola como deporte, incluida en la Federación de Bola Canaria y Petanca desde el 25 de abril de 1992 y regida por un reglamento que surge de la combinación de las normativas utilizadas para la práctica de la bola tradicional, las bochas y la petanca.

- El juego de *la pina* consiste, en líneas generales, en el enfrentamiento entre dos equipos de número variable de jugadores, provisto cada uno de ellos de un palo o bastón invertido con el que golpearán una bola o trozo de madera con la intención de que ésta sobrepase la línea de fondo del equipo contrario. Aunque éstos puedan ser los rasgos más comunes del juego, se han podido localizar al menos 8 modalidades distintas del juego en Canarias, algunas con grandes diferencias entre si (Castro, 2003).

El juego, desaparecido y poco estudiado hasta fechas recientes, pudo llegar al Archipiélago Canario a través de los conquistadores franceses o los posteriores colonizadores peninsulares, tanto españoles como portugueses. Un dato contrastado es que en épocas anteriores a la Conquista ya se practicaba en suelo francés el juego de «*la crosse*», antecedente de *la pina* que pudo difundirse hacia la Península Ibérica siguiendo rutas tan importantes, durante la Edad Media, como el Camino de Santiago y donde se desarrolló y gozó de gran popularidad el juego de *la chueca*, de características muy semejantes a *la pina* de Canarias. Tampoco sería desdeñable considerar una vía de difusión del juego de raíces norteafricanas.

La práctica del juego se desplegó en los ambientes rurales asociados a comunidades pastoriles y agrícolas, y ha sido posible constatar su práctica tanto por adultos como por niños, aunque siempre con jugadores varones.

Las primeras referencias que se tienen del juego en Canarias son de finales del s. XIX:

«En la plaza, los días de fiesta, luchas y juegos de pelota y pina.» (Fernández Castañeira, 1884, Fuerteventura)

«Un número indeterminado de mozos armados de cayados o estacas, se dividen en dos bandos con fuerzas iguales, para situarse en un llano en dos filas paralelas ocupando en extensión lineal un centenar de varas más o menos. Lucha cada bando porque llegue a estacazos la pina o séase una bola de madera, el uno al extremo izquierdo del recorrido señalado y el otro extremo derecho para ganar la partida.

Tiene sus peligros por diestros que sean los jugadores en los quites y en el sorteo de la bola.» (Bethencourt, 1884, Tenerife)

«La calle de Méndez Núñez, en el tramo correspondido entre las de Robayna y Santa Rita, es el lugar elegido por un regimiento de chiquillos para jugar a la pina, que no es entretenimiento inofensivo ni mucho menos.

Los días festivos por la tarde, sobre todo, es punto menos que imposible aventurarse por aquellos contornos sin exponerse a recibir un golpe.» (Diario de Tenerife, 1890)

La esencia del juego consiste en golpear la bola o pina con un palo o bastón hasta conseguir que supere una raya situada en el fondo del campo contrario, al tiempo que el otro equipo intenta evitarlo y superar la raya que representa su meta. El juego se iniciaba en el centro del espacio donde existía un agujero, denominado en El Paso (La Palma) *aturridero*, que se había formado por el continuo uso en el momento de poner en lucha la pina. Cada vez que se conseguía un tanto o raya se reiniciaba el juego en el centro del terreno. La dureza y velocidad que alcanzaba la bola, así como los posibles impactos de los bastones, conformaban una práctica muy violenta y peligrosa.

Otras modalidades identificadas en las Islas se relacionan con el envío de la pina a la mayor distancia posible, el derribo de palitos con la pina desde una zona delimitada, la superación de una raya que es defendida por uno o varios jugadores sin poder conducir la pina, el golpeo consecutivo de pinas, la introducción de la pina en un hoyo, el desalojo de la pina de un círculo con el trompo o la superación de la raya golpeando la pina con un trompo.

El espacio utilizado para la práctica se caracterizaba por ser llano, recto, de tierra dura, muchas veces limitado lateralmente por paredes naturales o artificiales (huertas o camino). Habitualmente estos espacios tenían carácter público o comunitario (caminos, plazas, barrancos, etc.). En los fondos se marcaban las rayas o metas, y en algunas ocasiones, cuando era preciso, límites laterales, como ocurría en Sabinosa (El Hierro). Estos espacios solían coincidir con sitios de reunión que proporcionaban el material humano para su práctica y condicionaban su número debido a que habían lugares en los que sólo se podía jugar dos contra dos, y otros, donde llegaban a enfrentarse más de 10 y 12 jugadores por bando.

Los materiales de juego eran autoconstruidos, aprovechando los elementos que proporcionaban el entorno. El tipo de madera empleada se caracterizaba por su resistencia y dureza y por adquirir una forma requerida para el juego. Así, las pinas, del tamaño de un puño, se hacían de raíz de higuera, pino, o de raíz de brezo o de granadillo (que tienen forma de bola), a las que se les daba una forma más o menos redondeada para facilitar su desplazamiento; los bastones se elaboraban con palos que tuvieran una curvatura en uno de los extremos, lo que permitiría un mejor contacto palo-bola, de maderas fuertes como el brezo, el granadillo, el haya, el almendrero, la sabina, etc. Las dimensiones de los bastones dependían del gusto del usuario.

La pina se practicó en todo el Archipiélago Canario, aunque ha sido más estudiado en la provincia occidental. Su desaparición no fue homogénea, abarca desde finales del siglo XIX hasta la década de 1940, según la isla analizada. Los motivos de su extinción como práctica activa se deben a la emigración desde las zonas rurales, la aparición de sustitutivos lúdicos como el fútbol, las secuelas de la Guerra Civil Española o la desaparición de los espacios de juego.

- El *levantamiento del arado* es una prueba de fuerza en la que con la ayuda de los brazos se eleva un arado, situando el agarre en 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 con él un giro de 360° antes de depositarlo en el suelo. Su origen se relaciona con la necesidad del ser humano de medir su fuerza, utilizando para ello los materiales que se encuentran en su entorno, y la importancia de la fuerza física en el medio rural.

El carácter ocasional de esta práctica, vinculada a la presencia de este apero agrícola, durante su transporte, el tiempo de descanso después de la arada o en reuniones en patios o junto a *alpendres* y *pajeros*, ha hecho que estemos ante una actividad cuya cronología se basa en fuentes orales. Así, puede considerarse como una práctica relativamente moderna, heredera de otras manifestaciones de fuerza y que Betancor (1990) sitúa su práctica reciente a principios del s. XX, en la ciudad de Telde (Gran Canaria). Ésta es la razón de que su marco de difusión se circunscriba básicamente a la isla de Gran Canaria aunque la tradición oral conserve ejemplos en prácticamente todas las islas.

El famoso luchador de lucha canaria José Rodríguez Franco, «Faro de Maspalomas», que sería su auténtico sistematizador y difusor, empleando, además, el levantamiento del arado como entrenamiento para la lucha canaria. En la década de los años 1930 esta práctica gozó de gran popularidad debido a las demostraciones que realiza como un número más de las luchadas en las que participaba. En los años 1960 su difusión se vio apoyada con la ejecución por parte de otros luchadores. Los años 1970 sirven de espaldarazo definitivo para el levantamiento del arado pues son numerosos los luchadores que se atreven a practicarlo públicamente: Paco Luis Santana, Santiago Santana, Juan Ramírez, Cástor Castro, etc.

No se puede hablar de un artefacto tipo, pues cada artesano lo construye a su manera y en función del lugar donde se vaya a utilizar. Aún así, es posible establecer el empleo de arados que oscilan entre 3.75 y 4.50 m de longitud. Su peso dependerá de los elementos o accesorios del arado: cabeza, timón, yugo, guijada, frontiles y reja; pudiendo alcanzar más de 70 kg de peso, al estar elaborado con madera fuerte y pesada; con la particularidad que la carga se concentra en el extremo opuesto al punto donde se va a efectuar la palanca.

El gesto técnico es fundamental para poder elevar el arado. El artefacto se agarra por el extremo del timón y las piernas tienen que estar apoyadas, en equilibrio, en dirección a la reja. El levanta-

tamiento se inicia tumbándose hacia atrás como contrapeso del arado y llevando el mismo hasta la horizontal a la altura de la cadera, como paso previo para situarlo en la vertical y en equilibrio. El trabajo de los brazos y la utilización del muslo como punto de apoyo de la realización de la palanca son fundamentales en la fase de alzamiento del arado. El levantamiento no finaliza hasta que se consiga bajarlo de forma lenta y en sentido inverso a su ascenso. Actualmente, se le ha añadido la novedad de realizar un giro de 360° cuando el arado está en la horizontal y antes de apoyarlo definitivamente en el suelo.

- El *arrastre de ganado* es una prueba de fuerza-velocidad en la que una yunta de vacas o toros intenta transportar durante una distancia determinada, en el menor tiempo posible, una corsa cargada con sacos de 100 kilos y cuyo número varía según la categoría de las reses, siguiendo las instrucciones del *guayero*. El ganado vacuno que se emplea es la denominada vaca «basta» o vaca «de la tierra», un animal de tiro que se ha utilizado tradicionalmente en las islas para arar o el transporte de carros y elementos pesados. En la isla de La Palma se utiliza una subespecie, de tamaño más pequeño, que ha evolucionado hasta adquirir unas características diferenciadoras.

Los agricultores y ganaderos, a lo largo de la historia, han intentado demostrar que sus animales son los más bellos, más rápidos, más productivos o más fuertes. Este proceso de selección ha dado lugar a pruebas, que normalmente se correspondían en el tiempo con alguna feria o fiesta patronal, donde compiten animales de distintos lugares de la isla y donde la labor cotidiana se convierte en pugna, en juego.

El ganado vacuno llegó al Archipiélago con los colonizadores, pues no era conocido por los aborígenes. Desde un principio debió de ser utilizado como complemento a la dieta de las gentes del medio rural, como generador de abono y como fuerza motriz en el transporte, la arada o la trilla. Ya desde principios del siglo XVII se tienen constancia de la utilización de reses vacunas en el tiro de corsas.



Los antecedentes del arrastre de ganado, con un fin lúdico, surgen del desafío entre yuntas. Así, existen referencias que indican que a finales del siglo XIX, en San Mateo (Gran Canaria), existía una piedra que se utilizaba durante las fiestas para medir la fuerza de arrastre de las yuntas; o en Tenerife, en 1912, en la zona norte de la Isla Baja, ocurrió algo semejante. En La Palma fueron muy célebres las pugnadas surgidas entre los propietarios de yuntas celebradas en el Estanque de Los Pasajeros (El Paso), donde se arrastraban pesados troncos que desde La Caldera se llevaban al Puerto de Tzacorte.

El punto de partida del arrastre de ganado con un carácter lúdico, organizado y competitivo aparece por primera vez en 1938, en las Fiestas del Cristo de La Laguna, llegándose, incluso, a redactar un breve reglamento a cargo de D. Pedro González Zumel (Navarro, 1996). Estas pruebas se mantuvieron hasta la década de 1960. Esta práctica estuvo prácticamente desaparecida debido a la disminución de la cabaña vacuna «del país», por la aparición de motores en las labores de tiro y vacas foráneas para la producción de leche. A partir del año 1977 se retoma la realización de pruebas gracias al interés de un grupo de personas que intentan potenciar y dignificar la cría de la vaca «del país» y que con posterioridad darán origen a la Asociación de Arrastre de Ganado, que es el organismo que regula la celebración de las distintas pruebas del calendario competitivo actual.

Las Fiestas del Cristo de La Laguna fueron el marco donde se inició la segunda etapa de la recuperación. En el año 1977 participaron 26 cabezas de ganado y hoy son varios cientos las que toman parte en los distintos concursos que se celebran en el Archipiélago.

Las pruebas de arrastre consisten en que una yunta desplace una corsa cargada con sacos de 100 kilos cada uno durante una distancia de 70 metros, en un recorrido de ida y vuelta de 35 metros, en el menor tiempo posible (existe un tiempo límite de 3 minutos). El piso del terrero de arrastre debe estar compactado, preferiblemente de tierra. Los animales podrán ser dirigidos por un guayero al que no le está permitido castigar a las reses. El ganado, que preferentemente debe ser basto canario o de la raza palmera, se empareja mediante una *canga*, en la isla de La Palma, y con un *yugo*, en el resto de las islas.

Aunque con anterioridad las distancias eran más largas y las pruebas eran prioritariamente de resistencia hoy en día se intenta proteger a la vaca evitando que tengan que realizar un elevado desgaste que ya no se produce en sus actividades cotidianas, y para la que no estaría preparada.

Las reses se clasifican dentro de distintos grupos que permiten igualar sus posibilidades, siendo los criterios utilizados su desarrollo corporal y el esfuerzo y capacidad de tiro: vacas de 3ª, que arrastran 6 sacos; vacas de 2ª, que arrastran 7 sacos; vacas de 1ª, arrastran 8 sacos; toros de 3ª, que arrastran 8 sacos; toros de 2ª, que arrastran 9 sacos; y toros de 1ª, que arrastran 11 sacos. Además del peso de los sacos, hay que añadir los casi 200 kilos que pesa la *corsa* y el importante rozamiento al que se ve sometido durante su arrastre. En los concursos, la puntuación se establece en función del número de yuntas inscritas al comenzar la temporada dentro de cada categoría. Los puntos obtenidos durante los distintos concursos de la temporada dan derecho a participar a las mejores yuntas en el concurso final.

8. BIBLIOGRAFÍA:

- Abreu Gallindo, Fr. Juan de (1602). *Historia de la Conquista de las Siete Islas de Canaria*. Edición crítica de Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1977.
- Betancor, M A. Actas del I Congreso de Juegos y Deportes Autóctonos. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. 1989.
- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Cardona, A. (1995). *Juegos y Deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.
- Castro, U. (1994). Las tablas de San Andrés, en *Juegos Deportivos Tradicionales* (95-125). Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Castro, U. (1997). Introducción a los juegos y deportes tradicionales de Canarias, en *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios* (11-55). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte.
- Castro, U. (1997). Pruebas de fuerza, en *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios* (91-102). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte.
- Castro, U. (2003). *Los juegos y deportes tradicionales canarios. Cuaderno de divulgación*. Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Espinosa, Fray A. de (1591). *Historia de Nuestra Señora de Candelaria*. Santa Cruz de Tenerife: Ediciones Goya. Edición de 1980.
- González, A. y Martínez, G. (1992). *El Juego del Palo Canario*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Hernández Auta, J.M (1989). *Un ancestral juego canario: la pelotamano*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Lanzarote.

- Hernández Moreno, J; Castro, U. y Navarro, V. (2003). *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Morán, M (2001). *El origen competitivo de los botes de vela latina en Gran Canaria*. Departamento de Psicología y Sociología. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Sin publicar.
- Mentado, J.A. (1989). *Botes y Barquillos de la Vela Latina*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Moerno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza.
- Navarro, V. (1989). El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote (111-138), en *Revista Stadion*.
- Navarro, V. (1996). “Juegos Tradicionales Canarios”, en *Revista Lúdica*, 2. Treviso (Italia): Fundación Benetton.
- Noda, T. (1990). *Salto del Pastor*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l’action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1986). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: UNISPORT.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez, J.J. (1960). *Tratado técnico de la Lucha Canaria*. Santa Cruz de Tenerife: Goya.
- Renson, R. (1989). “La tradition en action: la centrale flamante des jeux populaires traditionnels.” Actas del Seminario sobre juegos tradicionales. Direcçao-Gral dos Desportos. Vila Real (Portugal), 7-10 noviembre, p. 13.
- Roque, F. (1992). *Al corazón de la Vela Latina Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Torriani, L. (1590). *Descripción e Historia del Reino de las Islas de Canaria*. Edición crítica de Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1978.
- VV.AA. (1994). *Juegos Deportivos Tradicionales*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- VV.AA. (1990). *Juegos y Deportes autóctonos de Canarias*. I Jornadas de Juegos y Deportes autóctonos. Las Palmas de Gran Canaria: I.E.F.C. y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

5. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN CANTABRIA

Autor: Francisco Terán Molleda

Institución: Federación Cántabra de Bolos

E-mail: federación@maderadeser.com

Región: Cantabria, España

RESUMEN

Cantabria, una pequeña región dentro del contexto español, resulta enormemente atractiva para los visitantes. Algunos de nuestros juegos y deportes tradicionales han evolucionado hasta convertirse en deportes.

El ser humano construye su propia civilización o cultura integrando dentro de ella el arte, las leyes, los valores y, sin duda, los juegos y deportes tradicionales.

La Federación Cántabra de Bolos ha desarrollado un modelo organizativo abierto a los aspectos culturales. Para el resto de los juegos tradicionales, y manteniendo el modelo festivo como preponderante, se debe aplicar algún tipo de estructura organizativa que renueve su vitalidad y que permita su conocimiento, recuperación y conservación.

En Cantabria se practican cuatro modalidades de bolos, dos de ellas pertenecen al grupo de derribo (Bolo Palma y Bolo Pasiego) y otras dos al grupo de pasabolos (Tablón y Losa). La modalidad más practicada es el Bolo Palma. También tienen importancia las regatas de traineras.

Muchos de los deportes tradicionales que se encuentran en auge o progresión poseen páginas Web oficiales. La investigación, recopilación, integración en la práctica vital y valorización de cuantas manifestaciones lúdicas y deportivas existen en nuestra región, se hace cada día más necesaria mediante: Iniciativas y financiación institucionales; implicación de la Universidad; proceso de formación de profesores y monitores; integración de los juegos en el currículum de los escolares; participación de los centros educativos; Creación del Museo de los Bolos; Creación de la Fundación Bolos

PALABRAS CLAVE: Cantabria, tradicional, bolos, pasabolo, traineras.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS EN CANTABRIE

RÉSUMÉ

La petite région espagnole de Cantabrie attire énormément de visiteurs. Certains de nos jeux et de nos sports traditionnels ont évolué pour se transformer en sports.

L'être humain est l'architecte de sa propre civilisation, de sa propre culture. Il y intègre son art, ses lois, ses valeurs et, bien entendu, ses jeux et ses sports traditionnels.

La Fédération Cantabre de Jeux de Quilles a mis au point un type d'organisation ouvert aux aspects culturels. Pour les autres jeux traditionnels, où le modèle festif reste le modèle prépondérant, il convient d'appliquer un type de structure d'organisation susceptible d'en renouveler la vitalité et d'en permettre la connaissance, la récupération et la conservation.

Quatre modalités de jeux de quilles sont pratiquées en Cantabrie. Deux d'entre elles sont à ranger dans la catégorie des abats de quilles (le bolo palma et le bolo pasiego) et deux dans le groupe des pasabolos, où il faut non seulement abattre les quilles mais aussi les éloigner le plus possible (le tablón et la losa). Les régates de trainera (bateaux à rames) ont aussi leur importance.

De nombreux sports traditionnels à la mode ou en progression possèdent leur site web officiel. La recherche, la compilation, l'intégration dans la vie quotidienne et la mise en valeur de toutes les manifestations ludiques et sportives organisées dans notre région deviennent des actions de plus en plus nécessaires. Elles sont effectuées grâce à des initiatives et à des financements institutionnels, grâce à l'engagement de l'université, grâce à un processus de formation de professeurs et de moniteurs, grâce à l'intégration des jeux dans les programmes scolaires et grâce à la participation dans les établissements d'enseignement, et enfin, grâce à la création du Museo de los Bolos (musée des jeux de quilles) et de la Fundación Bolos.

MOTS CLÉS: Cantabrie, traditionnel, quilles, pasabolo, traineras.

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN CANTABRIA

SUMMARY

Cantabria, one of Spain's smaller regions, is an enormously attractive place to visitors. Some of our traditional sports and pastimes have evolved into fully-fledged sports.

Human beings build their own civilisation or culture from such ingredients as art, laws, values and, without doubt, traditional sports and games.

The local skittles federation, the Federación Cántabra de Bolos, has developed an organisational model open to cultural aspects. However, all the other traditional games in Cantabria, in which the festive element is largely stressed, require some kind of organisational structure to renew their vitality and make them more widely known, reviving and preserving them

Four variants on the game of skittles, or bolos, are played in Cantabria. Two, Bolo Palma and Bolo Pasiego, are of the derribo type, and require precision in hitting the skittles, whilst the other two, Tablón and Losa, are pasabolo games, in which the objective is to hit the skittle as far away as possible. Trainera or rowing boat races are also popular in this Autonomous Community.

There are official websites for many of the local traditional sports and games that remain popular or are gaining popularity here. However, research, compilation, integration into everyday life and promoting appreciation of the different sporting and leisure activities practiced in our region is becoming ever more necessary. The action required includes: institutional initiatives and funding; university involvement; training provisions for teachers and monitors; the inclusion of games in school curricula; participation by schools; establishment of a Skittles Museum; establishment of a foundation for skittles.

KEY WORDS: *Cantabria, traditional, bolos, skittles, pasabolo, traineras, rowing.*

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS DE CANTÁBRIA

RESUMO

A região de Cantábria é uma pequena região dentro do contexto espanhol, que resulta enormemente atractiva para os visitantes. Alguns dos nossos jogos e desportos tradicionais evoluíram até converterem-se m desportos.

O ser humano constrói a sua própria civilização ou cultura integrando dentro dela a arte, as leis, os valores e, sem dúvida, os jogos e desportos tradicionais.

A Federação Cántabra de Bolos desenvolveu um modelo organizativo aberto aos aspectos culturais. Para os restantes jogos tradicionais, e mantendo o modelo festivo como preponderante, deve-se aplicar algum tipo de estrutura organizativa que renove a sua vitalidade e que permita o seu conhecimento, recuperação e conservação.

Em Cantábria praticam-se quatro modalidades de lançamento de bolos, duas delas pertencem ao grupo de derrubar (Bolo Palma e Bolo Pasiego) e outras duas ao grupo pasabolos (Tablón e Losa). A modalidade mais praticada é o Bolo Palma. Também têm importância as regatas de traineiras.

Muitos dos desportos tradicionais que se encontram em auge ou progressão possuem páginas Web oficiais. A investigação, recompilação, integração na prática vital e valorização de manifestações lúdicas e desportivas que existem na nossa região, torna-se cada dia mais necessária mediante: Iniciativas e financiamento institucionais; implicação da Universidade; processo de formação de professores e monitores; integração dos jogos no currículo dos escolares; participação dos centros educativos; Criação do Museu dos Bolos; Criação da Fundação Bolos.

PALAVRAS CHAVE: *Cantábria, tradicional, bolos, pasabolo, traineras.*

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A CANTÀBRIA

RESUM

Cantàbria, una petita regió dins del context espanyol, resulta enormement atractiva per als visitants. Alguns dels nostres jocs i esports tradicionals han evolucionat fins a convertir-se en esports.

L'ésser humà construeix la seva pròpia civilització o cultura integrant-hi l'art, les lleis, els valors i, sens dubte, els jocs i esports tradicionals.

La Federación Cántabra de Bolos ha desenvolupat un model organitzatiu obert als aspectes culturals. Per a la resta dels jocs tradicionals, i mantenint el model festiu com a preponderant, s'ha d'aplicar alguna mena d'estructura organitzativa que en renovi la vitalitat i que permeti que es conegui, que es recuperi i que es conservi.

A Cantàbria es practiquen quatre modalitats de bitlles, dues pertanyen al grup d'abatre (Bolo Palma i Bolo Pasiego) i dues al grup de pasabolos (Tablón i Losa). La modalitat que es practica més és el Bolo Palma. També tenen importància les regatas de traineiras.

Molts dels esports tradicionals que es troben en expansió o progressió posseeixen pàgines web oficials. La investigació, la compilació, la integració en la pràctica vital i la valoració de totes les manifestacions lúdiques i esportives que existeixen en la nostra regió, es fa cada dia més necessària mitjançant: iniciatives i finançament institucionals; la implicació de la Universitat; el procés de formació de professors i monitors; la integració dels jocs en el currículum dels escolars; la participació dels centres educatius; la creació del museu de les bitlles; creació de la Fundación Bolos.

MOTS CLAU: *Cantàbria, tradicional, bolos, pasabolo, traineras.*

AR C'HOARIOU HAG SPORTOU HENGOUNEL E BRO-GANTABRIA

DIVERRADENN

Bro-Gantabria, ur vro vihan a vro Spagn, a zo dedennus-kenañ evit an dud a ya di. Lod eus hor c'hoarioù hengounel a zo deuet tamm ha tamm da vezañ sportoù da vat zoken. Sevenadurezh pe sevenadur mabden a deu diwar meur a dra en o zouez e kaver an arzoù, al lezennoù, an talvoudegezhioù ha douetus ar c'hoarioù hag ar sportoù hengounel.

Ar c'hevredad eus Kantabria «Bolos» en deus frammet an traoù gant un diazez sevenadurel. O telc'her kont eus an tu gowel a gaver da gentañ-holl, hon eus aozet ar c'hoarioù hengounel en ur mod ma z'eus bet tu deomp da vuhezekaot ha da dreuzkas anezho, en ur zastum hag en ur vrudañ anezho.

Pevar doare disheñvel da c'hoari kilhoù a gaver e Bro Gantabria. Evit daou diouto (Bolo Palma ha Bolo Pasiego) ez eus da lakaat ar c'hilhoù da gouezhañ, evit an daou all avat (Tablon ha Losa) e vezont stlapet. Bolo Palma eo an hini a vez c'hoariet ar muiañ. Regadegoù bagoùigoù balumeta a gaver forzh eno ivez.

Lec'hiennoù kenrouedad a vez kavet bremañ gant kalz eus ar sportoù lañs ganto. Enklask, dastum, o lakaat er vuhez pemdeziek ha reiñ talvoudegezh dezho er gouelioù hag en abadennoù sport, kement-se a vez graet en hor bro. Met muioc'h-mui e vez implijet doareoù a c'hiz nevez: sikourioù arc'hant o tont eus an emsavadurioù, kenlabourat gant ar skol-veur, stummañ kelennerien ha buhezourien, lakaat ar c'hoarioù e-touez an danveziou-skol, kemer perzh er c'hreizennoù deskiñ, krouidigezh mirdi ar c'hilhoù, krouidigezh Emsavadur sevenadurel ar c'hilhoù.

GERIOU PENNAÑ: Bro-Gantabria, hengounel, kilhoù, pasabolo, bagig- balumeta.

DE TRADITIONELE SPELEN EN SPORTEN IN CANTABRIË

SAMENVATTING

Cantabrië is een klein gebied in Spanje, dat voor bezoekers geweldig aantrekkelijk is. Sommige van onze spelen en volkssporten zijn geëvolueerd en uiteindelijk zelfs veranderd in volwaardige sporten.

De mens ontwikkelt zijn eigen beschaving en cultuur vanuit de kunst, de wetgeving, de waarden en, zonder twijfel, de traditionele spelen en sporten.

De Federación Cantabra de Bolos (de lokale kegelfederatie) heeft een organisatiemodel ontwikkeld dat open staat voor de culturele aspecten. Alle andere traditionele spelen en sporten in Cantabrië, waarbij het feestelement overheerst, moeten een type organisatiestructuur aanwenden die toelaten om ze weer te laten opleven en bekender te maken, zodat ze weerbaarder worden en bewaard blijven.

In Cantabrië worden vier soorten kegelspelen, bolos, beoefend. Twee ervan, Bolo Palma en Bolo Pasiego, behoren tot het derribo type; de kegels moeten nauwkeurig omvergeworpen worden. De twee andere, Tablón en Losa, horen tot het pasabolo. Hierbij moeten de kegels zo ver mogelijk weggeslingerd worden. Daarnaast zijn ook de traineras of roeiboottwedstrijden in Cantabrië zeer populair.

Veel van de traditionele sporten, die steeds populariteit winnen, hebben officiële webpagina's. Het onderzoeken, verzamelen, het integreren in het dagelijks leven en opwaarderen van onze traditionele spelen en sporten wordt van langsom noodzakelijker. Er is nood aan: institutionele initiatieven en financiering, betrokkenheid van universiteiten, opleidingsmogelijkheden voor leerkrachten en monitoren, opname in het lessenpakket van scholen, deelname van de scholen, oprichting van een kegelmuseum en oprichting van een kegel stichting.

TREFWOORDEN: Cantabrië, traditioneel, kegelen (bolos), pasabolo, roeien (traineras).

LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN CANTABRIA

RESUMAT

La Cantabria, ua pichona region d'Espanha, es fòrça agradiva tà los visitors. Quauques uns deus nostes jòcs tradicionaus an evoluat dinc'à mudar'se en espòrts.

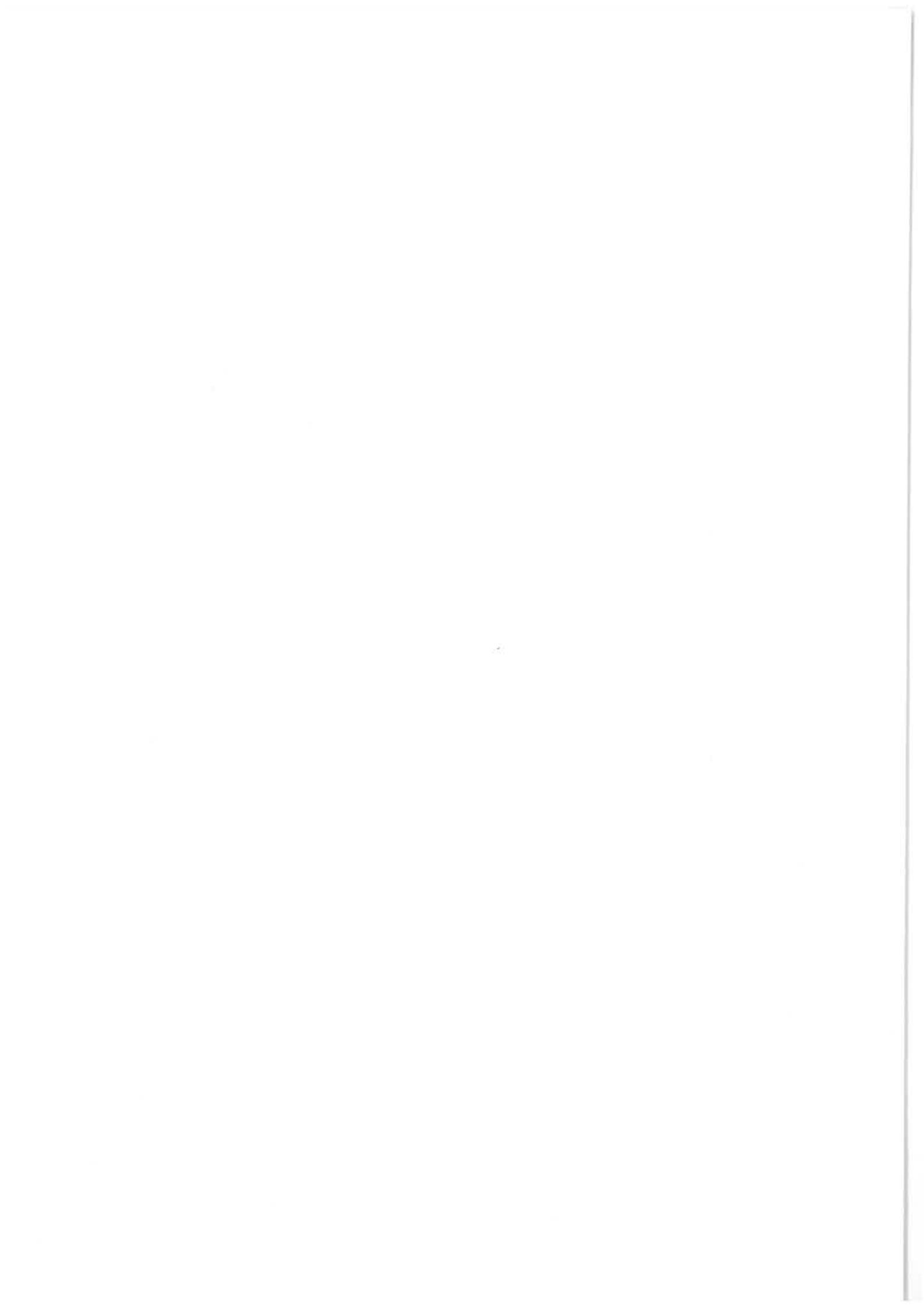
L'èste uman bastit la sua pròpa civilisacion o cultura en integran en era l'art, las leis, las valors, e per segur los jòcs e espòrts tradicionaus.

La Federacion Cantabra de Bolos a desvelopat un modèl organisacionau dubert aus aspècts culturaus. En tot mantenguer un modèl hestiu preponderant, qu'avem applicat aus jòcs tradicionaus un tipe d'organizacion que nos a permetut deus arrebiscolar e deus transmèter, dambe accions de recuperacion e de promocion.

En Cantabria son practicats quate menas de quilhas. Dus d'eras appartenguen au grop de las quilhas a hèr càger (Bolo Palma et Bolo Pasiego) et dus autas au grop de quilhas de projectar (Tablón y Losa). Lo jòc lo mes practicat es Bolo Palma. Las régatas de balenièras an tanben importancia.

Fòrça espòrts tradicionaus en progression tènguen sitis Internet. La recerca, lo collectatge, l'integracion de la practica en la vita vitanta e sa valorisacion per manifestacions ludicas e espòrtivas existan en la nosta region. Mejans sofisticats son de mes en mes requis: finançament institucionaus; implicacion de l'Universitat; formacion deus professors et monitors; integracion deus jòcs en lo programe escolari; participacion deus centres educatius; creacion deu Museu de las quilhas; creacion de la Fondacion culturala de las quilhas.

MÒTS CLAUS: Cantabria, Traditionau, Quilhas, Pasabolo, Balenièras.



1. INTRODUCCIÓN

Cantabria, una de las 17 Comunidades autónomas en las que está dividida España, ocupa el lugar número 15º por su extensión (5.290 km²) y el 16º por su población (550.000 habitantes). Siendo una región pequeña por extensión y población dentro del contexto español, resulta enormemente atractiva por integrar en tan escaso espacio más de 100 kilómetros de costa salpicada de preciosas playas, una espectacular cordillera formada por macizos coronados por cumbres que alcanzan los 2.600 metros, amplios valles interiores cargados de historia y tradiciones y espacios naturales intermedios poblados de bosques caducifolios. Es, por tanto, mucha, variada y bellísima la naturaleza en tan poco territorio.

Su situación, en el centro de la costa del Mar Cantábrico, ha convertido históricamente a Cantabria en salida natural hacia el mar desde la España interior, y en punto de partida y lugar de entrada de las importantes comunicaciones marítimas con América y Europa.

Históricamente ha sido, y sigue siéndolo en la actualidad, centro del corredor del Cantábrico que une cultural y económicamente Francia con Galicia y, por ello, Europa con el norte de España.

Elementos de siempre como las Cuevas Prehistóricas, los Conjuntos Histórico-Artísticos, el Festival Internacional de Santander, la Universidad Menéndez y Pelayo y los siete Espacios Naturales protegidos, combinados con nuevas propuestas como el Parque de la Naturaleza de Cabárceno, la magia subterránea de la cueva de El Soplao, el Año Santo “Cantabria 2006: Liébana tierra de júbilo”, la rica y variada gastronomía... convierten a nuestra Comunidad en “lugar de referencia y espacio privilegiado para visitar, vivir y compartir” .

2. LA SITUACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN CANTABRIA

El nacimiento del juego del Bolo-Palma, una de nuestras tradiciones más preciadas, se sitúa en los monasterios alemanes hacia el siglo IV, produciéndose su expansión y llegada a la Península Ibérica a través de los peregrinos del Camino de Santiago. Es ya en el Siglo XX cuando se concreta el proceso de reglamentación con la creación de la Federación Bolística Montañesa. A partir de aquí, en 1920, se organiza el primer campeonato de jugadores de bolos que, con posterioridad, sería homologado como Campeonato de España. En 1941 se crea en Madrid la Federación Española de Bolos y, meses más tarde, la Federación Cántabra, siendo este mismo año cuando se celebran los primeros Campeonatos oficiales en el ámbito regional y nacional.

De otras modalidades de bolos, caso del Pasabolo Losa, se citan orígenes en el Antiguo Egipto o entre los pueblos germánicos. Sobre el Bolo Pasiego se constatan ya menciones escritas en tiempos de Felipe II, situándose los orígenes del Pasabolo Tablón en el Siglo XIX como evolución de otros tipos de juego establecidos en tierras del occidente de Cantabria y norte de Burgos que se expandieron hacia Vizcaya y Álava.

Caso interesante, relacionado como otros muchos con las faenas o trabajos, es el de las Traineras. Tienen su origen en las pugnas entre las “trainas”, embarcaciones de pesca a redes, por llegar a puerto los primeros, asegurando de ese modo la venta del pescado y obteniendo mayores beneficios. Es a partir de 1861, con motivo de una visita de la Reina Isabel II, cuando se organiza una primera regata de traineras en la que resultó vencedora la embarcación de Castro Urdiales. A partir de ese momento, comienzan a proliferar las competiciones en diferentes puertos de la costa Cantábrica con la celebración de sucesivas Copas, Campeonatos y las famosas “banderas” o competiciones organizadas por las diferentes ciudades o villas costeras.

Todos estos deportes y el resto de los juegos tradicionales, surgidos en unos casos de costumbres de pastores y ganaderos, en otros de la actividad económica o laboral, de tradiciones paganas a veces o simplemente de la búsqueda de formas de esparcimiento a través de actividades lúdico-festivas, no tuvieron un especial desarrollo o transformación con la llegada de la democracia. Consideramos que no ha sido Cantabria el modelo a seguir en este campo ya que, al revés que en otras Comunidades Autónomas, no se han hecho los suficientes esfuerzos legislativos, aca-

démicos, de investigación y económicos para recuperar y resaltar aquellos aspectos que podían aportarnos elementos de identificación personal y de referencia.

Cantabria necesita que todas las instituciones tomen conciencia de la importancia de los Juegos y Deportes Tradicionales en la educación, la vida y la cultura de nuestra Comunidad. Este Congreso, que culmina un proceso de años de implicación y compromiso por parte de la Federación Cantabra de Bolos y del Proyecto Educativo Madera de Ser, puede convertirse en el espacio de reflexión para que el tejido social cántabro se involucre en el tema con un tratamiento global que permita mantener la pujanza de aquellos juegos y deportes tradicionales que se encuentran en franco progreso y recuperar y potenciar todos aquellos otros que se encuentran estacionados en su desarrollo o, muchas veces, en regresión o desaparecidos.



Gráfico 1: estado actual de los juegos de Cantabria

Siguiendo el proceso que nos señala Juan C. Martín Nicolás en su obra “Fundamentos de los juegos y deportes tradicionales en el ámbito de la Educación Física”, algunos de los que en sus inicios fueron simplemente juegos, evolucionaron hasta convertirse en Juegos Populares Tradicionales que, tras un gran pacto de homogeneización de normas y su consiguiente reglamentación, han llegado a convertirse en Deportes Tradicionales. En el caso de Cantabria, el Bolo-Palma y las Traineras han alcanzado elevados niveles de deportivización y avanzan en ese camino, en este caso sí, con gran apoyo mediático, institucional y empresarial.

Otros, como el Bolo Pasiego, que se desarrollaba en un área geográfica determinada pero dentro de la cual las variantes eran diversas, inició hace seis años el proceso de “homogeneización de la norma” que les está llevando a la pervivencia del juego y su transformación en deporte tradicional. Mantener lo festivo, lo lúdico y profundizar en lo deportivo, puede ser una meta de sus dirigentes.

Esta última propuesta puede y debe ampliarse a todo el ámbito de los Juegos y Deportes Tradicionales. Es aquí donde desde todas las instituciones, federaciones, municipios, asociaciones y centros educativos, debe hacerse un esfuerzo de investigación, recuperación y propuesta para que los mayores, compartiendo espacios, tiempos y vivencias con los niños y niñas, puedan disfrutar de los aspectos festivos e informales de nuestros juegos. Ello no solamente permitirá la pervivencia de los mismos sino que, sobre todo y ante todo, facilitará la socialización y la convivencia en un mundo en el que los individuos se encierran en sí mismos o, simplemente, como en el medio rural, los niños y jóvenes de similar edad, son muy escasos. La “campana tañida” que convocaba el Concejo antiguamente, debería tocarse hoy para convocar a jugar. En las circunstancias anteriores es lógico que, como ya apuntábamos anteriormente, muchos juegos estén hoy prácticamente desaparecidos y sean escasos, normalmente los deportivizados, los que mantienen una clara progresión.

Papel relevante han jugado y juegan, en esta progresión de algunos de nuestros Juegos y Deportes Tradicionales, los Medios de Comunicación. Entendiendo que hoy quien está en ellos existe y quien no aparece está en fase de extinción, en concreto para los Bolos han supuesto un apoyo fundamental que se refleja en la publicación de una página completa cada día en los dos periódicos regionales. Una página que se amplía frecuentemente ante eventos bolísticos notables o, en concreto en verano, llega a dos páginas diarias, no sorprendiendo que en alguna ocasión una noticia sea tema de portada acompañada de fotografía.

La radio, que en épocas pasadas tuvo especial importancia al transmitir los partidos de bolos en directo, ha ido perdiendo peso específico y aunque continúa realizando algunas retransmisiones, desarrolla su reseña sobre los bolos en los informativos o en los programas deportivos específicos. Son hoy las cadenas locales de televisión y el Centro Territorial de TV Española, quienes se disputan la retransmisión en directo o diferido de los partidos de bolos más importantes, de espectáculos como la Semana Bolística o concursos de gran raigambre como el de La Patrona.

Tratamiento también de alto alcance reciben en Cantabria las competiciones de Remo que se celebran en nuestras ciudades y villas marineras. Con una presencia masiva de público *in situ*, el gran público se comparte estos espectáculos deportivos a través de la prensa, la radio y las retransmisiones televisivas en directo.

Los demás Juegos o Deportes Tradicionales pueden recibir una atención relativa dependiendo de la localidad donde se celebren y de si las entidades organizadoras de los mismos, las asociaciones o las comisiones de festejos se preocupan de dar a conocer su celebración a los Medios de Comunicación.



Foto 1. Trainera dando la vuelta en la ciaboga.

3. VISIÓN SOCIOCULTURAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

El ser humano, como sujeto social, construye su propia civilización o cultura integrándose dentro de ella, entre otros elementos, el arte, las leyes, los valores y, sin duda, los juegos y deportes tradicionales. Es palpable que *“el juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural”* (Huizinga, 1972:22).

Los juegos y deportes tradicionales tienen una clara relación con las labores agrícolas, ganaderas, pesqueras, de explotación maderera o con los elementos del entorno natural (objetos) de que se podía disponer mientras se desarrollaba alguna de las citadas tareas.

Desde aquí, desde Cantabria, como desde otras múltiples latitudes, entendemos que los Juegos y Deportes Tradicionales reúnen una serie muy interesante de características que avalan todo el esfuerzo que se lleve a cabo por su expansión social. Estas características o valores relevantes pueden sintetizarse en:

- Forman parte de la sociedad como manifestación compartida y sentida como propia.
- Los juegos y deportes tradicionales se aprenden y transmiten en un mismo acto cultural, siendo el juego reflejo de las características diferenciales de un entorno concreto en un tiempo determinado. Según Lavega Burgués *“el juego hace la función de espejo de la manera de ser de las personas que lo practican y de su entorno”*.
- En las sociedades cerradas de pasados siglos, el juego tradicional

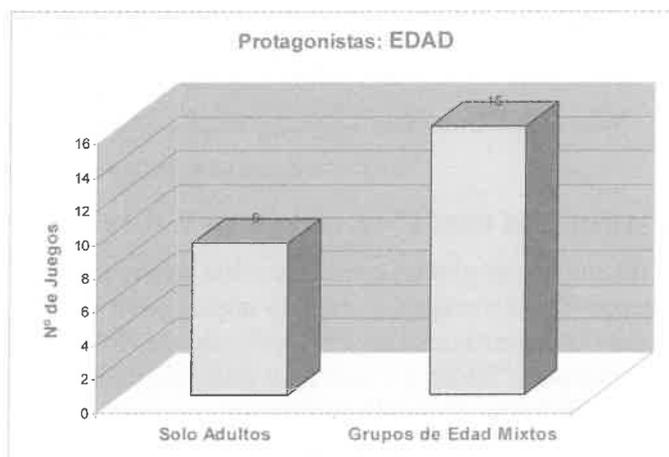


Gráfico 2. Edad de los jugadores

cumplía la función fundamental de espacio en el que se hacía a las nuevas generaciones depositarias de unos instrumentos, de un saber y de una cultura tradicional al mismo tiempo que copartícipes en la responsabilidad de su transmisión. Allí, en ese “acto prolongado y compartido en el tiempo por niños, jóvenes y adultos”, es donde se sometía a la crítica constructiva de los que se iniciaban el patrimonio de “sabiduría”, valores y creencias propias.

- A través de esa ósmosis los más jóvenes, tras mostrar sus propias habilidades, accedían al saber, a su autoestima y al reconocimiento por el grupo. Con estos elementos, ellos podrían construir en libertad su nueva propuesta, siempre cambiante, que debían transmitir a generaciones posteriores.

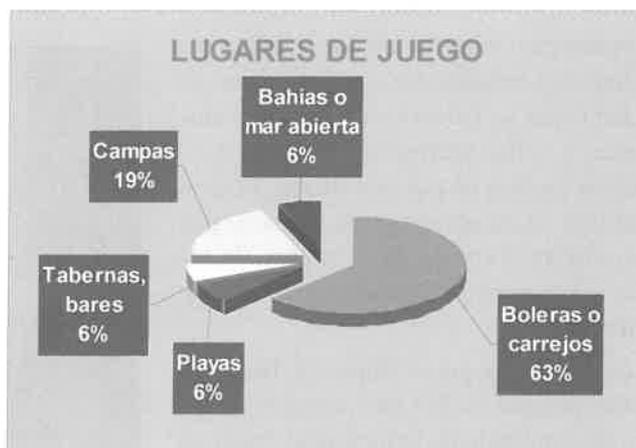


Gráfico 3. Lugares de juego.

- El mismo hecho de que las relaciones con otras poblaciones fueran escasas hacía que los juegos sufrieran variaciones que, en algunos casos, al ser significativas y defendidas arduamente por sus practicantes, terminaban promoviendo el nacimiento

de otro juego diferente. Esas variaciones se reflejan en los nombres, los instrumentos de juego o las normas nacidas siempre de un pacto permanente abierto a la variación.

- El juego, a través de sus características diferenciales, creaba fuertes vínculos entre los miembros del grupo, barrio o pueblo, estrechando lazos y “proporcionando símbolos de identidad colectiva” (Martín Nicolás, Juan Carlos, 2003).



Gráfico 4. Vinculación social de los participantes en el juego

4. MODELOS ORGANIZATIVOS DEL JUEGO Y DEPORTE TRADICIONAL

El dilema que se plantea es si es posible aplicar a todos, o a un número representativo de juegos y deportes tradicionales, el modelo organizativo establecido para los bolos. Este modelo ha propiciado la deportivización clara en el caso del Bolo Palma, el progreso organizativo en el caso de los Pasabolos (Tablón y Losa) y, en principio y tras dos años de experiencia, la homogeneización de la reglamentación del Bolo Pasiego.

Somos conscientes, y así lo manifestaba ya Fernando Diestro en el I Congreso Nacional de Bolos celebrado en Santander el año 2000, de que “se necesita actuar en las dos direcciones... pero la

deportivización del Bolo-Palma (y la potencialidad adquirida a través de ella) es lo que nos ha llevado a buscar y proponer otras vías de promoción y otras alternativas tendentes a propiciar y apoyar la práctica del juego de los bolos, en cualquiera de sus modalidades, como actividad de ocio”.

Esta tarea, realizada desde la Federación Cántabra de Bolos a través de actividades diversificadas en los contenidos, en el lugar de realización y en el ámbito de incidencia, se concretan, como ejemplos, en la creación de las Escuelas de Bolos, en los cursos de formación de docentes a través de las Centros de Formación y, sobre todo, a través del Proyecto Educativo “Madera de Ser” que pone en contacto a más de 5.000 escolares al año con uno de los elementos más significativos y relevantes de nuestra cultura tradicional: los bolos.

Pero además, sin dejar nunca de lado el enorme potencial del aspecto deportivo relacionado con los bolos, y abriendo amplios horizontes hacia los aspectos culturales, la Federación Cántabra de Bolos y su Proyecto Educativo “Madera de Ser” se integran en la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales y en el Proyecto Cultura 2000: “Juega con tu corazón, comparte tu cultura”.

Un proceso similar, con la creación de las federaciones correspondientes, se ha desarrollado para juegos y deportes tradicionales como el Remo, la Petanca o el Deporte Rural. En este último caso existe una Federación que, dentro del modelo festivo y no competitivo, y tras solicitud expresa de organizadores de ferias de ganado o fiestas, celebra exposiciones por toda Cantabria relacionadas con el Tiro de Cuerda, Corte de Troncos o Arrastre.

El resto de los juegos y deportes tradicionales carecen de cualquier tipo de estructura organizativa y su actividad se manifiesta con motivo de fiestas locales o actividades de tipo escolar en las que pueda llevarse a cabo algún tipo de exhibición organizada por Centros Docentes, Ayuntamientos o Comisiones de Festejos. Responden por tanto al modelo festivo, no competitivo y de ocio con el que complementamos nuestro tiempo libre, nuestras fiestas escolares o populares y algunos encuentros. Resaltar la existencia los Clubes de Palas en Santander (Palas de Playa) y el Club Deportivo “La Garita” (Deporte Rural)

Como muy bien decía Fernando Maestro refiriéndose a estos y otros cientos de juegos y deportes tradicionales, *“normalizar está bien, pero, antes que nada, hay que conocer... Hay que recuperar, hay que intentar conservar y guardar, pero no guardar en el baúl de los recuerdos sino intentando dinamizar los juegos”*. Este es el reto de toda la sociedad cántabra.

5. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN CANTABRIA

5.1 Los Bolos

Los avances tecnológicos de la segunda mitad del siglo XX y el desarrollo industrial y económico de la España de la postguerra modificaron profundamente nuestra sociedad y con ello sus usos y costumbres. Los juegos tradicionales también sufrieron esos cambios sociales y muchos de ellos fueron perdiendo paulatinamente su uso hasta terminar desapareciendo. Otros, por el contrario, tuvieron mejor suerte y se adaptaron a la nueva situación. En Cantabria, los Bolos y en menor medida el Remo forman parte de este grupo de juegos que han sabi-



Foto 2. Bolo Palma: jugadores de comienzos del siglo XX.

do modificar sus estructuras no sólo para sobrevivir sino para convertirse en deportes con una practica que garantice su continuidad.

A lo largo del siglo XX fueron unificándose las distintas formas de jugar a los bolos, especialmente en lo que se refiere a los elementos de juego y a sus reglas, lo que permitió, desde el seno de la Federación Cántabra, la organización de competiciones de ámbito regional. Superados todos los problemas, cuatro son las formas o modalidades de bolos que actualmente se practican en Cantabria: dos pertenecen al grupo de bolos de derribo (Bolo Palma y Bolo Pasiego) y otras dos al grupo de los pasabolos (Pasabolo Tablón y Pasabolo Losa).

De las cuatro modalidades, el Bolo Palma, es la más preponderante tanto si atendemos al número de participantes o de equipos como al seguimiento de los aficionados, la atención de los medios de comunicación o al apoyo de las empresas patrocinadoras. Así, según los datos de la temporada 2005, solamente el Bolo Palma tiene el 77% de los equipos, el 81% de las licencias, el 78% de las competiciones celebradas y el 90% de las instalaciones. El Bolo Palma es como el hermano mayor de la familia bolística y un referente para las demás modalidades. Es la modalidad que en 1941 puso en marcha la Federación Cántabra; en 1960 se incorporó el Pasabolo Tablón, en 1982 lo hizo el Pasabolo Losa, y muy recientemente, en 2001, el Bolo Pasiego se sometió a la disciplina federativa.

El Bolo Palma, así llamado por utilizar la palma de la mano para lanzar la bola, se practica en los pueblos y ciudades de Cantabria y de Asturias comprendidos entre los ríos Asón y Sella. El terreno de juego, llamado bolera o corro, es un rectángulo de 34 metros de largo por 8 de ancho tradicionalmente situada en la plaza del pueblo, junto a la iglesia y no muy lejos de la taberna, aunque actualmente las nuevas boleras que se construyen no siguen esos cánones



Foto 4. Bolo Palma: preparado para ejecutar el birle.



Gráfico 4. Distribución geográfica de las cuatro modalidades.

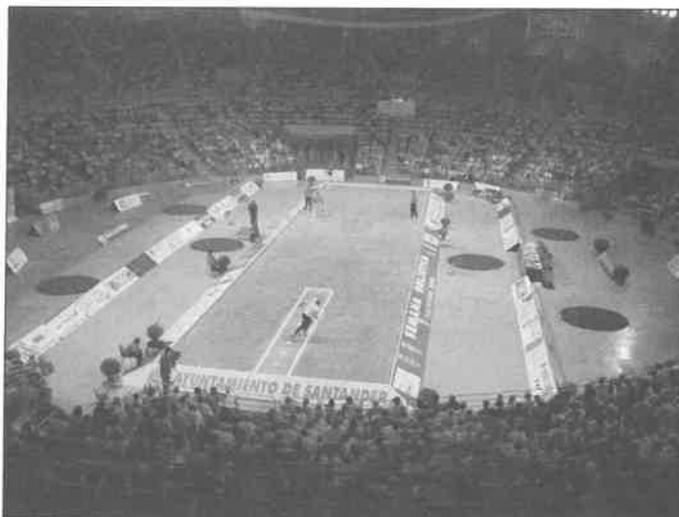


Foto 3. El Palacio de Deportes reunió a 6.000 aficionados para presenciar el Campeonato de España 2005 de Bolo Palma.

y han dado paso a pequeños estadios, con gradas de hormigón o metálicas, sin árboles de sombra y en algunas ocasiones cubiertas para poder jugar en condiciones climatológicas adversas. Los bolos son 9, de madera de abedul o avellano, de 45 centímetros de longitud, y se colocan sobre unas estacas de hierro incrustadas en el terreno formando un cuadrado, estando cada bolo separado por 65 centímetros. Hay también otro bolo más pequeño, llamado emboque, que además de tener un valor especial (entre 10 y 40 bolos) condiciona las

distintas variantes del juego. La bola es esférica, de madera de encina y de un peso entre 1,5 y 2,3 kg, dependiendo de la distancia del lanzamiento y de las facultades físicas del jugador.

Cada jugada se compone de dos tiradas o lanzamientos, uno desde el tiro (ida) y otro desde el birle, justamente desde el lugar exacto en donde quedó la bola (vuelta). Hay dos sistemas de juego: juego libre y juego de concurso. El juego libre es el utilizado en las competiciones por equipos de cuatro jugadores. Es un juego de estrategias en el que unos marcan la distancia de lanzamiento y otros las condiciones de juego y la situación y el valor del emboque. En el juego de concurso, todas las condiciones están prefijadas en función de la edad o de la categoría de los participantes y son un compendio de todas las variantes pues se busca al jugador más completo. Es el utilizado en los Campeonatos individuales y de parejas.



Foto 5. Bolo Pasiego.

tirar rodando. También tiene dos sistemas de juego (libre y de concurso), empleados en Ligas, Copas y Campeonatos Regionales, si bien, por haberse incorporado muy recientemente a la Federación, todavía mantiene el modelo festivo de juego en las competiciones organizadas con motivo de las fiestas populares. Su territorio de práctica se limita a las villas pasiegas de Vega de Pas y San Pedro del Romeral, en las montañas del sur de la región limítrofes con Burgos y con localidades que practican una modalidad muy similar, el Bolo Tres Tablones.

Una modalidad que llama espectacularmente la atención es el Pasabolo Tablón, modalidad que se practica en la zona oriental, al otro lado del río Asón, y que también tiene una práctica habitual en la provincia de Vizcaya, y en menor medida en Álava (cuenca del río Nervión), norte de Burgos y sur de Cantabria (Valderredible). Los bolos son tres y se colocan con arcilla sobre un tablón que da nombre al juego. La bola, esférica, grande, de 5 a 7 kg de peso y con agarradera, es decir, un orificio para meter el dedo pulgar y otro más grande para meter el resto de los dedos (como la de Bolo Pasiego). El jugador toma una pequeña carrera y con gran fuerza deja la bola sobre el tablón por el que se desliza (tanto la bola como el tablón se mojan previamente para facilitar el deslizamiento) y envía los bolos lo más lejos po-

El Bolo Pasiego sigue unas reglas muy similares al Bolo Palma si bien tiene algunas características que le confieren una personalidad propia. También son 9 bolos y otro más pequeño, en esta ocasión llamado cuatro porque ese es su valor si se derriba. Los bolos están muy separados, a 140 centímetros, lo que hace muy difícil conseguir derribar más de tres. Los bolos de la fila del medio están colocados sobre un tablón de madera, últimamente sustituido por chapa metálica para evitar su deterioro, y la bola (de 6 a 8 kg), para dar validez a los bolos derribados, debe dar su primer golpe sobre ese tablón, es decir, que no se puede



Foto 6. Pasabolo Tablón.

sible. La puntuación vendrá determinada por la distancia alcanzada por los tres bolos valiéndose de unas líneas, separadas 5 metros, que tienen un valor entre 10 y 70 puntos. No hay jugada de birle ni tampoco juego libre de estrategia. El juego de equipos viene dado por la suma de los bolos conseguidos por sus cuatro componentes, que lanzan ocho bolas cada uno.

La cuarta modalidad, el Pasabolo Losa, es seguramente la más antigua de las que se practican en Cantabria si bien su zona de práctica queda reducida a una pequeña comarca llamada Trasmiera y situada en la franja costera entre las desembocaduras de los ríos Miera y Asón. Su forma de lanzamiento —imitando a los grandes cazadores de la prehistoria— y los elementos necesarios para el juego (bolos, losa/piedra, barro y agua) hacen pensar que estamos ante un juego muy antiguo. Los bolos son 9 y son unos trozos de rama de un arbusto local llamado agracio, sin tornear, y se colocan ayudados por arcilla en unos agujeros hechos en la losa. La bola, de forma cilíndrica y redondeada para adaptarse a la mano, con un peso en torno a los 1500 gramos, se lanza desde un escalón situado a una distancia de siete metros y golpea violentamente a los bolos para que superen una línea semicircular. Los bolos derribados que sobrepasen esa línea tendrán un valor de 10 y en caso contrario solamente cuentan por uno excepto el del medio (como ocurre en todos los juegos de 9 bolos) que tiene valor de dos cuando se le derriba sólo. Todas las bolas que sobrepasen la línea cuentan sus bolos y luego se birlan desde un punto fijo. Se juega por equipos de cuatro, individual y por parejas. Una característica propia de este juego, en equipos, es que gana el equipo que llegue primero a conseguir 40 bolos, es decir, que ser mano (primero) es muy importante ya que los jugadores de uno y otro equipo se van alternando en sus lanzamientos. El equipo que pierde un juego es mano en el siguiente y si un jugador no birla ningún bolo, le pasa la mano al otro equipo.



Foto 7. Pasabolo Losa.

5.2 El Remo

Las Regatas de Traineras surgen de un modo de vida concreto: el entorno de la pesca en mar abierto y la competencia para llegar los primeros a puerto para obtener mejores precios.

Actualmente las regatas se celebran durante el verano e innumerables personas se agolpan en los lugares donde se celebran para animar a sus embarcaciones, ya que es la rivalidad entre los distintos pueblos, la que provoca que haya un gran colorido y emoción. Las tripulaciones están compuestas por trece remeros, divididos en seis bancadas de dos más uno en la proa al que se denomina proel. Además de los remeros, las embarcaciones están conducidas por el patrón, que es el que ejerce las tareas del timonel y marca el ritmo y profundidad de las paladas.

Las regatas se desarrollan sobre un recorrido de tres millas náuticas (cinco mil quinientos cincuenta y seis metros) teniendo como escenario el mar abierto, o bien las rías o bahías. Se pueden desarrollar en la modalidad de contrarreloj, travesía o en línea, que es la más habitual. Esta última forma se celebra en un campo de regateo delimitado por unas boyas que se denominan balizas y con una distancia entre sí de 1.389 metros, por lo que para cubrir el recorrido total las traineras deben realizar cuatro largos con tres ciabogas o giros. A las competiciones se les denomina Banderas porque éste es el galardón que se otorga al vencedor.

5.3 Las Palas

El Juego de Palas se juega en las playas, preferentemente en las zonas de arena seca. El jugador que actúa como “parador”, de espaldas a la pared escogida para resguardarse del viento e impedir que las bolas perdidas se alejen demasiado, tiene que devolver la pelota a los “pegadores” colocándose en los puntos que más les convenga a éstos y en orden para tratar de que todos jueguen por igual. Los “pegadores” tienen que golpear la pelota con fuerza hacia el “parador” y dirigiéndola de modo que le sea fácil devolverla.

Cuando solamente juegan dos se habla de una partida “mano a mano.” La distancia a la que se colocan los “pegadores” del “parador” es arbitraria y variable según destreza y costumbres. Por lo general es de 8 metros. El juego de las palas no es de competición sino que los participantes juegan para pasar el tiempo, sin que haya ni vencedores ni vencidos. Todos los jugadores se esfuerzan por jugar bien, por entregar la pelota correctamente para que ésta no se caiga a la arena estando el mayor tiempo en el aire. Es un juego de playa y en Santander son famosos los grupos que desarrollan este juego en las playas de El Camello, La Concha y en la zona de Piquío. Su práctica está extendida por todas las playas de Cantabria.

6. TRADICIÓN Y MODERNIDAD. RETOS DE FUTURO

Todos aquellos deportes tradicionales que se encuentran en auge o progresión, e incluso algunos de los que señalamos como estancados, poseen páginas Web oficiales. Se ven éstas complementadas con las de algunos de los clubes integrados en cada federación. Este es el caso de los de remo o de bolos. En el apartado correspondiente se señalan aquellas en las que se ha entrado para la realización de este trabajo y que corresponden a federaciones, proyectos dependientes de las mismas o clubes deportivos.

Partíamos de la evidencia de que los Juegos y Deportes Tradicionales emergían de las actividades laborales de un contexto vital concreto, el rural, y eran espejo de la manera de ser de esas personas y de ese entorno primario dedicado a las actividades ganaderas, agrícolas o pesqueras. Somos conscientes de que ese contexto social concreto de Cantabria ha evolucionado de manera clara en los últimos 25 años pasando del 30% al 6% las personas que trabajan en el sector primario. Tenemos que aceptar por ello las enormes dificultades, cada día mayores, que se plantean para que, por sí mismos, los juegos y deportes tradicionales se mantengan en un espacio cada día más diferente al primigenio, más agresivo o que presenta más dificultades para su desarrollo. Estas dificultades proceden del escaso interés mostrado por las administraciones, del fenómeno migratorio del campo a la ciudad, de la potencialidad y capacidad atractiva de los medios de comunicación o, en algunos casos, de legislaciones que ponen trabas a la utilización de los materiales que son imprescindibles para los juegos.

La investigación, recopilación, revitalización y valorización de cuantas manifestaciones lúdicas y deportivas existen en nuestra región, como elemento cultural propio, tal como se planteaba en el Título VI de la Ley del Deporte de Cantabria, se hace cada día más perentoria. Hay que hacer todos los esfuerzos necesarios además para que, en su actualización, se mantengan los rasgos que hacían de estos juegos y deportes tradicionales algo pactado y acordado cada día y en cada lugar, algo con reglas sencillas e inteligibles, un elemento de ocio y de recreación y no competitivo y, en suma, un instrumento de participación de todos que no excluya a nadie.

Esta tarea, propia de toda la sociedad de Cantabria, necesita de un impulso institucional que deben liderar la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte y la Consejería de Educación del Gobierno de la Comunidad pero que necesita del empuje de Ayuntamientos, Universidad, instituciones, empresas privadas, federaciones, asociaciones culturales, deportivas y de Padres/Madres, por citar algunas. Entre las posibilidades que se vislumbran estarían:

- Propiciar iniciativas institucionales que doten a Cantabria de legislación dirigida a la defensa del patrimonio cultural que suponen nuestros Juegos y Deportes Tradicionales y, entre otras posibilidades, y en cumplimiento del Título I de la Ley de Cantabria, 2, 2002 del Deporte, el reconocimiento, la conservación y la difusión de los deportes autóctonos cántabros, que constituyen

elementos integrantes y diferenciadores de nuestra cultura y su integración en el currículum escolar de primaria, secundaria y bachillerato de una manera explícita.

- Implicación de la Universidad en la realización de programas de investigación básica e investigación aplicada, que abarquen desde el conocimiento real de nuestros juegos y deportes tradicionales hasta (como dice Lavega, Pere) “el diseño y aplicación de programas de intervención, de dinamización y de gestión de nuestra cultura lúdica”.
- Puesta en marcha de un proceso de formación de profesores, monitores, animadores o voluntarios que, tras una cualificación rigurosa y adecuada al contexto en el que van a intervenir, garantice el éxito de los proyectos.
- Integración de los juegos y deportes tradicionales de Cantabria en los programas que se deriven de la “Apertura de los Centros Educativos al Entorno”, propiciados desde la Consejería de Educación, como elemento cultural que facilita el conocimiento de nuestras costumbres, vincula a las personas y facilita la socialización.
- Profundización en la participación de los centros educativos y entidades en Proyectos Europeos que tengan los juegos y deportes tradicionales como elemento común de trabajo, intercomunicación y convivencia.
- Creación de museos permanentes y específicos, en concreto el de Bolos, que complemente la actual red de museos etnográficos, y donde, de manera dinámica se recoja toda la potencialidad de los Juegos y Deportes Tradicionales.
- Financiación por parte del Gobierno de Cantabria, conjuntamente con Ayuntamientos e instituciones, de proyectos de recuperación, y exhibición de juegos populares.
- Puesta en marcha, por parte de la Federación Cántabra de Bolos, de la “Fundación Bolos” que, recabando el apoyo institucional y privado, desarrolle los objetivos que su borrador de estatutos contempla.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barreau, J.J., Jaquen, G. y Lavega, P. (1999) *Los juegos tradicionales en Europa*. Plonéour Lanvern. Confederación FALSAB.
- Beorleguí Ibars, J. R. y otros. (2000) *Libro de Actas. I Congreso de Bolos*. Santander Federación Cántabra de Bolos.
- Hoyos, J.A. Torre, F. Torre, E. Terán, F. (2005) “Juegos y deportes tradicionales de Cantabria” *Semana Bolística* 45-47.
- Hoyos, J. A. y otros. (2000) *Libro de Actas. I Congreso de Bolos*. Santander Federación Cántabra de Bolos.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2004) *La ciencia de la acción motriz*. Lleida. Edicions Universitat de Lleida.
- Martín Nicolas, J. C. (2003) *Fundamentos de los juegos y deportes tradicionales en al ámbito de la Educación Física*. León, Universidad de León.
- Ortiz Tercilla, (2006) “Segunda derrota consecutiva de Roper, esta vez a manos de Comillas” *El Diario Montañés*. 16 de abril, Santander.
- Viota, M (2006) “Puertas Roper pierde en Comillas su segundo partido consecutivo” *El Diario Alerta*, 16 de abril, Santander

Fuentes en línea

www.maderadeser.com: (consulta 16 de abril de 2006)

www.febolos.com: (consulta 16 de abril de 2006)

www.solobolos.com: (consulta 14 de abril de 2006)

www.aldano.es.vg: (consulta 16 de abril de 2006)

www.puertodelescudo.es.vg: (consulta 16 de abril de 2006)

www.guiaruralcantabria.com: (consulta 12 de abril de 2006)

www.remocantabro.com: (consulta 10 de abril de 2006)

www.crcsantander.com: (consulta 16 de abril de 2006)

www.lamarinera.net: (consulta 14 de abril de 2006)

www.sdr-astillero.net: (consulta 16 de abril de 2006)

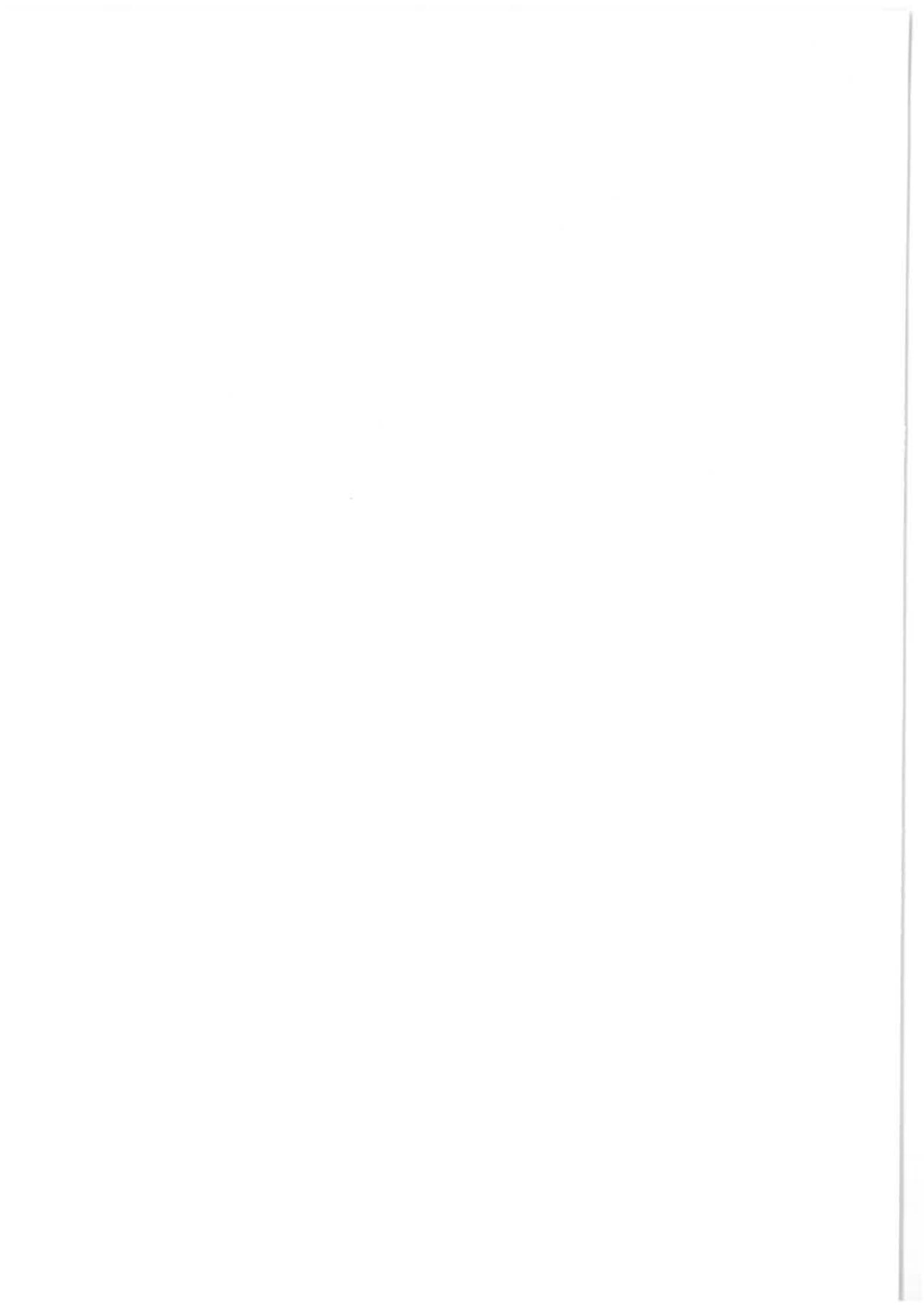
www.acanomas.com: (consulta 09 de marzo de 2006)

www.fepetanca.com: (consulta 16 de abril de 2006)

www.atc.unican.es/~rafa/palas.html: (consulta 11 de abril de 2006)

www.pululandia.net/palas/: (consulta 11 de abril de 2006)

<http://www.jugaje.com/>: (consulta 10 de abril de 2006)



6. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN CATALUÑA

Autor: Dr. Lavega, Pere

Institución: Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya (INEFC)-Centro de Lleida (Universidad de Lleida)

E-mail: plavega@inefc.udl.es

Región: Cataluña, España

RESUMEN

Cataluña se caracteriza por una diversidad geográfica y también lúdica en cuanto a los juegos y deportes tradicionales que ha acogido a lo largo del tiempo. La historia reciente de los juegos tradicionales establece un punto de inflexión con la llegada de la democracia en los años 1975. En la actualidad estas prácticas se presentan en 4 escenarios principales: Restitución de antiguos juegos de apuesta; promoción de juegos y deportes tradicionales festivos; institucionalización de juegos tradicionales que se transforman en deportes, convivencia de juegos introducidos por inmigrantes de otras regiones españolas con juegos de culturas de otros países y continentes.

El inventario y análisis de los juegos tradicionales de adultos confirma los siguientes rasgos predominantes: son sobretudo juegos sociomotores con establecimiento de ganadores y perdedores; jugados ante todo por grupos de adultos y mixtos en igual proporción; son mayoritariamente juegos masculinos, que no acostumbran a precisar ninguna instalación específica.

Estas prácticas van desde las situaciones espontáneas y casi imprevistas a los deportes tradicionales muy regulados e institucionalizados. La organización de estos juegos responde a seis modelos o tipos de entidades organizativas: 1. Asociaciones de vecinos, quintos o de colectivos específicos, 2. Comités organizadores de una feria o fiesta; 3. Asociaciones lúdicas, culturales o peñas; 4. Entidades con una vinculación laboral; 4. Instituciones de administraciones locales; 5. Casas comerciales

PALABRAS CLAVE: Cataluña, juego tradicional, praxiología motriz, cultura.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS EN CATALOGNE

RÉSUMÉ

La Catalogne se distingue par sa diversité géographique et, également, par sa diversité ludique en matière de jeux et de sports traditionnels, qu'elle a accueillis de tous temps. L'histoire récente des jeux traditionnels montre un changement de cap à l'arrivée de la démocratie en 1975.

Actuellement, ces pratiques recouvrent quatre grands volets: restitution des anciens jeux à enjeu, promotion de jeux et de sports traditionnels festifs, institutionnalisation de jeux traditionnels qui se transforment en sports, cohabitation de jeux introduits par des immigrants venus d'autres régions espagnoles et de jeux issus des cultures d'autres pays et d'autres continents.

L'inventaire et l'analyse des jeux traditionnels d'adultes confirment les traits prédominants suivants: il s'agit surtout de jeux socio-moteurs avec établissement de gagnants et de perdants; ils se jouent surtout par groupes d'adultes, mixtes à proportions égales; ce sont pour la plupart des jeux masculins et ils n'ont généralement pas besoin d'installations spécifiques.

Ces pratiques vont de situations spontanées et presque imprévisibles à des sports traditionnels très réglementés et institutionnalisés. L'organisation de ces jeux se fait selon six modèles ou types d'organismes: 1) Associations de riverains, quartiers ou collectifs spécifiques; 2) Comités d'organisation de manifestations ou de fêtes; 3) Associations ludiques, culturelles ou groupements; 4) Organisations présentant un lien professionnel; 5) Institutions d'administrations locales; 6) Établissements commerciaux.

MOTS CLÉS: Catalogne, jeu traditionnel, praxéologie motrice, culture.

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN CATALONIA

SUMMARY

Catalonia is characterised by a geographic diversity that is also reflected in the traditional sports and games that have been played here over the year. The recent history of traditional Catalan games shows a turning point with the restoration of democracy after 1975. There are now four main scenarios with regard to the practice of these traditional pursuits: revival of old gambling games; promotional of festive traditional sports and games; institutionalisation of traditional games that are converted into sports; and introduction of games by immigrants from other regions in Spain, other countries and other continents.

Study of the traditional games played among adults shows the following predominant characteristics: they are above all "sociomotor" games in which there are winners and losers; they are played above all by groups of adults, generally mixed in equal proportions (adults with other groups of age people); they are mostly men's sports and do not usually require any special facilities.

These practices range from spontaneous, generally unexpected situations to highly regulated and institutionalised traditional sports. They are organised according to one of six models or organising bodies: 1. Residents' associations or specific groups or clubs; 2. Fair or festivity organising committees; 3. Cultural or leisure associations or clubs; 4. Job-related organisations; 5. Local administration bodies; 6. Businesses.

KEY WORDS: Catalonia, traditional game, motor praxiology, culture.

OS JOGOS E OS DESPORTOS TRADICIONAIS DA CATALUNHA

RESUMO

A região de Catalunha caracteriza-se pela sua diversidade geográfica e também lúdica relativamente aos jogos e desportos tradicionais que tem adquirido ao longo do tempo. A história recente dos jogos tradicionais estabelece um ponto de inflexão com a chegada da democracia no ano 1975. Actualmente, essas práticas apresentam-se em 4 cenários principais: restituição de antigos jogos de aposta; promoção de jogos e desportos tradicionais festivos; institucionalização de jogos tradicionais que se transformam em desportos e convivência de jogos introduzidos por imigrantes de outras regiões espanholas com jogos de culturas de outros países e continentes.

O inventário e a análise dos jogos tradicionais de adultos identificam os seguintes traços predominantes: são sobretudo jogos sociomotores com estabelecimento de vencedores e perdedores; jogados principalmente por adultos e mistos em igual proporção; são maioritariamente jogos masculinos, que não costumam precisar de nenhuma instalação específica.

Estas práticas vão desde situações espontâneas e quase imprevistas até aos desportos tradicionais muito regulamentados e institucionalizados. A organização destes jogos corresponde a seis modelos ou tipos de entidades organizativas: 1. Associações de vizinhos, quintos ou de colectivos específicos, 2. Comissões organizadoras de feiras e/ou festas; 3. Associações lúdicas, culturais ou peñas; 4. Entidades com uma vinculação laboral; 5. Instituições de administrações locais; 6. Casas comerciais.

PALAVRAS-CHAVE: Catalunha, jogo tradicional, praxiologia motriz, cultura.

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A CATALUNYA

RESUM

Catalunya es caracteritza per una diversitat geogràfica i també lúdica pel que fa als jocs i esports tradicionals que ha acollit al llarg del temps. La història recent dels jocs tradicionals estableix un punt d'inflexió amb l'arribada de la democràcia en els anys 1975. Actualment aquestes pràctiques es presenten en quatre escenaris principals: la restitució d'antics jocs d'aposta; la promoció de jocs i esports tradicionals festius; la institucionalització de jocs tradicionals que es transformen en esports i la convivència de jocs introduïts per immigrants d'altres regions espanyoles amb jocs de cultures d'altres països i continents.

L'inventari i l'anàlisi dels jocs tradicionals d'adults confirmen els trets predominants següents: són sobretot jocs sociomotores amb establiment de guanyadors i perdedors; hi juguen sobretot grups d'adults i mixtos en igual proporció; són majoritàriament jocs masculins, que no acostumen a necessitar cap instal·lació específica.

Aquestes pràctiques van des de les situacions espontànies i gairebé imprevistes als esports tradicionals molt regulats i institucionalitzats. L'organització d'aquests jocs respon a sis models o tipus d'entitats organitzatives: 1. Associacions de veïns, de quintos o de col·lectius específics, 2. Comitès organitzadors d'una fira o festa; 3. Associacions lúdiques, culturals o penyes; 4. Entitats amb una vinculació laboral; 4. Institucions d'administracions locals; 5. Cases comercials.

MOTS CLAU: Catalunya, joc tradicional, praxiologia motriu, cultura.

AR C'HOARIOU HAG SPORTOU HENGOUNEL E KATALONIA

DIVERRADENN

Aroueziet eo Katalonia gant liested he geografiezh met ivez gant he c'hoarioù hag he sportoù hengounel c'hoariüs. Istor nevez ar c'hoarioù hengounel a sav ur pont gant degouezh an demokratelezh tro ar bloavezhioù 1975. Hiriv an deiz 'vez pleustret war peder leurenn pennañ: dizoleiñ c'hoarioù pariañ kozh; lakaat war wel c'hoarioù ha sportoù hengounel ar festoù; diazezañ c'hoarioù hengounel deut davezañ sportoù; kenvevañ gant ar c'hoarioù degaset gant enbroerien eus rannvrioù e Spagn pe c'hoarioù eus sevenadurioù deut eus broioù all.

Renabl ha dielfennañ c'hoarioù hengounel tud gour, a lak da gadarnat an arouezennoù pennañ-mañ: c'hoarioù sokial-ha-lusker gant unan trec'h bep tro; c'hoariet da gentañ gant strolladoù tud gour, kemmesket kement ha kement gwazed ha maouezed; c'hoarioù paotred int dreistholl ha n'eus ezhomm netra resis da staliañ anezho. Pleustret 'vez en un doare naturel evit lod anezho pa vez lod all prientet evel sportoù hengounel reolennet tre. O aozadur a respont da c'hwec'h skouer urzhiet: 1-Kevredigezhioù amezeien pe strolladoù resis; 2-Strolladoù aozerien gouelioù; 3-Kevredigezhioù sevenadurel; 4-Kevredigezhioù e liamm gant al labour; 5-Poellgorioù embregerezhioù; 6-Kreizennoù koñvers.

GERIOU PENNAÑ: Katalonia, c'hoarioù hengounel, obererezh lusker, sevenadur.

DE TRADITIONELE SPELEN EN SPORTEN IN CATALUNIË

SAMENVATTING

Catalonië wordt gekenmerkt door een geografische diversiteit die ook zichtbaar is in de traditionele spelen en sporten die er beoefend werden/worden. In de recente geschiedenis van de traditionele spelen merken we dat de invoering van de democratie in 1975 een keerpunt betekende. Tegenwoordig zien we vier verschillende scenario's: het herstel van de oude weddenschapspelen, de promotie van traditionele feestelijke spelen en sporten, de institutionalisering van de traditionele spelen die volwaardige sporten zijn geworden en het naast mekaar bestaan met spelen die geïntroduceerd werden door immigranten uit andere Spaanse streken, uit andere landen of andere continenten.

Uit de inventarisatie en analyse van de traditionele spelen voor volwassenen komen de volgende belangrijkste karakteristieken naar voor: het zijn bovenal 'sociomotorische' spelen met winnaars en verliezers, vooral gespeeld door volwassenen - verdeeld in gelijke groepen - en het zijn voornamelijk spelen voor mannen. Gewoonlijk vereisen ze geen specifieke spelvoorzieningen.

Deze activiteiten gaan van spontane en bijna geïmproviseerde activiteiten tot meer vastgelegde en geïnstitutionaliseerde traditionele sporten. Ze worden georganiseerd door een van de zes organisatievormen of -soorten: 1. verenigingen van buurtbewoners of specifieke groepen, 2. organisatiecomités voor feesten of kermissen, 3. culturele verenigingen of vrijetijdsverenigingen, 4. groepen verenigd via het werk, 5. lokale administraties, 6. commerciële centra.

TREFWOORDEN: Catalonië, traditionele spelen, motorpraxiologie, cultuur.

LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN CATALONHA

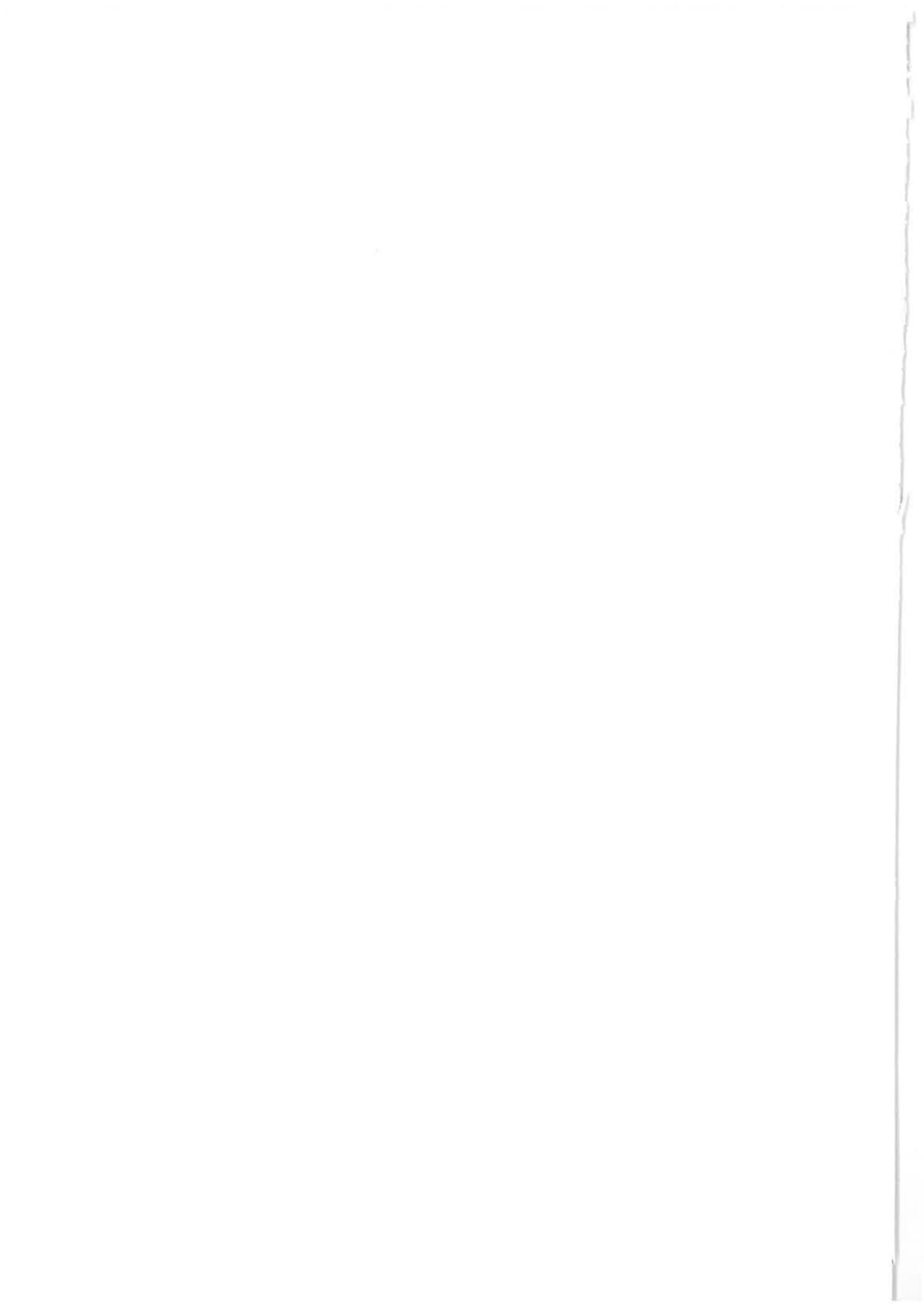
RESUMAT

Catalonha se caracteriza per ua diversitat geogràfica mès tanben ludica endeus jòcs e espòrts tradicionaus. L'istòria recenta deus jòcs tradicionaus qu'estableish un pont dambe la venguda de la democràcia en las annadas 1975. Au jorn d'auèi aquestas practicas se presentan en quate devis principaus: renavida de las jògas ancianas; promocion deus jòcs e espòrts tradicionaus ende la hèsta; institucionalizacion deus jòcs tradicionaus cambiats en espòrts; convivència dambe los jòcs introdusits peus immigrants d'autas regions espanyòlas o dambe los jòcs d'autes país.

L'inventari e l'anàlisi deus jòcs tradicionaus ende adultes que confirman las características predominantas següentas: que son jòcs sociomotors dambe establiment de ganhants; jogats mei que tot per grops d'adultes, mixtes en proporcion madeisha; son jòcs masculins majoritariament qu'an pas besonh nada installacion especifica.

Aquestas practicas que van dempèi situacions quasi espontànèas dinc a espòrts tradicionaus plan reglamentats. L'organizacion d'aquestes jòcs que respon a siès modèles organizacionaus: 1. Associacions de vesins o de grops especifics; 2. Comitats organizadors de hèstas; 3. Associacions culturaus; 4. Associacions ligadas au tribalh; 5. Comitats d'entrepresas; 6. Centres comerciaus.

MÒTS CLAU: Catalonha, jòc tradicionau, praxiologia motora, cultura.



1. LA SITUACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN CATALUÑA

Cataluña es una comunidad autónoma de España que presenta una clara diversidad geográfica en un territorio reducido, de unos 32.000 km² con una franja marítima de unos 580 km. Actualmente cuenta con cerca de siete millones de habitantes, con Barcelona como capital. Administrativamente, se superpone la división estatal en provincias (Barcelona, Tarragona, Lleida y Girona) con una división de la Administración catalana en 41 comarcas. Actualmente está constituida por 946 municipios, aunque el 70% de la población vive en los 45 municipios que superan los 20.000 habitantes. Estos datos permiten comprender mejor porque las características de los juegos tradicionales adquieren rasgos locales y diversos en el conjunto de la geografía catalana.



Gráfico 1. Situación geográfica de Cataluña.

La región catalana limita al este con el Mediterráneo, al norte con Francia y Andorra, y al oeste y al sur con las comunidades autónomas de Aragón y Valencia. La proximidad con otras regiones europeas justifica que se comparta con los territorios cercanos rasgos sociales y culturales, circunstancia que se constata en buena parte de las características dominantes de los juegos y deportes tradicionales inventariados.

El itinerario seguido por los juegos y deportes tradicionales en las últimas décadas ha sido similar a la trayectoria de otras manifestaciones de la cultura tradicional. La llegada de la democracia origina que a partir de los 1975-80 se produzca una eclosión relevante de este tipo de manifestaciones, promovida por distintas instituciones de la administración autonómica (gobierno, ayuntamiento, consejos comarcales, centro de promoción de la cultura popular y tradicional catalana...) como símbolos de identificación local.

Esta primera eclosión va seguida de la consolidación de estructuras y formas de organizar este tipo de manifestaciones, facilitando la pervivencia y la estabilidad de la cultura lúdica catalana.

A pesar de que hasta estos momentos no se había realizado un estudio monográfico sobre los juegos y deportes tradicionales de adultos en Cataluña y reconociendo que el trabajo realizado tan sólo corresponde a una primera aproximación a esta temática, se puede afirmar que la presencia actual de los juegos tradicionales responde en la mayoría de casos a una de las cuatro situaciones siguientes:

- *Restitución de antiguos juegos de apuesta* que precisamente por esta condición estaban prohibidos (bitlles, xapes,... también otros juegos de mesa: cartas).
- *Promoción de juegos y deportes tradicionales festivos* con motivo de alguna celebración local ("diada", fiesta patronal...) como es el caso de las carreras en localidades como Prat de Comte, Valls, Pauls; las bitlles en las tierras ilerdeneses y de muchas comarcas de la Cataluña Meridional; los Castells o torres humanas que se expanden por toda Cataluña desde el núcleo neurálgico de las comarcas tarraconenses; los "raiers" (embarcaciones con troncos) en las comarcas del norte de Cataluña y diversiones con la presencia de animales (caballos, mulos y burros por San Antonio en muchas localidades; fiestas con la presencia de toros en las tierras del Ebro)...
- *Institucionalización de juegos tradicionales que se transforman en deportes*, creando ligas o competiciones que siguen el modelo deportivo (Castells, bitlles, petanca, la morra, campeonatos de embarcaciones como llaguts, mulettes o pontones, concursos de perros pastores "gossos d'atura"...).
- *Convivencia de juegos introducidos por inmigrantes de otras regiones españolas* (bolo palma de Cantabria, bolo leonés, bolos manchegos) *con juegos de culturas de otros países y*

continentes (kabaddi, fútbol gaélico, críquet cároms y juegos de mesa como el go, awaelé, mah-jong ...) originados por el fenómeno de la inmigración y la interculturalidad.

Los datos que acto seguido se describen son el resultado de un trabajo de campo de investigación que ha seguido las siguientes estrategias metodológicas:

El *inventario de los juegos* se ha realizado en todas las comarcas y municipios de Cataluña. En esta tarea han participado siete grupos de trabajo:

- Alrededor de 120 alumnos de primer curso de la licenciatura de ciencias de la actividad física y el deporte (ver página 131). Cada alumno ha tenido entre 6 y 8 localidades asignadas, en las que debía intentar localizar el máximo de información a través de consultas telefónicas, internet, correo postal y fax para poder realizar una entrevista o pasar un cuestionario a los responsables de clubes deportivos, responsables políticos, asociaciones culturales... También se ha consultado la prensa escrita y otras fuentes escritas (artículos, libros...) que trataran sobre el tema.
- La Secretaría General de Deportes se ha encargado de pasar el cuestionario a las localidades sobre todo de la provincia de Lleida.
- El Museo de Tárrega ha realizado el inventario en la comarca del Urgell.
- El Colegio de profesores y licenciados de Educación Física ha distribuido entre sus colegiados el cuestionario elaborado para este proyecto.
- La Federación Catalana de Bitlles y Bowling contactó con todos los clubes federados pasando el cuestionario preparado para este inventario.
- Un equipo de cinco personas (Josep Maria Mora, Biel Pubill, Oriol Ripoll y Manel Serrabona y Pere Lavega,) completaron y verificaron la información obtenida por el alumnado.
- Dos becarios (Unai Saéz de Ocariz y Manuel Medina) han coordinado las tareas de recogida y registro de la información en la base de datos en formato access y descrita en otro capítulo de este libro.

El *análisis de los datos* se ha realizado con el programa SPSS v11.0 y ha seguido dos tipos de enfoques: a) *análisis descriptivo* con el propósito de desvelar las tendencias más representativas en cada una de las variables que constituyen la lógica interna y la lógica externa de los juegos inventariados; y b) el *análisis comparado* mediante el cruce o estudio de las proporciones entre las diferentes variables. Este trabajo ha sido realizado desde el laboratorio de praxiología motriz del INEFC-Lleida y ha contado con la participación de un equipo de 5 profesores del INEFC y la Universidad de Lleida (Dr. Antoni Costes, Dr. Francisco Lagardera, Dr. Fidel Molina, Dr. Antoni Planes y Dr. Pere Lavega).

2. VISIÓN SOCIOCULTURAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CATALANES

Atendiendo al criterio de interacción motriz entre los protagonistas, se observa un predominio de los juegos sociomotores (58,5%) que requieren la presencia de compañeros y/o adversarios (como por ejemplo colaboración: Castells, juegos bailados, pisar uvas por parejas...; oposición: carreras pedestres; borinot, morra, trinquete —pelota—; co-

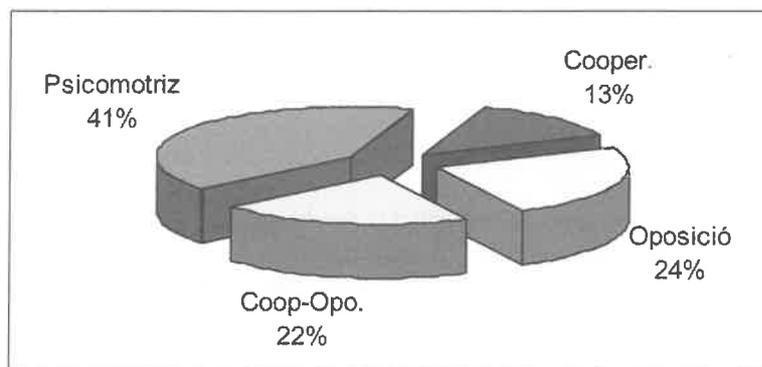


Gráfico 2. Distribución de los juegos psicomotores y los sociomotores (de cooperación, oposición y cooperación-oposición en Cataluña).

operación-oposición: “bèlit”, carreras de embarcaciones en el agua: llaguts, vela latina, barcas..., portadores de sacos de avellanas, estirada de cuerda...) frente los juegos psicomotores (41,5%), en los que cada jugador interviene solo sin poder recibir ayuda u oposición de los demás jugadores (por ejemplo: las chapas, la herradura, bola a brazo, bitlles, cortar troncos, palo enjabonado, carreras cortas, carrera anillos, levantamiento cántaros...).

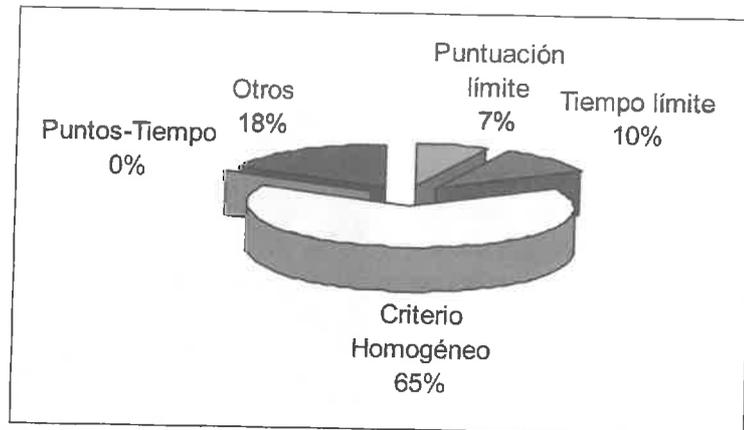


Gráfico 3. Distribución de los juegos tradicionales según el modo de finalizar las partidas.

La mayoría de los juegos distingue los vencedores de los perdedores ya que el (88 %) siguen algún criterio para establecer la finalización de la partida. La mayoría (65%) establecen una comparación de los resultados clasificando a los jugadores (correr más deprisa, derribar los bolos que más puntúan...). A continuación pero en unos resultados mucho más bajos la partida finaliza tras transcurrir un periodo de tiempo (10%) o conseguir obtener un número pactado de puntos (7%). El 18% de juegos restante se concluye mediante otros criterios, generalmente externos (por cansancio de los jugadores, cuando no se quiere seguir apostando, al llegar la hora de comer, al oscurecer el día...).

Según la clasificación elaborada en el seno de diversos encuentros europeos sobre este tipo de prácticas, se observa que los cuatro grupos principales de juegos son: los juegos de bolos (18,5%) (Bitlles: en modalidades de competiciones individuales, por equipos, con apuesta, de campeonato, festivas; quilhes, bolo palma, bolo leonés, bolo manchego), juegos de desplazamiento de algún objeto (15%) (Carreras: del cresol —luz de carburo—, de piedras; bola a brazo...); juegos de desplazamiento con la ayuda de algún instrumento (carreras en el agua de embarcaciones como muletas, pontones, barcas de perxar...); (11,5%) y los juegos de acrobacia, o de gran habilidad para controlar el cuerpo (9,2%) (Palo enjabonado, castells,...).

Atendiendo a la edad de los protagonistas se observa que casi la mitad de los juegos están constituidos únicamente por adultos (53%), mientras que el resto lo forman grupos mixtos (adultos con jugadores de otros sectores de población: infantil o anciano).

Respecto el género de los jugadores, indicar que predominan los grupos masculinos (41%), seguidos de los mixtos (40%). En un porcentaje inferior se identifican grupos de juegos en los que hombres y mujeres juegan

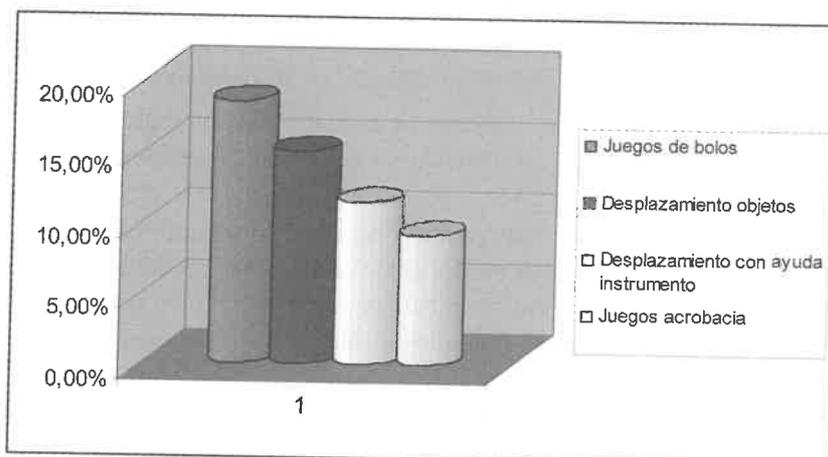


Gráfico 4. Principales modalidades de juegos tradicionales en Cataluña según clasificación europea.

por separado (18%) y finalmente apenas se localizan juegos exclusivos de mujeres (1,5%).

Los protagonistas de estos juegos acostumbra a ser vecinos, personas que pertenecen a una misma actividad laboral, miembros de algún club o entidad y también participantes

de alguna celebración festiva que proceden de otros pueblos vecinos o turistas y visitantes de otros lugares.

Se trata de prácticas que no acostumbran a precisar ninguna instalación específica. Entre los espacios más utilizados, destacar plazas, calles, eras, espacios cercanos a alguna cafetería y también alrededores de una ermita o iglesia. Cerca de las localidades también se emplean prados, caminos locales, colinas, ríos y zonas adyacentes, canales, embalses, playas o incluso el mar abierto.



Foto 1. Ejemplo de juego tradicional (gato y ratón, cántaros) con una participación de grupos mixtos en género y edad.

Los terrenos de juegos acondicionados para estas prácticas suelen ser pistas de frontón o trinquete en los juegos

de pelota, pistas de petanca, pistas de bitlles (bolos) en algunos pueblos, circuitos en carreras de caballos, mulos, burros o asnos. En otras ocasiones los espacios de juegos acostumbran a prepararse específicamente para alguna celebración, sobre todo cuando se trata de hacer alguna prueba con animales (plaza de toros improvisada con tractores y remolques; circuito en los concursos de perros pastores...).

3. MODELOS ORGANIZATIVOS DEL JUEGO Y DEPORTE TRADICIONAL

La variedad de circunstancias y aspectos locales en los que acontecen los juegos tradicionales favorece la existencia de un repertorio muy variado de modelos de organización. Atendiendo al nivel de institucionalización de estas prácticas, las situaciones van desde:

- *Prácticas casi imprevistas, espontáneas* que no requieren ningún tipo de asociación u organización institucional (juegos realizados por un grupo de amigos o vecinos), hasta
- Los denominados *deportes tradicionales* que están regulados por una federación u organización “deportiva” (como por ejemplo la Federación de concursos de “gossos d’atura” (perros pastores); centro excursionista de Lleida; Federación catalana de petanca; “Federació Catalana de Bitlles i Bowling”; Castellars; clubes deportivos...).

Entre ambos extremos se han identificado seis modelos o clases de entidades organizativas:

- 1) *Asociaciones de vecinos, quintos o de colectivos específicos*, como la asociación de mujeres de Anglesola que cada año promueve el juego del bélit (billarda) en su fiesta local.
- 2) *Comité organizador de una feria o fiesta* (p.ej. feria de la avellana en Riudoms, clavari y mayores de la fiesta de San Antonio en Ascó; hemandad San Sebastián, administradores del “aplec” (encuentro) de San Pablo).
- 3) *Asociaciones lúdicas, culturales o peñas*: “lo Llaüt” en Ascó, Asociación cultural “els Raiers”; Asociación de intercambios culturales; entidades dedicadas a la recuperación de tradiciones (p.ej. socarrel en Badalona); asociación “els Tres Tombs” en Jesús; y también peñas (p.ej. peña afició Amposta); Asociación de “Gegants” (gigantes y cabezudos); Mandronius (en el Valle de Arán)...
- 4) *Entidades con una vinculación laboral*: Cooperativa y Cámara de comercio de Valls; Confraría de Pescadores; Asociación de criadores de Shivaus del Valle de Aran; asociaciones de

ganaderos de la Cerdaña; Comisión Intercomarcal de Sant Galderic (constituida por la Unión de Agricultores de varias comarcas...).

5) *Instituciones de administraciones locales*: regiduría de deportes, comisión de deportes, regiduría de cultura (ayuntamiento).

6) *Casas comerciales*: por ejemplo Cerveza San Miguel; Empresa de producción de eventos (Geographica Mapamundi); Interworld Cafè- "La Morra"...

El reconocimiento institucional de este tipo de organizaciones lúdicas también obedece a diferentes opciones o modelos:

- Promoción turística. En algunas zonas estas prácticas favorecen la proyección turística del lugar como ocurre en Cadaqués con las carreras de cántaros, en Argenton con el levantamiento de cántaros o en Ascó con los juegos tradicionales en la fiesta de San Antonio. Esta circunstancia facilita el reconocimiento del evento como fiesta de interés turístico o fiesta tradicional de interés nacional como es el caso de la fiesta dels Raiers (navateros, embarcaciones fluviales con troncos).
- Reconocimiento comarcal. En algunas zonas el consejo comarcal ha favorecido el reconocimiento de fiesta de interés comarcal (p.ej. las carreras festivas en la localidad de Prat de Comte). Esta distinción también recibe otras denominaciones como fiesta de interés etnológico de la Ribera de Ebro, reconociendo la proyección de algunos juegos acuáticos.
- Celebración paralela de jornadas simposiums, talleres.
- Reconocimiento por parte de la Secretaría General de Deportes, desde dos puntos de vista: a) dando subvenciones a aquellas localidades que organizan algún tipo de acto con la presencia de juegos tradicionales; b) promoción de campeonatos deportivos, como por ejemplo la liga sur de muletas (embarcaciones tradicionales muy típicas en el sur de Cataluña).

3. Los juegos y deportes tradicionales en Cataluña

3.1 Bitlles

El juego de bolos (bitlles) es una de las familias más extendidas por toda Europa. En Cataluña, sin poder precisar cuando surge este juego sí que se puede afirmar que existen documentos del siglo XII que confirman su presencia (cf. Lavega, 1996).

En Cataluña existen dos grupos de juegos; los bitlles que utilizan 6 bolos y tres mazas (bitllots) y las otras prácticas que emplean un número desigual de bolos (generalmente 9) y una bola (también denominada truc, curro, tac o tascó) localizadas exclusivamente en las comarcas del norte de Cataluña.

El juego de seis bitlles ha sido tradicionalmente un juego de hombres, asociado a la apuesta. El propietario, también denominado baratero, se encargaba de plantar los bolos y recoger las mazas, cobrando cada vez que el tirador ganaba su apuesta. El tamaño de los bolos oscilaba de 37 a 60 cm de alto según las zonas de Cataluña. Las mazas medían de 15 a 30 cm de largo y unos 9 cm de ancho.

Generalmente las mazas se arrojaban generalmente desde unos 10-12 pasos de distancia, sobre los seis bolos plantados en dos filas de tres, intentando dejar un único bolo en pie.

Las apuestas se realizaban entre el tirador y algunos espectadores o sólo entre apostadores del público.

Se acostumbraba a jugar los domingos o días festivos, antes o después de la misa. El ritmo de juego iba en consonancia con la cantidad de trabajo que había en cada estación del año.

A consecuencia de las apuestas durante la dictadura (a partir de 1939) se prohibió, para volver a resurgir a partir de la década de los 80.

La otra familia bolística practicada en Cataluña la constituyen **los juegos de bolos con bola**. Aunque la modalidad más practicada consistía en jugar con nueve bitlles dispuestas en tres filas de tres, separadas entre ellas a un metro, también se han localizado modalidades en zonas pirenai-

cas como el Valle de Aran (O.Camerino i M.Castañer, 1984), en las que los bolos se disponen en círculo, situando en medio una bitlla más alta denominada bitlla reina u ou (huevo).

Este juego no ha estado tan asociado a la apuesta como los juegos de seis.

En general se trataba de derribar el mayor número posible de bolos, lanzando una bola, también denominada truc o tascó desde la distancia pactada. Aunque las partidas se hacían generalmente a 48 puntos (cada bolo derribado valía un punto), el pacto constante de las reglas según las localidades introducía la fantasía lúdica en el juego.

Generalmente se enfrentaban dos equipos, con igual número de jugadores. La primera tirada denominada a “prendre-se’n” (a quitarse), implicaba que cada jugador podía elegir el lugar que mejor le fuera para tirar la bola. Primero lanzaban todos los jugadores de un equipo y después los del otro. Una vez finalizada la tirada, el equipo que sumaba menos puntos podía elegir el lugar desde donde todos los jugadores lanzarían en la segunda tirada, y se decía que este equipo “mandaba”. Las acciones se repetían hasta que uno de los dos equipos llegaba a 48 puntos (X. Català i P. Lavega, 1997).

En otras versiones se introducían reglas muy originales como adivinar el número de bolos que se quería derribar; lanzar las bolas sin hablar (“la mudeta”); lanzar apoyando sólo un pie (coix-coix); lanzar la bola cogiendo la oreja con la mano contraria, pasándola por debajo del pie de lanzamiento... (cf. Violant i Simorra, 1979).

3.1.1 La restitución del juego antiguo de bolos

Con la llegada de la democracia, este juego se recuperó la tradición de jugar a los bolos. Sin embargo los juegos de bolos se empiezan a practicar en condiciones distintas, fruto de la aparición de cambios e influencias distintas en el entorno sociocultural. Los protagonistas son principalmente personas de edad avanzada, los juegos se introducen en el control institucional (Federación Catalana de Bitlles, consejo comarcal) que regulan las condiciones y reglas de acuerdo con el modelo deportivo. La apuesta va cediendo protagonismo a los puntos y a los campeonatos locales, comarcales y autonómicos.

Sin embargo la transformación del juego tradicional en deporte todavía se encuentra en un proceso inmaduro que permite conciliar la coexistencia de tres modelos organizativos distintos: el modelo deportivo, el festivo y otros modelos locales.

a) Los bolos deportivos

La institucionalización del juego empieza a gestarse alrededor de los años 1980 con la presencia de dos movimientos principales y con planteamientos distintos en cuanto a la promoción e instauración del juego: La **Coordinadora Intercomarcal** de entidades culturales de las comarcas meridionales de Cataluña y la federación deportiva de bitlles.

La primera corriente tiene sus inicios en 1982 cuando el Grupo Cultural Rasquerá organiza en su localidad los primeros campeonatos entre diversas localidades, circunstancia que evidencia la necesidad de unificar reglas para poder jugar todos en las mismas condiciones. Se promueven distintos congresos y campeonatos anuales en pueblos de las tierras del sur de Cataluña. Se intenta promover el juego pero sin perder los rasgos culturales locales. A pesar de los intentos, y de la organización de exposiciones, jornadas y exhibiciones esta iniciativa no acaba de consolidarse.

La **Federación Catalana de Bitlles**, creada en el año 1943 hasta 1989 sólo estaba integrada por modalidades de bolos de otras regiones de España (bolo palma de Cantabria, bolo leonés de Castilla y León o la modalidad internacional del bowling). Ese año 1989 se realiza la primera liga oficial territorial con 11 equipos (10 de Tarragona y 1 de Barcelona); la temporada 1991-92 se incorporan los equipos de las tierras ilerdeses en un campeonato territorial.

En los clubes leridanos se producen discrepancias y malos entendidos que propician la separación de los clubes en dos grupos; el grupo que sigue las directrices de la Federación y los que se organizan por su cuenta creando el campeonato de bolos de tiempo libre.

El número de equipos y comarcas participantes en el juego de bolos ha ido en aumento, de modo que en el año 2005 participan en tres divisiones más de un centenar de equipos; unos 60 de Lleida, más de 20 clubes de Tarragona y otros 20 equipos más entre Barcelona y Girona.

En la **modalidad de “tiempo libre”** participan 31 equipos mixtos.

El juego consiste básicamente en tratar de derribar los 6 bolos plantados considerando que cada bolo derribado suma un punto, a excepción de si se deja un único bolo en pie que entonces vale 10 puntos. Los jugadores lanzan 9 veces (cada vez con hasta tres mazas o bitllets) desde unos 11,5 metros los hombres y 9,5 metros las mujeres.

En la modalidad individual gana la partida el jugador que más puntos sume en el conjunto de las nueve rondas. En caso de empate se proclama vencedor el jugador que haya hecho mayor número de bitlles (dejar un bolo plantado).

En la modalidad colectiva cada equipo suma los puntos de sus jugadores.

Según estas bases se han originado diferentes tipos de competiciones: la liga catalana constituida por cuatro ligas territoriales, con algunas particularidades en su reglamento; el campeonato de Cataluña de Clubes que se celebra desde 1995, con la participación de los dos mejores clubes de cada zona territorial; el campeonato de Cataluña individual que se inició en 1999 en el que participan los mejores jugadores y jugadoras de las diferentes ligas territoriales; la copa Generalitat que se celebra desde 2004, consistente en una competición con eliminatorias en la que pueden participar todos los clubes de Cataluña que lo deseen; y la liga nacional de bitlles catalana que ha empezado la temporada 2005-06 con participación de equipos de todas las zonas de Cataluña.

El modelo deportivo seguido por los juegos de bitlles con bola se inicia en los años 80 en la zona del Pallars Sobirà, con motivo de un campeonato comarcal promovido por el Consejo deportivo de esa comarca. Se procedió a unificar las reglas para que todos los pueblos participaran en las mismas condiciones. Se juegan dos partidas hasta 60 puntos, realizando la primera de a prendre-se'n. Los equipos son de 5 jugadores y los bolos que suelen medir entre 40 y 45 cm de altura, se plantan separados a 1,80 m en los hombres y 1,20 m en las mujeres.

En los primeros campeonatos participaron equipos masculinos y femeninos con más de 450 jugadores. No obstante a partir del año 2000 el juego empieza un proceso de regresión hasta llegar a la situación actual en la que tan sólo se juega en alguna localidad los domingos, los días festivos o con motivo de la fiesta mayor.

b) El modelo festivo

Las tiradas festivas se organizan desde finales de los años 80 en muchos pueblos de Lleida, generalmente con motivo de las fiestas mayores locales. Son tiradas populares en las que pueden



Foto 2. Equipo participante en la competición de bitlles en la modalidad festiva.

llegar a participar entre 400 y 500 personas, interviniendo hombres, mujeres e incluso algún niño/a. Participan tanto equipos federados como no federados; cada equipo lleva sus bolos aunque sean distintos en tamaño y forma a los de otros pueblos. En estas tiradas compiten 8 jugadores por “calle”.

La tirada festiva tiene dos partes: **la tirada individual**, en la que cada jugador lanza 8 rondas (hasta 3 mazas en cada una); **la tirada del garró** (denominada así ya que

el premio para el ganador suele ser un jamón) en la que participan los 5 mejores de cada equipo en 5 rondas. Al final los jugadores y equipos que más puntos obtienen se reparten los premios (copas, botellas de vino, cava, aceite...).

c) Otros modelos locales

La tirada de 100 pesetas o del euro se realiza en muchos pueblos de las tierras leridanas una vez concluye la partida de liga. Todas las personas presentes, tanto jugadores como espectadores que quieran jugar pueden hacerlo pagando un euro (antes era 100 pesetas). Se realizan 8 rondas con las mismas reglas de juego que en la liga. Los jugadores ganadores se reparten el dinero, que suelen dejarse en el fondo común de su club, ya que antes de cada partida de campeonato el equipo anfitrión invita al contrario a un “buen desayuno”.

Tiradas con apuesta. Torregrossa (Lleida) es uno de los pueblos en los que siempre que se juega se hace apostando alguna cantidad módica de dinero. Los jugadores con las mismas reglas, suelen apostar entre 50 céntimos o 1 euro. A veces si compiten más de 20 jugadores, se acuerda que cuando un jugador hace 5 bitlles (dejar un bolo plantado) cobre 20 céntimos. También se puede jugar a repartirse los premios entre los 3 primeros.

Fotos 3, 4 y 5. Sant Martí de Tous (Igalada, Barcelona) celebra cada año el día de la mona, “lunes de Pascua” con distintas actividades como el juego de bitlles con dinero.



Los entrenamientos informales. Se trata de tiradas espontáneas en las que los protagonistas se entrenan o comparten unos momentos agradables.

3.2. Castells (castillos o torres humanas)

Los “castells” son construcciones realizadas por personas de diferentes edades y género. Existen diferentes tipos de torres humanas, recibiendo en cada caso un nombre diferente. En estas construcciones cada persona se sitúa en un lugar pensado y estudiado, según la condición física, morfología corporal o de la técnica castellera. Las personas se sitúan más o menos arriba o más en el interior o exterior de la construcción.

Para entender un castillo se deben distinguir las siguientes partes: el *tronco* del castillo formado por hombres, mujeres y niños/as subidos uno encima de otros. El tronco tiene *el pie*, donde se colocan los "*baixos*" denominados así porque son las únicas personas que tocan con los pies el suelo; los que se sitúan encima suyo se denominan "*segons*" ocupando el segundo piso; por encima los "*terços*" están en el tercer piso; los "*quarts*" el cuarto piso; los "*quints*" el quinto; los del sexto y séptimo piso se denominan "*sisens*" y "*setens*" respectivamente. El castillo culmina con el "*pom de dalt*" que se planta sobre el tronco y está formado por los *dosos*, que son dos miembros de la "*canalla*" (niños) que se cogen entre ellos por los brazos (excepto en los castillos compuestos en los que entran dos por estructura), y por el "*acotxador, aixecador o cassoleta*" que se sitúa con el cuerpo flexionado con un pie en cada hombro de los dosos y con las manos cogidas por los brazos contrarios al lado de donde tienen los pies. Finalmente, el último componente del "*pom de dalt*" se denomina *enxaneta*, quien sube encima del *aixecador* y levanta la mano, moviéndola para anunciar que el castillo se ha coronado, situación que se conoce con el nombre "*castillo cargado*". Si el castell se consigue deshacer entonces se dice que el castillo se ha cargado y descargado.

Según el número de personas que forman la base de la construcción y el número de pisos, el castillo recibe distintos nombres; si hay cuatro castellers (jugadores) en la base y tiene siete pisos de altura, el castillo se denomina cuatro de siete (4d7); si hay tres en la base y ocho pisos, se denomina, tres de ocho (3d8); el cinco de seis está formado por cinco personas en la base y seis pisos. No obstante, si en el pie hay un casteller/a y la construcción tiene una altura de seis pisos, se denomina pilar de seis; y si son dos en la base la construcción se denomina torre o también dos de seis, dos de siete, etc...

El castillo necesita un grupo de gente que refuerce la estructura, el tronco; estas personas se denominan "*pinya*". La piña no funciona como una masa de gente que entra a hacer fuerza sin sentido, sino que cada sujeto tiene una función y un nombre que lo identifica. Si el castillo es muy alto, no es suficiente con situar la pinya, así por encima se sitúa otro grupo de personas, formando otra pinya que se denomina *folre*; si fuera necesario un tercer piso de pinya entonces se denomina *manilles*.



Fotos 6 y 7. Castellers. Lleida. (Fuente: Fernando Maestro)

Algunos castellers/es piensan que los castells son una actividad física muy lejana al ámbito del juego y deporte; no obstante otros piensan que cada vez tienen mayor presencia de componentes del escenario deportivo.

De hecho los castells surgen a partir de la culminación de un baile (ball de valencianes) para llegar a participar de auténticas competiciones y desafíos entre diversos grupos (colles).

A principio del siglo XIX los castillos estaban más próximos a la tradición local, muy vinculados al ritmo de vida rural, realizándose casi exclusivamente en las comarcas de Tarragona. A pesar de que a partir de los años 80-90 se empiezan a extender por toda Cataluña, esa expansión no ha culminado con la transformación definitiva del castell tradicional en deporte. En la actualidad en las actuaciones en las plazas de los pueblos se proyectan variedad de sentimientos que combinan percepciones personales, con mensajes de carácter de identidad cultural.

En estos momentos existe una Coordinadora que regula la acción de los castells en el ámbito de Cataluña. En los concursos, con excepciones, el valor simbólico de los castillos es ganar para ser el mejor, existiendo una identificación de la colla con la ciudad o pueblo al que pertenecen. La mayoría de las actuaciones se celebran con motivo de las fiestas locales, aunque cada vez hay mayor cantidad de exhibiciones que responden a compromisos adquiridos para generar ingresos y poder financiar a la colla.

La dimensión más competitiva de los castells se presenta en el concurso de Tarragona, en el que participan las "collas" más importantes de Cataluña. Se trata de una competición con reglamento y proclamación del vencedor, que sin embargo se escapa de la rigidez de los deportes (por ejemplo no se establece número mínimo o máximo de personas por castillo).



Foto 8. Ejemplo carrera de piedras en Prat de Comte.

recoger un número determinado de piedras (entre diez y veinte) separadas entre ellas a un metro aproximadamente. Los corredores deben recogerlas de una en una y llevarlas a su capazo, en el orden que quieran. Quien antes recoja todas las piedras gana. Los premios que se suelen dar son un conejo, un gallo y una cebolla.

La carrera del cresol o llum de ganxo

Esta carrera consiste en desplazarse por una calle llevando una luz de aceite encendida, la cual está sujeta a una base y una cuerda que se sostiene desde la bragueta de los pantalones del corredor. El jugador no puede recibir ayuda alguna y además en el caso de que se le apague la luz debe pararse y volver a encenderla.

En algunos pueblos como Prat de Comte (Tarragona) en esta carrera compiten hombres y mujeres por separado.

3.3. Carreras:

Carrera del cabàs (capazo) o de les pedres (piedras)

Es una carrera que el costumbrista catalán Joan Amades (1982, volumen 5:103) localiza en la localidad de la Granadella (comarca de les Garrigues). Sin embargo donde mayor entusiasmo ha originado es en la localidad de Prat de Comte (Terra Alta, provincia Tarragona) y también recuperada en Ascó a partir del año 2000. Se trata de uno de los actos lúdicos principales de la fiesta mayor de verano. Consiste en

Cóssos o curses

Las carreras pedestres han sido prácticas muy habituales en Cataluña. La mayoría de estas carreras también denominadas cóssos o curses han consistido en realizar un recorrido en una zona próxima a la localidad (entre diferentes calles, caminos, o alrededor de alguna ermita). En algunas ocasiones como en la carrera celebrada en Pauls los participantes participan de una competición que también se localiza en otras regiones, como las denominadas corridas de pollos en Aragón. En la ermita de San Roque, todos los asistentes, antes de comer pueden participar en esta competición que se realiza en el entorno que delimita la ermita y las mesas. La carrera consiste en dar un número de vueltas, pero con la particularidad que algunas vueltas están patrocinadas por diferentes casas comerciales de la localidad que premian a los primeros corredores que pasan por la línea de meta.

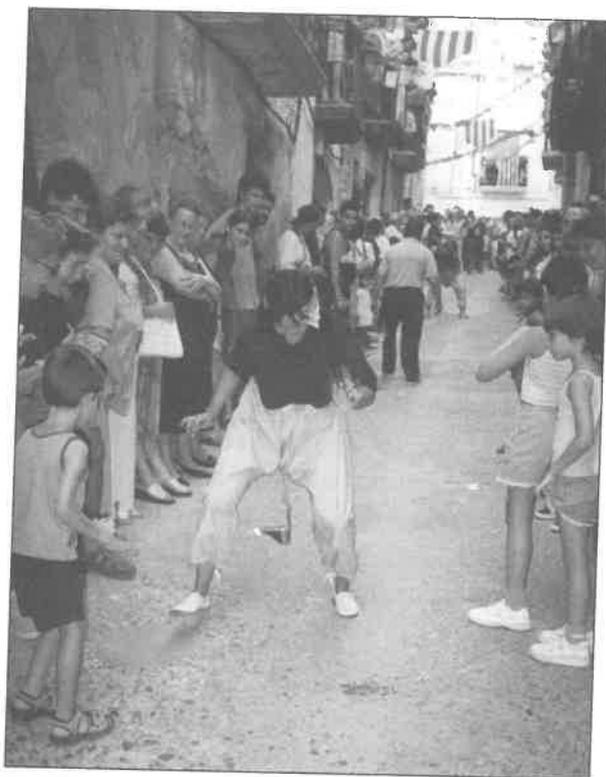


Foto 9. Ejemplo carrera del cresol en Prat de Comte.

Este acto se enmarca en el contexto de la romería a la ermita de San Roque que se viene celebrando sin interrupción desde 1870. En esta romería se hace una ofrenda de flores al Santo, se bendice la fuente y se bailan jotas. Después de la carrera pedestre se hace una comida, en las mesas y bancos de piedra ("corros") que hay alrededor de la fuente de la ermita. Como peculiaridad indicar que cada mesa tiene asignada una familia de la localidad, ya que generación tras generación, cada familia se sienta en el mismo sitio para preparar y comer carne a la brasa.

Las carreras de "canterotes" o cántaros

Estas competiciones se inspiran en una actividad que tradicionalmente ha protagonizado la mujer en el entorno rural, ante la necesidad de ir a buscar agua al río o a la fuente y aprovechar el viaje. Las carreras de cántaros se celebran en distintos puntos de Cataluña, como Cadaqués, Argentona, Verdú... Se trata de llevar un cántaro en la cabeza y sin que caiga realizar un recorrido para intentar llegar la primera. Los cántaros a menudo llevan agua y en algunas localidades incluso ponían huevos en el suelo para dificultar las acciones de las participantes.

Portadores de sacos de avellanas

Las carreras de sacos de avellanas se han practicado en diversas localidades de Cataluña, especialmente en las comarcas tarraconenses. En Valls ya llevan más de 20 ediciones organizando esta competición en versión masculina y más de 15 en la modalidad femenina. Se trata de recorrer un kilómetro y medio con un saco de avellanas en los hombros (las mujeres llevan medio saco). El ganador recibe una cantidad de dinero en metálico y también algún viaje al extranjero.



Foto 10. Fuente: Diari de Tarragona, 8 de agosto de 2003.

La continuidad en estas carreras ha permitido organizar desde hace 9 años la combinada o gran premio unión agraria que se celebra entre las localidades de Reus, Valls y Riudoms con motivo de sus ferias agrarias.

Carreras de pontones o muletes

Las carreras tradicionalmente se protagonizaban entre «llaguters», personas que vivían en el río, cargando, y transportando las embarcaciones fluviales denominadas llaguts o pontones, con todo tipo de mercancías. El llagut arrastraba siempre una pequeña embarcación, la muleta, más manejable que le permitía acercarse a la orilla. Precisamente las competiciones se realizaban con esta embarcación, generalmente con motivo de las fiestas patronales.

La pérdida de este transporte fluvial de mercaderías, junto con la pérdida de este tipo de embarcaciones con motivo de la guerra civil puso en peligro la continuidad de estas competiciones. En esos momentos, las tripulaciones dejaron de estar tripuladas exclusivamente por «llaguters». Las reglas del juego cambiaron en algunos aspectos como en el número de tripulantes, pasando de los seis u ocho remadores a los cuatro remadores y timonel de la actualidad.

Actualmente, estas competiciones son protagonizadas por hombres y mujeres, y gracias al apoyo de las instituciones públicas se empieza a consolidar el crecimiento de esta práctica.

3.4 La Morra

En algunas localidades de la costa mediterránea catalana el juego de la morra ha sido una de las principales diversiones, sobre todo entre los marineros. Tradicionalmente era un juego que se acompañaba de desafíos y apuestas que se protagonizaban en lugares tan típicos como la taverna.

Este juego ya practicado por los romanos y extendido por muchas regiones europeas consiste en adivinar el número resultante de sumar los dedos de una mano que saque cada uno de los dos jugadores que se enfrenta. El número de puntos necesarios para ganar se suele pactar previamente aunque generalmente las partidas suelen disputarse a diez o veinte puntos.

Se puede jugar mediante enfrentamientos individuales o por parejas; en este último caso, el jugador que pierde un punto cede el protagonismo a su compañero que le sustituye.

En la actualidad la localidad de Sant Carles de la Ràpita (Tarragona) celebra cada año una competición de morra con motivo de su fiesta mayor de verano.

3.5 La trisella, trigella o joc de la bola

Hasta los años 30 este juego era una práctica habitual en diferentes pueblos de las comarcas de la Ribera del Ebro y del Priorato.

La trisella es una herramienta del campo, que acostumbraba a ser de madera, teniendo forma de cajón alargado que se usaba para alisar el suelo y sacar los pedruscos del campo. Este objeto, cuando se deterioraba fruto del uso, se reutilizaba y se utilizaba para jugar. Al cajón se le hacían diferentes hileras con pequeños agujeros poco separados entre si, del tamaño de una bola. Estos orificios se pintaban de forma alterna con el color rojo y negro.



Foto 11. Campeonato local de Morra. Sant Carles de la Ràpita (Tarragona).

Se trataba de un juego de apuesta, sólo jugado por hombres, consistente en lanzar una bola desde unos 5-7 metros e introducirla en el color del agujero por el cual se hubiera apostado.

4. TRADICIÓN Y MODERNIDAD. RETOS DE FUTURO

El escenario mostrado en Cataluña confirma una vez más la condición sociocultural de los juegos y deportes tradicionales. Se trata de microsociedades en las que se genera un conjunto inestimable de relaciones sociales de acuerdo con las características de la cultura que los acoge.

Los datos que muestra la lógica interna de los juegos y deportes tradicionales llevan el sello de la cultura que los origina, elevándolos a la categoría de patrimonio lúdico inmaterial, portador de relaciones, aprendizajes y simbolismos. Se trata de la carta de identidad de cada juego.

“Los juegos están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en cuanto a las características de la lógica interna, que ilustran los valores y el simbolismo subyacentes de esa cultura: relaciones de poder, función de la violencia, imágenes del hombre y la mujer, formas de sociabilidad, contacto con el entorno..”. (Parlebas, 2001:223).

No obstante, a pesar de formar parte del patrimonio cultural inmaterial, algunas de estas prácticas corren el peligro de formar parte de las “especies lúdicas” en vías de extinción. En estos momentos en los que se habla de defender la biodiversidad, de conciliar la identidad local con la globalización, resulta necesario contextualizar el presente y futuro de los juegos ante los nuevos retos y rasgos que caracterizan la sociedad del siglo XXI. Para ello se deberían atender los siguientes ámbitos:

- **Interculturalidad.** Los flujos migratorios son cada vez más y más importantes en Cataluña. Los nuevos habitantes que llegan de los distintos continentes del planeta podrían encontrar oportunidades magníficas para conocer e integrarse en la cultura catalana mediante la participación en las relaciones y valores que activan los juegos tradicionales. En ese sentido se debería buscar un equilibrio entre el conocimiento de los juegos tradicionales locales y el respeto y también identificación de los juegos y los valores que acompañan a los juegos tradicionales de las culturas foráneas.
- **Institucionalización.** La organización, control y seguimiento de los juegos y deportes tradicionales por parte de distintas instituciones debería hacerse buscando un equilibrio, entre la diversidad que generan las costumbres y reglas locales y las tendencias de unificación y estandarización que exigen las competiciones deportivas. En este sentido, las federaciones de deportes tradicionales deberían fomentar tanto los campeonatos en sus respectivas modalidades de juego, como los encuentros, exhibiciones en un sentido más cultural y local; es decir se tendría que intentar hacer posible el binomio: tradición y modernidad.
Los ayuntamientos y administraciones locales deberían considerar la importancia de fomentar la presencia de estas prácticas en determinados momentos del año, como por ejemplo con motivo de las fiestas patronales; sin embargo más que *folclorizar* los juegos y deportes tradicionales se tendría que estimular la participación activa de todos los presentes, ya sean habitantes de la localidad como las personas que asisten procedentes de otras localidades. Este aspecto está directamente vinculado con el turismo activo y de calidad, que seguro que podría verse enriquecido con un buen programa director y estratégico de intervención para ser aplicados sobre todo en el entorno rural. También relacionado con este apartado sería conveniente estimular la promoción de estas manifestaciones lúdicas concediendo algún tipo de reconocimiento “oficial” a aquellas entidades o municipios que sean pioneros en la potenciación de la cultura local a través de los juegos y deportes tradicionales.
- **Formación Educativa.** En el campo educativo, resulta imprescindible garantizar una formación adecuada de los docentes, en las distintas especialidades, pero sobre todo los maestros y profesores de educación física. En estos momentos, las facultades de ciencias de la educación y de ciencias de la actividad física y el deporte, todavía están lejos de asegurar una formación óptima. El juego tradicional debería formar parte de todo programa pedagógico que defienda una educación plural basada en valores que activan este tipo de prácticas, tales como, el diá-

logo con los demás, el respeto a los demás, la relativización del hecho de ganar o perder, la relación sostenible con el entorno... (Lavega, 2005). Uno de los principales retos educativos consistente en acercar la escuela a la familia y a la sociedad del entorno se podría ver favorecido con la organización de programas y acciones a través de los juegos tradicionales con la participación de las distintas personas que constituyen la unidad familiar; abuelos, padres e hijos encontrarían un escenario excelente para poder dialogar en condiciones distintas a las que se presentan en otro tipo de contextos.

- **Nuevas Tecnologías de la información y comunicación (TIC).** En la medida de lo posible se tendría que aprovechar todas las ventajas que ofrece la sociedad en “red” en la que vivimos (Castells, 1999). Las páginas Web de las distintas instituciones educativas, deportivas o asociativas podrían servir de escenario virtual para favorecer intercambios de información y de experiencias realizadas en este ámbito. Del mismo modo se podrían compartir ediciones de vídeos y de otras producciones audiovisuales, superando las limitaciones que pueden tener algunas personas de cierta edad para entender y expresarse en otras lenguas extranjeras. Probablemente esta complicidad generada entre grupos de distintas regiones europeas a través de internet y las nuevas tecnologías favorecería la organización de exhibiciones y encuentros internacionales sobre juegos y deportes tradicionales, como ya ocurre en algunas zonas europeas.
- **Investigación.** El juego tradicional sigue siendo un ámbito poco reconocido y valorado académicamente. A diferencia de otros objetos de estudio, las prácticas motrices en general y sobre todo el juego tradicional son expresiones anónimas que precisan de la realización de investigaciones que aporten nuevos datos sobre sus características y sobre los valores que les acompaña. En estos momentos, en Cataluña, todavía se precisa la realización de un inventario exhaustivo de los juegos y deportes tradicionales en los distintos sectores de la población (juegos infantiles, juegos de adultos...). Este proyecto ha permitido dar un paso muy importante en la identificación de los juegos y deportes tradicionales de adultos que se practican en la actualidad en las distintas comarcas catalanas. Obviamente, si este apartado correspondiente a una investigación básica no queda cubierto, difícilmente se pueden plantear investigaciones aplicadas dirigidas a estudiar otro tipo de cuestiones relativas a la puesta en valor de estas prácticas ya sea en el contexto educativo, como en el turístico, recreativo o competitivo. Para ello, las distintas instituciones de la Administración Autonómica (Departamento de Educación, Departamento de Bienestar y Familia, Departamento de Cultura, Secretaría General de Deportes...) deberían establecer un verdadero plan director y estratégico a fin de cubrir este vacío existente.

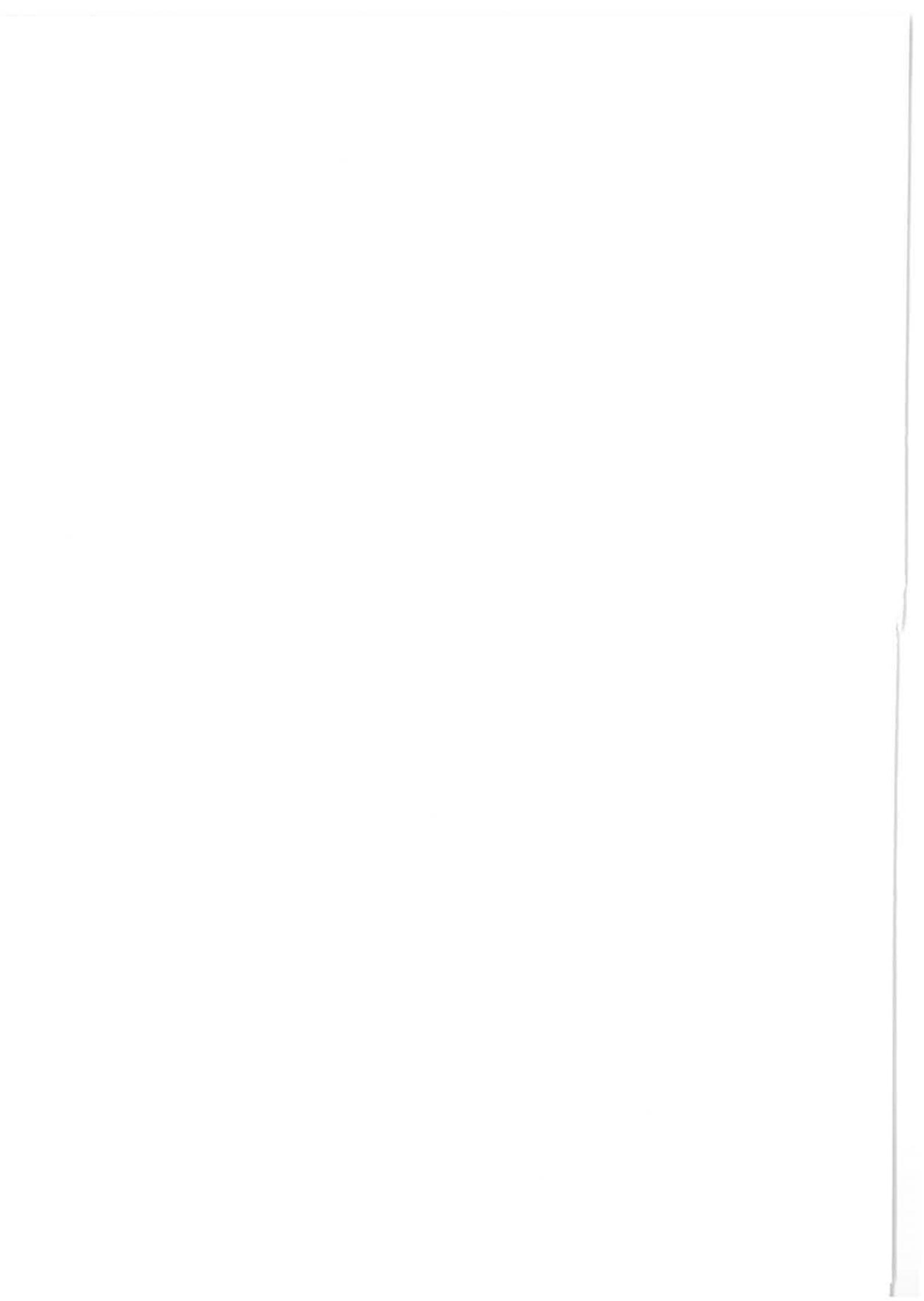
5. BIBLIOGRAFÍA

- Amades, Joan (1980) *Folklore de Catalunya. Costums i creences*. Biblioteca perenne, Editorial Selecta, Barcelona. 2na edició (1969).
- Amades J. (1982) *Costumari Català. El curs de l'any. Estiu*. Volums I-IV. Barcelona: Salvat Editores S.A. Edicions 62, S.A. Segona edició en facsímil (1953).
- Camerino, O. i Castañer, M. (1984) *Educació Física Escolar: Jocs i Esports Populars al Pallars*. Esplugues de Llobregat: INEF de Catalunya.
- Castells, M. (1999): *La era de la informació. Economia, societat i cultura*, Madrid: Alianza Editorial.
- Català, X. i Lavega, P (1997) *Els jocs populars i tradicionals, patrimoni lúdic de la cultura catalana. Visió sociocultural del joc de bitlles a Catalunya*, en *II Congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Ponències*. Edita Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

- Costes, A. (1989) *Anàlisi de la distribució dels jocs tradicionals arreu dels Països Catalans a través del diccionari Català, Valencià, Balear d'Alcover Moll*. Treball crèdits curso doctorado, Departamento de Teoría e Historia de la Educación, Universidad de Barcelona. Biblioteca INEFC-Lleida. Sin editar.
- Lavega, P. (2005) "El valor pedagògic del joc tradicional" en "*Jocs i Esports tradicionals*", *Tradicioniari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volum 3 Barcelona: Enciclopèdia catalana; Pp. 164-168
- Lavega, P. (2000) *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE
- Lavega P. (1997) *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Pagès editors. Col·lecció Argent Viu. Lleida.
- Parlebas, P. (2005) "El joc, emblema d'una cultura" en ENCICLOPEDIA CATALANA "*Jocs i Esports tradicionals*", *Tradicioniari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volum 3 Barcelona: Enciclopèdia catalana; Pp. 13
- Parlebas, P. (2001) *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2000) "Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif", en *Vers l'Education Nouvelle*, núm. 496, pp.6-15
- Violant i Simorra, R. (1979). *Obra Oberta*, 1. Barcelona: Alta Fulla, Barcelona.

(*) Relación de alumnos del INEFC-Lleida (Universidad de Lleida) que han participado en la recogida de la información de juegos y deportes tradicionales de adultos en Cataluña:

Adrià Adan, Juan Carlos Alcázar, Guillén Alemany, Marc Areste, Miguel Ángel Arquero, Lidia Arrebola, Alberto Ávila, Ferran Badia, Carlos Beltrán, Joaquín Boadas, Nuria Borrás, Gerard Borrás, Laia Borrell, Pilar Borrillas, Patricia Bros, Guillem Burnat, Eduard Busquets, Alejandro Camacho, Vicenç Canovas, Antoni Cardo, Joseph Maria Cano, Anna Carmona, Gerard Castellana, Laia Claverias, Alejandro De Broca, Anna Duran, Joan Español, Goretti Falco, Damia Farre, Margalida Florit, Francesc Fontanet, Mar Franco, Lidia Fuentes, Oriol Fuentes, Neus Garcia, Robert Garcia, Alicia Garcia, Oriol Gascon, Marc Gil, Ferran Gomez, Anna Gomez, Joan Gomilla, Almudena González, Marta González, Enric Grato vil, Rubén Guillen, Adria Guitart, Eduard Gutiérrez, Roger Gutiérrez, Daniel Hernández, Anna Hernández, Cristina Jiménez, Joan Junca, Gabriel Llabrés, Joseph Llompar, Albert López, Mari Luz López, Sergio López, Guille Marín, Joel Marques, Christian Márquez, Héctor Marse, Daniel Martí, Sergio Martín, Irene Martín, Rosario Martínez, Daniel Martínez, Marti Matabosch, Silvia Mazarico, Stephanie Medina, Roser Mejias, Héctor Miarnau, Arnau Micheo, Marta Mongay, Adria Monras, David Monteagudo, Jaume Muntaner, Alfonso Navas, Joaquín Oriol, Jorda Ortopeda, Ricard Pasto, Bárbara Pérez, Herman Pesqueira, Lluís Pino, Joan Pique, Joan Pou, Silvia Puigarnau, Jordi Queralt, Anna Quintero, Edgar Reina, Axel Reverte, Jorge Rey, Anna Ribelles, Ariadna Ribes, Mónica Rodrigo, Rubén Rodríguez, Marc Roy, Javier Royo, Laura Ruiz, Néstor Salmeron, Juan Ramón Salvador, Judith Sánchez, Pere Segui, Ambrós Segura, Montserrat Serral, Begoña Servian, Xavier Sole, Ferran Soler, Gerard Subira, Sandra Subirana, Josep Suñer, Marc Tobella, Raquel Torres, Joel Tribo, Raquel Trujillo, Vicente Úbeda, Oscar Valverde, Cristina Vidal, Joel Vigil, Eloi Vila, Jordi Vila, Jordi Yeste, Javier Zamora.



7. TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN FLANDERS: STATE OF THE ART

Authors: De Vroede Erik & Renson Roland

Institutions: Centrum voor Sportcultuur & Faculty of Kinesiology and Rehabilitation Sciences (KULeuven)

E-mail: Erik.devroede@sportimonium.be; roland.renson@faber.kuleuven.be

Region: Vlaanderen, Belgium

ABSTRACT

When the research project of the Flemish Folk Games File was launched in 1973, the researchers could not rely much on existing information and had to carry out field work.

The results showed a rich variety of traditional games (mainly bowling, shooting and throwing games) still actively practised in Flanders. A limited number of traditional games is practised in all provinces, but most of them are practised regionally. The results showed furthermore that the traditional games participant is an elderly male of the working-class who lives mainly on the countryside. A recent survey research (2005) reinforces this socio-cultural profile except for the female participation which increased significantly.

The organisational structure of traditional games shows a wide variety in structures with on the one hand the federations and on the other hand the Flemish Traditional Games Centre (research, documentation) and the Federation of Flemish Traditional Sports (managerial and sport technical support), which promote traditional games. Traditional games deserve attention from society and from the local and national authorities for the beneficial effects they have on the psychological and social quality of life. We should also safeguard the rich ludodiversity as a part of our heritage.

KEYWORDS: Flanders, traditional games, heritage, popular culture, sport.

JUEGOS TRADICIONALES EN FLANDES: ESTADO DE LA CUESTIÓN

RESUMEN

En 1973 se inició el trabajo de investigación sobre los juegos tradicionales flamencos; dado que no había apenas información se tuvo que realizar un trabajo de campo.

Los resultados mostraron una gran variedad de juegos tradicionales (principalmente modalidades de juegos de bolos, de lanzamiento de proyectiles y de lanzamiento) que todavía se practican en Flandes. Aunque algunos juegos se practican en todas las provincias, la mayoría responden a una práctica local.

Los resultados mostraron también que los protagonistas de estos juegos son principalmente hombres de edad avanzada, de clase trabajadora que viven básicamente en zonas rurales. En un estudio reciente (2005) se observa que esta situación se acentúa a excepción para los grupos femeninos que han aumentado considerablemente.

La estructura organizativa de los juegos tradicionales evidencia una gran variedad de estructuras, por una parte las federaciones y por otra el centro de los juegos tradicionales flamencos (investigación documental) como principales agentes promotores. Los juegos tradicionales merecen un reconocimiento por parte de la sociedad y de las autoridades nacionales y locales dados sus beneficios en la calidad de vida desde un punto de vista psicológico y social. Además también se debería salvaguardar la ludodiversidad tan extraordinaria entendida como parte de nuestra herencia cultural.

PALABRAS CLAVE: Flandes, juegos tradicionales, herencia, cultura popular, deporte.

LES JEUX TRADITIONNELS DANS LES FLANDRES: L'ÉTAT DES CONNAISSANCES

RÉSUMÉ

En 1973, date à laquelle débutait le travail de recherche sur les jeux traditionnels flamands, les chercheurs disposaient de très peu d'informations sur la question. Un travail de terrain fut alors entrepris.

Les résultats de ce travail ont dévoilé l'existence d'une grande variété de jeux traditionnels (notamment des jeux de quilles, de tir et de lancer) qui sont toujours pratiqués dans les Flandres. Certains sont joués dans toutes les provinces, mais la plupart ne le sont qu'à une échelle locale.

Il était en outre observé que les participants à ces jeux étaient pour la plupart des hommes âgés, de classe populaire et habitant généralement à la campagne. Une enquête récente (2005) confirme ce profil socioculturel, avec néanmoins un changement: les groupes de femmes ont considérablement augmenté.

La structure organisationnelle des jeux traditionnels est très variée. Les fédérations, d'un côté, et le centre des jeux traditionnels flamands (recherche documentaire), par ailleurs, sont les deux grands agents de promotion. Les jeux traditionnels méritent l'attention de la société et celle des autorités locales et nationales en raison des effets bénéfiques qu'ils ont sur la qualité de vie du point de vue psychologique et social. Nul doute qu'une ludo-diversité aussi exceptionnelle devrait être préservée. Elle fait en effet partie de notre héritage culturel.

MOTS CLÉS: *Flandres, jeux traditionnels, héritage, culture populaire, sport.*

JOGOS TRADICIONAIS NA REGIÃO FLANDRES

RESUMO

Em 1973 iniciou-se o trabalho de investigação sobre os jogos tradicionais flamengos, como não existia qualquer tipo de informação, foi necessário recorrer a um trabalho de campo.

Os resultados obtidos mostraram uma grande variedade de jogos tradicionais (principalmente diferentes modalidades de jogos de bolos, de lançamento de projectil e de lançamento) que ainda hoje são praticados em Flandres. Embora existam jogos que se praticam em todas as províncias a maioria corresponde a uma prática local.

Os resultados revelaram também que os protagonistas destes jogos são maioritariamente homens de idade avançada, de classe trabalhadora e que vivem sobretudo em zonas rurais.

Num estudo recente (2005) comprovou-se que esta situação se acentuou, à excepção dos grupos femininos que aumentaram consideravelmente.

A estrutura organizativa dos jogos tradicionais evidência uma grande variedade de estruturas; por um lado as federações e por outro o Centro de Jogos Tradicionais Flamengos (informação documentada) como principais agentes promotores. Os jogos tradicionais merecem todo o reconhecimento por parte da sociedade e das autoridades nacionais e locais, uma vez que estes têm benefícios tanto a nível psicológico como social na qualidade de vida. A herança lúdica de uma cultura deve ser salvaguardada e preservada como património cultural.

PALAVRAS-CHAVE: *Flandres, jogos tradicionais, cultura popular, desporto.*

JOCOS TRADICIONALS A FLANDES: ESTAT DE LA QÜESTIÓ

RESUM

El 1973 va començar la feina d'investigació sobre els jocs tradicionals flamencs. Atès que gairebé no hi havia informació, es va haver de fer un treball de camp.

Els resultats van mostrar una gran varietat de jocs tradicionals (principalment modalitats de jocs de bitlles, de llançament de projectils i de llançament) que encara ara es practiquen a Flandes. Malgrat que alguns jocs es practiquen en totes les províncies, la majoria responen a una pràctica local.

Els resultats van mostrar també que els protagonistes d'aquests jocs són principalment homes d'edat avançada, de classe treballadora que viuen bàsicament en zones rurals. En un estudi recent (2005) s'observa que aquesta situació s'accentua a excepció dels grups femenins que han augmentat considerablement.

L'estructura organitzativa dels jocs tradicionals evidència una gran varietat d'estructures. Els principals agents promotores són, per una banda, les federacions i, per una altra, el centre dels jocs tradicionals flamencs (investigació documental). Els jocs tradicionals mereixen un reconeixement per part de la societat i de les autoritats nacionals i locals, atesos els seus beneficis en la qualitat de vida des d'un punt de vista psicològic i social. A més també s'hauria de salvaguardar la ludodiversitat tan extraordinària, entesa com una part de la nostra herència cultural.

MOTS CLAU: *Flandes, jocs tradicionals, herència, cultura popular, esport.*

STUDIADENN WAR C'HOARIOÙ HENGOUNEL ER FLANDREZ

DIVERRADENN

Pa oa bet kroget ar raktres enklask war c'hoarioù hengounel Flandrez e 1973, e oa diaes tre d'an enklaskerien fisiañ war an titouroù a oa hag al labour war an dachenn a deuas da vezañ trec'h.

Diskouezet eobet dre an disoc'hoù, c'hoarioù hengounel a-bep seurt (dreist-holl ar boullou, an tennañ hag an taolañ) c'hoazh c'hoariet alies er Flandrez. Un nebeut c'hoarioù anezho vez c'hoariet en holl rannvroioù met ul lodenn vat anezho zo c'hoarioù lec'hie. An disoc'hoù o deus diskouezet sklaer e vez c'hoariet kentoc'h gant un den gour oadet a-walc'h, o tont eus renkad ar vicherourien hag o chom dreist-holl war ar maez. Ur studiadenn nevezoc'h (2005) a deu da greñvaat an drolinenn sevenadurel-se war bouez perzh ar maouezed hag a zo aet kalz war gresk.

Diskouezet 'vez gant strolladoù c'hoarioù hengounel kalz a frammoù disheñvel, dre vras kevredadoù, Kreizenn Flandrez war ar c'hoarioù hengounel (enklask, titouroù) hag Kengevred C'hoarioù Hengounel Flandrez (renerezh ha skoazell teknik). Sachet vez evezh ar pennadurezhioù lec'hie ha broadel gant ar c'hoarioù hengounel, evit o ferzh mat war mad ar vuhez.

Ret e vefe gwareziñ al lies-pinvidigezh-se evel ul lodenn eus ar glad.

GERIOÙ PENNAÑ: Flandrez, c'hoarioù hengounel, glad, sevenadur poblek, sport.

EEN OVERZICHT VAN DE VOLKSSPORTEN IN VLAANDEREN

SAMENVATTING

Toen het onderzoeksproject van de Vlaamse Volkssport Dossiers in 1973 van start ging, konden de onderzoekers nauwelijks terugvallen op bestaande informatie en diende er veldonderzoek verricht te worden.

De resultaten toonden een rijke verscheidenheid in Vlaanderen van nog actief beoefende volkssporten (vooral bolsporten, schietspelen en werpsporten). Een beperkt aantal komt voor in alle provincies maar doorgaans worden de volkssporten regionaal beoefend. Uit het onderzoek bleek verder dat de volkssportbeoefenaar een oudere man is van de werkende klasse die vooral op het platteland woont. Een recent onderzoek (2005) versterkt dit socio-culturele profiel met uitzondering van de deelname van vrouwen die gevoelig toenam.

De organisatiestructuur vertoont een grote diversiteit met aan de ene kant de federaties en aan de andere kant de Vlaamse Volkssportcentrale (studie, documentatie) en de Vlaamse Traditionele Sporten vzw (management en sporttechnische ondersteuning), die promotie voeren voor de traditionele sporten. Volkssporten verdienen de aandacht van de maatschappij en van de lokale en landelijke overheden omwille van de heilzame effecten die ze hebben op de levenskwaliteit op zowel psychisch als sociaal vlak. Ook vanuit erfgoedstandpunt moet de bestaande ludodiversiteit in stand worden gehouden.

TREFWOORDEN: volkssporten, Vlaanderen, erfgoed, volkscultuur, sport.

ESTUDI DE JÒCS TRADICIONAUS EN FLANDRA

RESUMAT

Quan lo project de recercas suus Jòcs tradicionaus flamencs estoc aviat en 1973, los cercaires podèvan pas regde comptar sus l'informacion qui existava e estoc lo trabalh de terrenh qui l'emportèc.

Los resultats amuishèn ua rica varietat de jòcs tradicionaus (principalament las bòlas, lo tir e los lançats) enquèra activament practicats en Flandra. Un nombre limitat de jòcs ei practicats dins totas las provincias, mès la màger part d'eths son practicats localament. Los resultats amuishan çaquela que lo practicant mejan ei un mascle pro vielh, gessit de la classa obrèra e qui viu principalament au campèstre. Un estudi mei recent (2005) ahorteish aqueth perhiu socio-culturau a l'excepcion de la participacion feminina qui a considerablament creishut.

Las organizacions de jòcs tradicionaus amuishan ua varietat estructurala de las bèras dab globalament las federacions, lo Centre Flamenc de Jòcs Tradicionaus (recerca, documentacion) e la Confederacion deus Espòrts Tradicionaus flamencs (direccion e assisténcia tecnica). Los jòcs tradicionaus reténguen uei l'atencion de las autoritats localas e nacionalas taus efècts benefics qu'an sus la qualitat de vita. Deverém salvar aquera rica ludodiversitat com ua part deu patrimòni noste.

MÒTS CLAUS: Flandra, jòcs tradicionaus, patrimòni, cultura populara, espòrt.

1. INTRODUCTION: THE ROOTS OF A LONG PLAYFUL TRADITION

Works of miniaturists as Simon Bening (1483-1561) or Gerard Horenbout (1465-1541) and painters like Pieter Bruegel the Elder (ca. 1525-1569) and David Teniers the Younger (1610-1690) give evidence of the rich variety of traditional games in Flanders at the time. Besides these iconographic documents from the sixteenth to the seventeenth century, little written information is available about the early history of traditional games. There are some illustrations in the margins of manuscripts from the thirteenth and the fifteenth century (Randall 1966, De Vroede 1998) and several city bans from the same period (Geerts 1987), but they tell us almost nothing about how these games went on and in which circumstances they were practised. Chroniclers did not pay much attention to the social life and the activities of the ordinary people, neither did historians until a few decades ago. Nevertheless we know that centuries ago a whole range of ball games, bowling and shooting games as well as throwing games were practised in Flanders. Flanders is the northern part of Belgium where Dutch is spoken. With its six million (60% of the global population) inhabitants for 13.500 km² Flanders is one of most densely populated (441/km²) regions in the world.

2. STUDYING TRADITIONAL GAMES: TAKING PLAY SERIOUSLY

After 1850 some publications on traditional games started to appear and after 1900 more and more journals of folklore and local history published articles about traditional games. Although there exists a large amount of such publications, they are often purely descriptive and have little social or cultural relevance. Most of these local folklore contributions are very short and the majority of them is devoted to children's games. Historians paid a lot of attention to the traditions of the archery and crossbow guilds of the cities and the villages of which Renson (1976) gave a review. Whereas the shooting activities of these guildsmen are well documented, other traditional games practised nowadays like *meetschieten*, *pagschieten* and *ringwerpen* left no written historical trace at all. Like oral history, they are ludic history, just there, handed over from one generation to the other.

When the research project of the *Flemish Folk Games File* (FFGF) was launched in 1973 (Renson & Smulders 1981) at the Katholieke Universiteit Leuven (Faculty of Kinesiology and Rehabilitation Sciences) the researchers could not rely much on existing information neither for the history, nor for the actual situation of traditional games in Flanders. As part of their course work in sport history, students were stimulated to carry out field work. They were given the assignment to write a paper on a traditional game, which was still actively practised in their own community. Over the years this investigation resulted in 1500 files on local associations of traditional games throughout Flanders. The rich variety of the traditional games scene in Flanders has been studied and analysed by means of about 50 master theses and one doctoral thesis (Smulders 1982: 218-220). Parallel to this survey research, a bibliography of traditional games in Flanders has been compiled (De Vroede 1979). Additional information has been systematically gathered and the existing files have been updated. Furthermore, the socio-cultural profile of the practitioners of folk games in Flanders was analysed around 1988 (Renson e.a. 1997).

The most striking result of the research project was the rich variety of traditional games still actively practised in Flanders. Some of these games were completely unknown to the research team. Other games, which were believed to have died out, were found to be still 'alive and kicking'. Moreover, several games were still very popular on a local scale, but completely absent in other parts of the region. All over, about sixty different games have been identified which can be considered as a remarkable amount for a small region like Flanders.

3. SOCIOGEOGRAPHICAL ASPECTS OF TRADITIONAL GAMES

An analysis of the data allowed Renson and Smulders (1981: 104-105) to draw up some conclusions upon the aspect of their geographical distribution. A limited number of traditional games is practised in all the five Flemish provinces. These are *popinjay* shooting (vertical and horizontal),

cross bow shooting, pigeon racing and finch warbling contests. Most of the traditional games however are practised regionally, some of them also played in the adjacent regions in France, Germany, The Netherlands and Wallonia, the French speaking part of Belgium. The game of *beugelen* (cloch) is practised in a small area in the Northern part of the province of Limburg as well as in the Dutch province of Limburg and in one location in Germany. The same goes for *kaatsen* (hand tennis), played in some areas of the provinces of East-Flanders, Brabant and Antwerp, but especially widely spread in the Walloon part of Belgium. Sometimes games are practised only in isolated pocket like *pagschieten* (bludgeon throwing) in Alken (Province of Limburg) and *javelot* (throwing the dart) in Wijtschate (Province of West-Flanders).

It is remarkable that traditional games of the same category tend to exclude each other spatially (Smulders 1982). One will for instance not find two different types of bowling games in the same area. Most of the traditional games seem to cluster together in their own territory and keep out 'intruders' of a variant games species.

4. SOCIO-CULTURAL PROFILE OF THE PARTICIPANTS

Apart from some 'eye catching' infrastructure like the 28 m high poles needed for popinjay shooting, traditional games are not very visible. Mostly the activities take place at the local pub in a separate room or in the backyard, away from the 'madding crowd'. The people practising these games belong moreover to the lower socio-cultural classes which partly explains the rather old fashioned or 'primitive' image of traditional games. Based on the data (for the period 1973-1988) provided by the FFGF, the socio-cultural profile of the participants has been examined (Renson e.a. 1997). The data were analysed according to age, gender, socio-professional status and degree of urbanisation of the participants. Though the results showed some variety between the different disciplines of traditional games, they confirmed the stereotype that the traditional games participant is indeed an elderly male of the working-class who lives mainly on the countryside. Now, about fifteen years later, this specific socio-cultural profile has been reinforced by the results of a recent survey research (conducted by Renson & De Vroede 2002-2005, not yet published). The average age of 45 year in the 1988 survey has increased to the age of 48 and the already low social status of the participants has even decreased furthermore. Also the degree of urbanisation has decreased which means that traditional games are becoming more and more a rural affair. However, it is not all doom and gloom, because - compared to fifteen years ago- the degree of female participation has increased from 11% to 22%.

5. ORGANISATIONAL ASPECTS

5.1 Federations of traditional games

The organisational structure of traditional games shows a wide variety in structures, especially with regard to the category of shooting games. For each shooting discipline there is a federation but at the same time there are umbrella federations which coordinate associations from different shooting disciplines. The fact that some associations or historical guilds are member of several federations makes it even more complicated. Roughly outlined, one can speak of two factions: on the one hand the federations (*Koninklijke Nationale Belgische Bond der Wipschutters*, °1908, and the *Vlaams Boogsportfederatie Liggende Wip*, °1972) which focus more on the competitive aspects, at the other hand the federations (most of them under the umbrella of the *Federatie van Vlaamse Historische Schuttersgilden*, °2000; a minor part of the guilds under the *Hoge Gilderaad der Kempen*, °1952) which stress the importance of the historical and cultural heritage.

Nowadays most of the traditional games have their own federation. For many of them though these coordinating organisms were quite recently established. Some of them are well organised, others are very informal networks where only some ad hoc agreements are made concerning the calendar of their competitions.

5.2 From Flemish Traditional Games Centre (Vlaamse Volkssportcentrale: VVC) to Centre for Sport Culture (Centrum voor Sportcultuur: CSC)

As a spin-off of the afore mentioned research project of the Flemish Folk Games File the Vlaamse Volkssportcentrale (Flemish Traditional Games Centre) was established in 1980 to study and promote traditional games. Partners in the non profit organisation were the Faculty of Physical Education (now Kinesiology) of Leuven University, the sport department of the Flemish government (Blos) and the Open-air Museum Bokrijk, which focuses on traditional culture. The VVC is subsidised by the department of culture of the Flemish Community.

Research on traditional games was carried out by the research unit for Socio-cultural Kinesiology (KULeuven). Together with the VVC, a specialised documentation centre on traditional games (both regional and world-wide) was established. The thus acquired information, background knowledge and practical know-how is provided to the public via different kinds of publications, lectures and workshops. Important in this respect is that most colleges and universities involved in the formation of kinesiologists and/or physical education teachers call upon the VVC for training them in the art and skills of traditional games.

In order to make traditional games more visible and better known, and to offer people the opportunity to practise them, the VVC manages a network of regionally dispersed loan services which have been very successful from the beginning. Another means for promoting traditional games has been the creation of 'Traditional games routes'. These routes lead the tourists to a number of places, mostly local pubs, where typical games can be played while enjoying a local beer. Fourteen of such 'routes' leading to the roots of our play heritage, are described in brochures, distributed by local tourist centres.

A wandering exhibition on traditional games has toured during two years through the country and was exhibited in many cities. Afterwards a concise version of this exhibition has been put at the disposal of the public to provide background information at the occasion of traditional games festivals. Since the Sport Museum Flanders has been opened in 2004 under the name of Sportimonium (a contraction of the terms Sport and Patrimonium), a special section in the permanent exhibition is devoted to traditional games. Part of the Sportimonium project is the Traditional Games Park, to be opened in June 2006, where the visitors can learn how to master the skills and to enjoy the pleasures of the traditional games heritage.

After twenty-five years of existence, the board of the VVC has decided in the beginning of 2006 to change its name into Centrum voor Sportcultuur (Centre for Sports Culture). Although a strong emphasis on traditional games will remain, the new name of the organisation reflects better the full scope and mission of the (former) VVC, which has gradually broadened its interest over the years to the social and cultural aspects of 'movement culture' in general, encompassing games, gymnastics, competitive sports and dance expression.

5.3 The Federation of Flemish Traditional Sports (Vlaamse Traditionele Sporten: VlaS)

As a result of its activities, the VVC established over the years close contacts with many practitioners and clubs of traditional games. One of the particularities of traditional games in Flanders is that most of them are practised in restricted areas and that their practitioners used to have little or no contact with each other, even though they are faced with similar problems. Each of these clubs and their federations (if existing) are too small to be heard on the wider community level and they do not meet the criteria for being subsidised as is the case for modern sports.

The VVC was instrumental in helping these 'Cinderellas' of the Flemish sports scene to establish contacts with each other and to found an umbrella organisation of their own. This resulted in 1988 in the creation of the Traditional Games Confederation (VOSCO), since 2001 renamed as *Vlaamse Traditionele Sporten* (VlaS). This confederation originally consisted only of two small federations and the VVC, and counted only 500 members. The organisation grew steadily and in 1990 the confederation was recognised and subsidised by the Flemish sports department and could establish its own secretariat and hire two administrators to support the affiliated federations

and clubs. Today VIAS acts as an umbrella organisation for 23 types of traditional games and counts about 12.500 members.

Although the CSC (the former VVC) and VlaS are both concerned with the preservation and promotion of traditional games, they have each their specific tasks. While the CSC focuses on ethnographic, historical and socio-cultural aspects of movement culture in Flanders, VlaS concentrates on administrative, managerial and sport technical support for its members.

The last two decades have been difficult for the traditional games. Though a lot of promotion actions have been carried out to give traditional games more visibility, to support the associations and to emphasize the values of traditional games, the practice of traditional games has been constantly declining. Also the number of associations and the number of members per association has shown a drastic decrease. Some games have disappeared almost completely. This doom scenario has affected most those games which failed to organise themselves in a broader network, as was the case for games like pierbol, struifwerpen, ronde bol, schuiftafel... On the other end, it appears that the remaining associations are today better organised, not only externally through their linkage with federations, but also internally, moreover they have developed stronger ties with the municipal authorities and local cultural organisations.

5. TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN FLANDERS: AN INVENTORY

The rich variety of traditional games in Flanders was already mentioned. Here follow a brief overview in which they are categorised according to the typology initially drawn up for Flanders (Renson & Smulders 1981) and later on slightly adapted for use on a European scale (Renson e.a. 1991). Only games



Photo 1. Archery has a long standing tradition in Flanders. Still hundreds of shooting guilds are flourishing. Most popular is staande-wipschieten or popinjay shooting with a long bow at the vertical pole. (© VlaS)

Photo 2. Striking is the variety and popularity of shooting games. In the course of the years new shooting disciplines were added as for instance around 1950 klepschieten (carbine shooting at an iron target on top of a pole). (© VlaS)



played on a regular basis are included. Games which are only occasionally practised during a yearly festival or fair, are not included in this overview, neither are traditional children's games.

5.1 Ball games

Among the traditional ball games *kaatsen* (pelote) is the only one to survive. It is played by two teams of five players each. Although it was once considered as the national ball sport in Belgium before World War One (De Borger 1981) and it still is a highly institutionalised competitive game, *kaatsen* is more and more in decline.



Photo 3. The Flemish traditional games players like to play indoors – preferably in the cosy atmosphere of a local pub - where conviviality is important. On the photo *trabolling* with its typical hollow alley. (© VlaS)

with its typical hollow alley and *gaaibol* ('jays' or blocks at the end of a sloping alley have to be knocked down by bowls). The other bowling games like *pierbol* and *troumadame* are in firm decline and *rondebol* and *vloerbol* have almost died out during the last two decades.

Still popular are the different types of skittle games



Photo 4. In Flanders, mainly in the provinces of East- and West-Flanders, a great variety of traditional bowling games is observed. Most popular is *krulbol*. (© VlaS)



Photo 5. Among the traditional ball games *kaatsen* (*pelote*) is the only one to survive in Flanders. (© VlaS)

5.2 Bowling and skittle games

In Flanders, mainly in the provinces of East- and West-Flanders a great variety of traditional bowling games is observed. Most popular is *krulbol* (curl bowls) with approximately 2500 players. It is not easy to give exact numbers because not all associations are member of the two existing federations. Other more or less popular bowling games are *trabolling*

in the provinces of Brabant and Antwerpen. Commonly it is played with nine skittles but the alleys differ from region to region. In one particular game of skittles (*vlugbaankegelen*) the heavy bowl used to be thrown at the skittles instead of rolling the bowl. This type of skittles game has disappeared almost completely. The last bowling game to be mentioned is *beugelen* (*closh*), to be considered as the precursor of modern billiards, is still practised by a couple of



Photo 6. Games which failed to organise themselves in a broader network like *struifwerpen* disappeared almost completely. (© Sportimonium)

there are *vogelpik* (kind of darts), *pagschieten* (bludgeon throwing) and *javelot* (a heavy dart is thrown underarm to the butt). Perhaps the most spectacular throwing game is *struifvogel* in which a big wooden bird, hung up from a wire fixed to the ceiling, is launched at the butt with a dart in its beak.

5.4 Shooting games

Archery has a long standing tradition in Flanders. Some of these guilds can trace back their origin to the fourteenth century. Like in many European countries, most cities had from the beginning of the fourteenth century onwards their crossbow and longbow guilds, and later on their culverin guilds too. They inspired the village people in Flanders to establish their own guilds. Although their importance as a military force decreased, they remained important in social life (Renson 1976). The traditional shooting with the crossbow, longbow and culverin at both the vertical pole (pop-injay shooting) and at the butts survived all the political turmoil and at this moment still hundreds of shooting guilds are flourishing in Flanders. In the course of the years new dis-

hundreds of players in a small area in the north east of the country.

In two more games skittles are used, i.e. *toptafel* (top table) and *tafelkegelen* (table skittles). Both of them are played indoors. In the first one a top is launched in a wooden box in order to knock down the small skittles, in the second one the skittles have to be knocked down by a small wooden ball tethered by a rope to a swivel on top of a pole fixed to the table.

In *sjoelbak* (shovelboard) and *schuiftafel* (shovel table) small discs are shovelled. In *schuiftafel* iron discs are struck with a billiard cue to an iron stake at the end of the wooden table, in *sjoelbak* wooden discs are shovelled to small gates at the end of the table.

5.3 Throwing games

Most popular type in this category are throwing games with discs like *meetschieten* (throwing at a line marked on the ground), *stopschieten* (throwing at a little stake), *struifwerpen* (throwing at lines in a box filled with clay), *tonspel* (throwing at a number of hole in a wooden board) and *pudebak* (similar to *tonspel* but with a toad as a typical ornament). Furthermore



Photo 7. *Vinkenzetten*: during the one hour lasting contest the birds have to sing as many times as possible a particular melody. (© Sportimonium)

ciplines were added as for instance *liggende-wipschieten* or shooting at the horizontal rake with fixed (popin) jays, catapult shooting, *klepschieten* (carbine shooting at an iron target on top of a pole), *buksschieten* (culverin shooting at small wooden blocks on top of a pole), rifle shooting at (empty) bottles. Most popular are *staande-wipschieten* or popinjay shooting with a long bow at the rake with 'jays' fixed on top of a tall vertical pole and *liggende-wipschieten*, already described, with respectively about 8.000 and 3.500 archers.

5.5 Fighting and tilting games

Apart from tug-of-war there exists no other traditional fighting game. Ring tilting is practised on a bike in some villages near the city of Bruges. Horse riders organize their own ring tilting occasionally.

5.6 Animal Games

Pigeon races and finch warbling contests are very popular in Flanders. Although there are still about 40.000 pigeon fanciers nowadays, the game is in decline and the number of members of the Royal Belgian Pigeon Racing Federation steadily decreases. The same holds true for the amateurs of finch warbling though their decline is less striking. The General Finch Warbling Federation has in 2006 13.500 members. De 'vinkenzetters' or members of the finch warbling federation, mainly concentrated in the provinces of East- and West-Flanders, train their finches to sing a particular melody which the birds have to sing as many times as possible during the one hour lasting contest.

Similar to finch warbling is *hanenzingen* (cock crowing). The aim of this game is to guess in advance how many times a cock will crow in a certain time period. *Gansrijden* is practised by the riders of Belgian horses, who try to pull off the head of a – nowadays a dead - goose, which hangs from a gallows. *Hanenkappen* (cutting off the head of a cock hanging upwards down) and the survival of the illegal game of cock fighting should both be mentioned from an ethnographic point of view. *Gansrijden* takes only place in the period around Withsuntide in a few villages, while *hanenkappen* almost died out. No need to say that these 'remnants' of cruel amusements were not incorporated in the promotion campaigns described before.

5.7 Locomotion games

The only game to mention in this category is stilt walking which is practised by only by one association (Steltenlopers van Merchtem). In fact this group is to be considered as a mere demonstration group with spectacular performances on high stilts.

6. FLEMISH TRADITIONAL GAMES OR TRADITIONAL GAMES IN FLANDERS?

If we compare the traditional games practised in Flanders to the traditional games scene in Europe we observe both many similarities and particularities. Kaatsen, the only ballgame in Flanders—in fact in Belgium as the majority of the players are to be found in the Walloon region—, shares its historical origin with the many other pelota-games in France, Italy, Spain, The Netherlands or Sweden. Flanders has skittles games and bowl games in common with many European countries. In the category of throwing games however we observe some particular games like *struifvogel* and *struifwerpen* which are nowadays not observed elsewhere.

Most striking however is the variety and popularity of shooting games. Though archery, cross-bow and culverin guilds which practised popinjay shooting, did exist centuries ago in many other countries like Austria, France, Germany, Poland, this tradition remained particularly popular in Flanders and the adjacent regions, where even new shooting disciplines were added. Also striking is that there exist no traditional fighting or wrestling games in Flanders.

As to the nature of the traditional games in general one can notice some peculiarities for Flanders where traditional games are not athletic at all. Strength is never involved (except for tug-of-war); what matters is accuracy. For the throwing games the average distance is only three metres. If the distance to the target exceeds more than three meters (except for *pagschieten*), longbows,

crossbows or catapults are brought in to do the work. Neither endurance nor speed is an issue. So, in contrast to many regions, Flemish people do not run for distance or speed nor leap in their traditional games. They tend more to a co-operative or co-acting model. Indeed, a lot of bowl games and shooting games are played in teams. The Flemish traditional games players like to play indoors —preferably in the cosy atmosphere of a local pub— where conviviality is important. In this way, it is not surprising that traditional wrestling does not appear. Also striking, with regard to the formal-structural characteristics of the games, is the observation that the Flemings ‘games-ters’ are always bowling, throwing and shooting to fixed targets and not for distance (De Vroede & Renson 2004).

7. CONCLUSIONS: TRADITIONS AS CHALLENGES FOR THE FUTURE

When the VVC started in 1980 its promotion campaign for traditional games it could reckon upon the Flemish government in the framework of the ‘sports-for-all’-policy. The year 1981-1982 was even proclaimed as ‘The year of traditional games’. In 1990 the confederation of traditional games (VlaS) was recognised and subsidised since then by the sports department of the Flemish Community. But the governmental strategy changed. The Flemish sports department argued in the late nineties that not enough physical effort was involved in practising traditional games. Based on this rather arbitrarily ‘physiological’ parameter, the department stopped its financial support for the confederation, not taking into consideration the beneficial social values and the unique opportunities which traditional games can offer to the elderly people, to social underprivileged or the disabled people. The Flemish Traditional Games Centre (VVC) and the Traditional Games Confederation (VOSCO) tried to turn the tide and launched a protest action, which even led to a public debate in the Flemish Parliament. The so called sports decision-makers reconsidered their decision and offered a (less favourable) alternative which is still valid. VOSCO changed its name to VlaS.

While traditional games were thus abdicated by the apostles of the modern competitive sports, the interest for popular culture in general and for traditional games in particular grew almost simultaneously and a decree was adopted in 1998 to support the field of popular, often intangible, heritage. The appreciation reached an apogee in 2005 when the Flemish government nominated in 2005 the traditional games, with popinjay shooting as a *pars pro toto*, as the Belgian candidature for the UNESCO World List of Intangible Heritage.

Physiological arguments, which were used against traditional games, can be used in their defence and rely on the outcome of a wide scale epidemiological study, carried out among elderly citizens (Glass e.a. 1999). The results of this population study showed the beneficial effects of social activities such as traditional games, which lower the risk of all cause mortality as much as fitness activities do. They also have a strong impact on the psychological and social quality of life. To many people these games are a convivial way to spend their leisure time and to keep fit and active until high age. Moreover, traditional games offer opportunities to get together and to have social contacts with each other. In modern times of growing individualisation these traditional games, which have a low threshold and where every spectator is a potential participant —are a valuable asset.

We should also safeguard the rich *ludodiversity* of our play heritage. The importance of keeping our games alive and highly diversified, instead of narrowing them down to a small number of strictly codified modern sports, may —culturally speaking— be as important as keeping our ecosystem diversified. Biodiversity is threatened by ‘overhunting’, by the introduction of certain species to places where they didn’t previously occur, by habitat destruction and by a ripple effect in which —like branching rows of dominos— the extermination of one species may lead to the

loss of others (Diamond 1992). Mutatis mutandi, these same mechanisms can be observed in the extinction of our ludic culture of traditional games. Some were indeed overhunted or were—in other terms— simply ‘forbidden’ by the clergy or political authorities because of their often wild or boisterous character. Many traditional games disappeared through the introduction and promotion of foreign—mostly British or American sports and games— into school playgrounds which had their own ‘playlore’. The same holds true for the destruction of the habitats where traditional games were played: the old pubs, the streets and squares from our cities and villages, which are now replaced by parking lots or sold to so called ‘city developers’. The domino or chain effect can also be observed and has made these traditional games endangered games species, which risk to become museum rarities if we find no solution to (re)integrate them in the ludic culture of our youngsters and protect their habitats for our greying society (Renson 2004).

Traditional games can certainly appeal en benefit to many groups in society. That is why traditional games deserve explicit attention from society and from the local and national authorities. It remains however important to bear in mind that traditional games are a living heritage and not a ‘frozen’ reality or romantic nostalgia. They have to keep up with the times, but without losing their idiosyncrasy.

8. REFERENCES

- De Borger, D. (1981). *Kaatssport in Vlaanderen* (Serie der Vlaamse Volkssport Dossiers 2). Brussels: Bloso.
- De Vroede, E. (1990). *Bibliografie van de volkssporten in Vlaanderen: Bijdrage tot de Vlaamse Volkssport Dossiers (V.V.D.) (voorlopige lijst, september 1990); Bibliographie des jeux traditionnels en Flandres: contribution aux Dossiers des Jeux Traditionnels en Flandre (V.V.D.) (liste provisoire, septembre 1990); Bibliography of traditional games in Flanders (contribution to the Flemish Folk Games File (V.V.D.) (interim report, September 1990)*. Leuven: Vlaamse Volkssport Centrale.
- De Vroede, E. (1998). Beelddocumenten (1200-1600) als bron voor de geschiedenis van spel en sport. *Ethnologia Flandrica* (14), 9-41.
- De Vroede, E. and Renson, R. (2004). Unity or diversity in traditional games in Europe? An interregional comparison. In G. Pfister, *Games of the past – Sports for the future? Globalisation, Diversification, Transformation*, Proceedings of the 4th ISHPES/TAFISA Symposium, Duderstadt 2000, (ISHPES – Studies, publications of the International Society for the History of Physical Education and Sport 9) (pp. 87-95). Sankt-Augustin: Academia.
- Diamond, J. (1992). *The third chimpanzee: the evolution and future of the human animal*, New-York: Harper Perennial.
- Geerts, K. (1987). *De spelende mens in de Boergondische Nederlanden* (Vlaamse Historische Studies 4). Brugge: Genootschap voor Geschiedenis.
- Glass, T. A.; Mendes de Leon, C.; Marotolli, R.A.; Berkman, L.F. (1999). Population based study of social and productive activities as predictors of survival among elderly Americans. *British medical journal* 319, 478-483.

- Randall, L. (1966). *Images in the margins of Gothic manuscripts* (California studies in the history of art 4). Berkeley: University.
- Renson, R. (1976). The Flemish archery guilds: from defence mechanisms to sports institution. In R. Renson; P. De Nayer and M. Ostyn, *The history, the evolution and diffusion of sports and games in different cultures* (Proceedings of the 4th International HISPA-seminar, Leuven, Belgium, April 1-5, 1975) (pp. 135-159). Brussel: Bloso.
- Renson, R. (2004), Ludodiversity: extinction, survival and invention of movement culture. In G. Pfister, *Games of the past – Sports for the future? Globalisation, Diversification, Transformation*, Proceedings of the 4th ISHPES/TAFISA Symposium, Duderstadt 2000, (ISHPES – Studies, publications of the International Society for the History of Physical Education and Sport 9) (pp. 87-95). Sankt-Augustin: Academia.
- Renson, R.; De Cramer, E. and De Vroede, E. (1997). Local heroes: beyond the stereotype of the participants in traditional games. *International review for the Sociology of Sport*, (32), 59-68.
- Renson, R.; Manson, M. and De Vroede, E. (1991). Typology for the classification of traditional games in Europe, in E. De Vroede E and R. Renson, *Proceedings of the Second European Seminar on Traditional Games* (Leuven 1990) (pp. 69-81). Leuven: Vlaamse Volkssport Centrale.
- Renson, R. and Smulders, H. (1981). Research methods and development of the Flemish Folk Games File. *International Review of Sport Sociology* (16), 97 - 107.
- Smulders, H. (1982). *Typologie en spreidingspatronen van de volkssporten in Vlaanderen*. (Leuven: K.U.Leuven; doctoral thesis physical education).

8. LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS EN MIDI-PYRÉNÉES

Auteurs: Anne Olivier, Jacques Regourd et Alain Lasserre.

Institution représentée: Fédération des Foyers Ruraux du Gers (FDFR32)

Courrier électronique: fdfr32@wanadoo.fr

Région: Midi-Pyrénées, France

RÉSUMÉ

Jusqu'à la deuxième guerre mondiale, en Midi-Pyrénées, de nombreux jeux étaient pratiqués sur tout le territoire. Depuis, ont résisté ceux qui se sont fédérés, qui se sont transformés de jeux d'argent à jeux de concours, avec des points, qui se sont ouverts aux femmes et aux enfants, qui se sont adaptés à notre société moderne (organisation sportive, utilisation des médias, pénétration dans le système éducatif).

On constate depuis quelques années une prise de conscience lente et réelle par les pouvoirs publics de la place que tiennent les pratiques de jeux et sports traditionnels sur nos territoires. Leur rôle d'acteurs de socialisation à part entière reste primordial. Ils peuvent devenir un outil d'accompagnement pour le loisir et le tourisme, porteurs à la fois de tradition et de modernité.

Quilles de six, de huit, de neuf ou au maillet, palet gascon ou rampeaux sont autant d'exemples de preuves de capacités d'adaptation et donc de durée dans le temps.

MOTS CLÉS: Midi-Pyrénées, jeux traditionnels, palet gascon, rampeau, quilles, villages.

LOS JUEGOS Y DEPORTE TRADICIONALES EN LA REGIÓN MIDI-PYRÉNÉES

RESUMEN

Hasta la Segunda Guerra Mundial, en la región de "Midi-Pyrénées" se jugaba a numerosos juegos tradicionales, en todas las localidades. Posteriormente continuaron su práctica los que se federaron, transformando la apuesta por la competición, con puntos, abriendo su protagonismo a las mujeres y a la población infantil, adaptándose a nuestra sociedad moderna (organización deportiva, utilización de medios de comunicación, introducción en el sistema educativo).

Se ha constatado desde hace algunos años la existencia de una toma de consciencia lenta y real por parte de los poderes públicos a la hora de reconocer las prácticas de juegos y deportes tradicionales que se practican en nuestros territorios. Su rol como agentes de socialización es una cuestión primordial. Además pueden convertirse en un instrumento en el ámbito del ocio y el turismo, al ser portadores al mismo tiempo de tradición y modernidad.

Algunos juegos de bolos como "quilles de six, huit, neuf o au maillet" y juegos de tejo como "palet gascon o rampeaux" son ejemplos que confirman su capacidad de adaptación y por tanto su presencia a lo largo del tiempo.

PALABRAS CLAVE: *Midi-Pyrénées, juegos tradicionales, palet gascon, rampeau, quilles, pueblos.*

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN MIDI-PYRÉNÉES REGION

SUMMARY

Up to the Second World War, many traditional games were played all over Midi-Pyrénées region. Since then, only those with their own federations have survived, changing from being betting games to competitive activities played for points, opening up to women and children and adapting to modern circumstances (sports organisation, use of media, introduction into the education system).

For some years, the administration has been slowly but surely becoming aware of the place traditional sports and games occupy in our regions. They play a crucial role in socialisation, and can provide a complement to leisure activities and tourism, combining tradition and modernity as they do.

Examples of games that have adapted and been conserved include such skittles games as quilles de six, quilles de huit, quilles de neuf, quilles de maillet, palet gascon and rampeaux.

KEY WORDS: *traditional games, palet gascon, rampeaux, skittles, villages, Midi-Pyrénées.*

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS NA REGIÃO “MIDI-PYRENEES”

RESUMO

Até à 2ª Guerra Mundial muitos jogos tradicionais eram praticados na região “Midi-Pyrénées”. Desde essa época, apenas resistiram os jogos que foram federados, que se transformaram de jogos de dinheiro em jogos de concurso com pontos e, também, os jogos que se “abriram” para mulheres e crianças e que se adaptaram à sociedade moderna (organização desportiva, utilização dos media, penetração no sistema educativo).

Assim se constata que, desde há vários anos a esta parte, se desenvolveu uma lenta tomada de consciência por parte dos poderes públicos que têm as práticas de jogos e desportos tradicionais no nosso território. O papel de socialização é primordial. Os jogos podem constituir uma ferramenta de acompanhamento para o lazer e o turismo, portadores de tradição e de modernidade.

O jogo “Pino de seis”, “... de oito”, “... de nove”, “... au maillet”, “palet gascon” ou “Rampeaux” são provas de capacidade de adaptação e também de durabilidade.

PALAVRAS-CHAVE: *Midi – Pyrénées, jogos tradicionais, palet gascon, rampeau, pinos, aldeias.*

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS EN LA REGIO MIDI-PYRENEES

RESUM

Fins a la segona guerra mundial, a Midi-Pyrénées, es practicaven nombrosos jocs a tot el territori. Des d'aleshores han resistit els federats, que s'han transformat de jocs d'apostes a jocs de concurs, amb punts, que s'han obert a les dones i als infants, que s'han adaptat a la nostra societat moderna (organització esportiva, utilització dels mitjans de comunicació, introducció en el sistema educatiu).

Des de fa uns quants anys, és evident que els poders públics prenen consciència lenta i real de l'espai que tenen les pràctiques de jocs i esports tradicionals en els nostres territoris. Tenen un paper com a actors de socialització primordial. Poden esdevenir una eina d'acompanyament per al lleure i el turisme, portadors a la vegada de tradició i de modernitat.

Alguns jocs de bitlles com “quilles de six, huit, neuf o au maillet” i jocs de tella com el “palet gascó o rampeaux” són un clar exemple de proves de capacitat d'adaptació i per tant de durada en el temps.

MOTS CLAU: *Midi-Pyrénées, jocs tradicionals, palet gascó, rampeaux, bitlles, pobles.*

C'HOARIOÙ HA SPORTOÙ HENGOUNEL E RANNVRO KREISTEIZ- PIRENEOÙ

DIVERRADENN

Un toullad c'hoarioù hengounel a veze embreget betek an eilvet brezel bed war dachennad Kreisteiz-Pireneoù a-bezh. Abaoe ar mare-se eo chomet bev ar re a zo en em gevredet en ur en me dreuzfeurmiñ eus c'hoarioù evit gound arc'hant da c'hoarioù kenstrivañ, ar re a zo en em zigoret ouzh ar merc'hed hag ar vugale, hag en em azasaet ouzh hon kevredigezh modern (aozadur sportel, implij eus ar mediaoù, mont e-barzh ar skolioù).

Merzet e vez abaoe un nebeut bloavezhioù un emskiantadur gorrek met gwirion eus perzh ar galloudoù publik e-keñver pouez embregañ ar c'hoarioù ha sportoù hengounel war hon tachennadoù. Chom a ra a bouez brasañ o ferzh a sokializadur da vat. Gellout a reont dont da vezañ ur benveg skoazell evit diorroñ an diduamant hag an douristelezh, dougerien hengoun hag modernelezh er memes tro.

Kilhoù c'hwec'h, eizh pe nav, pe c'hoazh gant ar mailh, paled gaskon pe rampozioù, sed aze kement a skouerioù eus prouennoù galloud azasaat ha neuze a badelezh a-dreuz an amzer.

GERIOÙ PENNAÑ: Kreisteiz-Pireneoù, c'hoarioù hengounel, paled gaskon, rampo, kilhoù, kerioù.

VOLKSSPELEN EN -SPORTEN IN DE ZUIDELIJKE PYRENEEËN

SAMENVATTING

Tot aan de Tweede Wereldoorlog werden talrijke spelen beoefend over heel de zuidelijke Pyreneeën. Daarna hebben de spelen die zich verenigd hebben in federaties, de spelen om

geld die zijn omgevormd tot competitie spelen met puntentelling, de spelen waarin vrouwen en kinderen een plaats verwerven en de spelen die zich aangepast hebben aan onze moderne maatschappij (sportclubs, gebruik van media, doordringen in het onderwijssysteem), stand gehouden.

De laatste jaren wordt de overheid zich traag maar zeker bewust van de betekenis die volksspelen en volkssporten vervullen in onze contreien. Hun belangrijke rol als stimulator van sociale contacten blijft primordiaal. Ze kunnen een instrument worden om de vrijetijdsbesteding en het toerisme mee in te vullen, als dragers van zowel traditie als moderniteit.

Kegelen met zes, acht, negen of au maillet, stopschieten, of rampeau zijn slechts enkele bewijzen van hun aanpassingsvermogen en bijgevolg van hun duurzaamheid.

TREFWOORDEN: zuidelijke Pyreneeën, volkssporten, palet gascon, rampeau, kegelen, dorpen.

LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN MIEIJORN-PIRENEUS

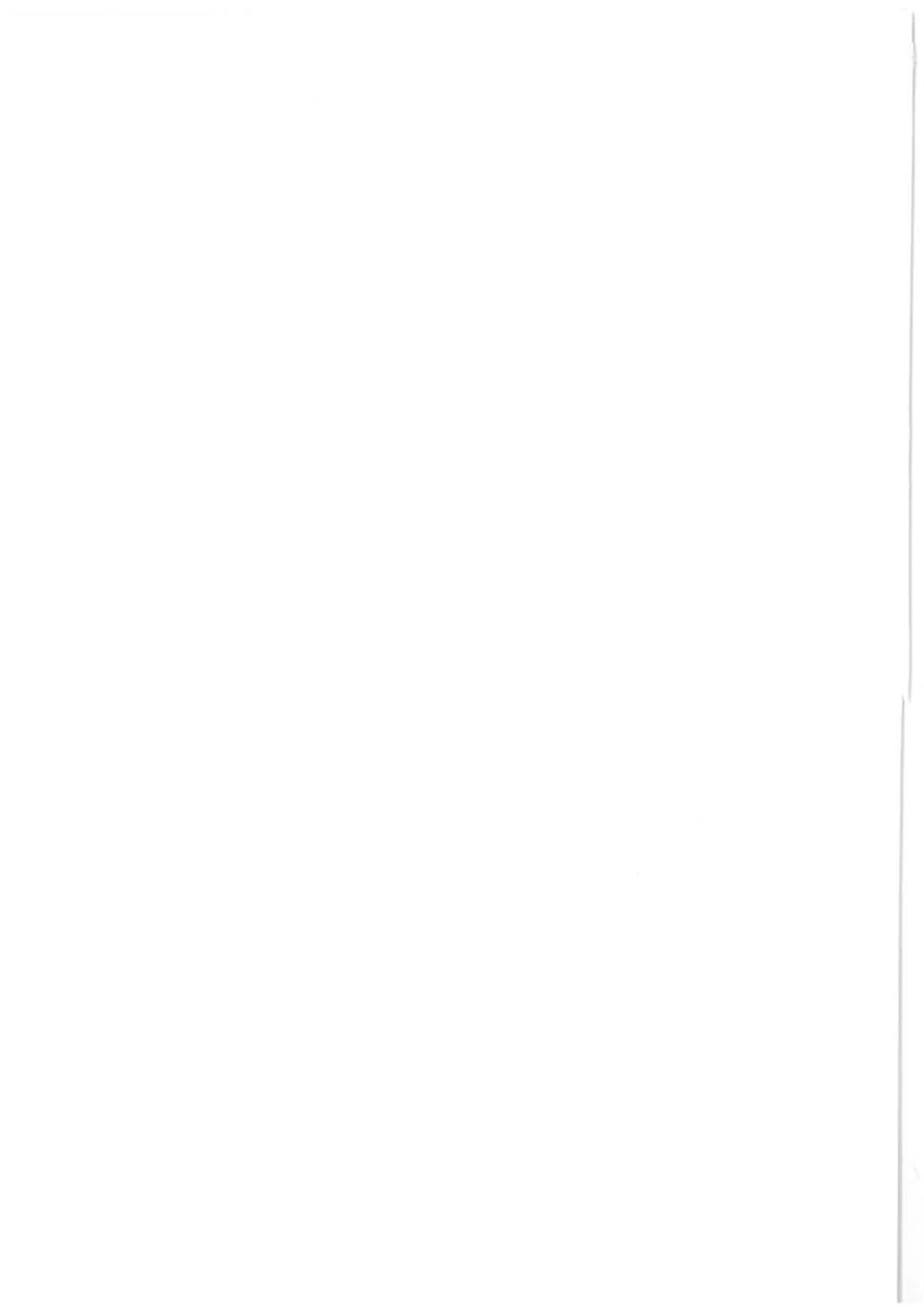
RESUMAT

Dinc a la dusau guerra mondiau, en Mieijorn-Pinenèus, que's practicavan un fum de jòcs capvath lo territòri sancèr. Desempuïsh, que resistiren sonque los que's federèn, que's transformèn en jòcs de concorç, dambe punts, en plaça de jòcs de moneda, que's daubriscon tà las hemnas e los mainatges, que's pleguèn a la nòsta sòcietat moderna (organizacion espòrtiva, emplec deus mèdias, dintrada dens lo sistèmi educatiu)

Que's constata desempuïsh bèras amadas ua presa de consciència lenta e vertadèra en çò deus poders publics de la plaça qu'an, capvath los nòstes territòris, las practicas de jòcs e espòrts tradicionaus. Lo lor ròtle sancèr d'actors de socializacion demora primordiaal. Que pòden ester, d'ara enlà, un ùtis tà acompanhar lo torisma o lo vagar, portaire de tradicions e de modernitat.

Quilhas de sheis, de ueit, de nau o au mailhet, palet gascon (quilho) o rampèus que son astan d'exemples qu'an hèit pròvas de las suas capacitats d'adaptacion e doncas de la sua durada au temps.

MÒTS CLAUS: Jòcs tradicionaus, palet gascon, rampèu, quilhas, vilatges, Mieijorn-Pirenèus.



1. LA SITUATION DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS DANS LA RÉGION MIDI-PYRÉNÉES

Première région de France par sa superficie (45348 km² pour 3020 communes), la région Midi-Pyrénées est aussi grande que le Danemark et plus grande que la Belgique, la Suisse ou les Pays-Bas. Par son étendue, sa diversité, sa richesse historique, son potentiel intellectuel et industriel (industrie aérospatiale ...), Midi-Pyrénées occupe une place stratégique tant au niveau national qu'au niveau européen en tant que trait d'union entre la péninsule ibérique et l'Europe continentale.

Une très grosse agglomération -Toulouse- qui concentre près du tiers de la population régionale (18% du pôle urbain concentre 60% de la population), des départements et des préfectures de taille moyenne, de faible densité et un chapelet d'une vingtaine de petites villes fondent les contrastes démographiques de Midi-Pyrénées; la plus vaste des régions françaises couvre en effet 8,3 % du territoire national français, mais ne représente que 4,4 % de la population.

Midi-Pyrénées en quelques chiffres	Population de 2 551 687 hab.
Densité moyenne	56 hab / km ²
Densité la plus forte: Haute-Garonne (avec Toulouse),	166 hab / km ² densité
Densité la plus faible: Gers	28 hab / km ²

Table 1. Source: INSEE. Recensement 1999.

L'usage quasi exclusif de la langue vernaculaire (occitan, avec ses variantes locales) et la pratique des jeux traditionnels dans les cours d'école ou sur les places de villages se sont maintenus jusqu'à la fin de l'entre-deux-guerres. La deuxième moitié du XX^e siècle va voir insensiblement d'abord, puis inéluctablement et de plus en plus vite, «le progrès» leur substituer l'usage du français et des sports «modernes».

Dans cette mutation, quelques points de fixation apparaissent, parmi lesquels les sociétés académiques occitanes pour la langue et les structures sportives des quilles pour les jeux traditionnels. Dans les deux cas, une réelle altération du contenu originel en est résultée puisque l'occitan académique paraît superficiel aux derniers locuteurs et le sport de quilles normé est désormais assez éloigné du jeu de quilles improvisé des dimanches et fêtes.

Vers 1900, dans le Sud-Ouest de la France, on joue beaucoup aux quilles et autres jeux dans le moindre village. Le matériel utilisé, les unités de mesure comme les règles d'ailleurs, varient d'une région à une autre. De nombreux documents d'archives nous renseignent sur les jeux traditionnels, comme par exemple les ordonnances d'interdiction des jeux d'adresses motivées par le désordre et l'encombrement qu'ils peuvent occasionner dans les promenades autour des villes, dans les foires et marchés et fêtes votives, comme à Rodez¹ ou à Lectoure². Les demandes d'autorisation d'ouverture de débit de boisson de la part des aubergistes nous permettent de retrouver la présence des jeux traditionnels à l'arrière des cafés. Les travaux d'Hélène Trémaud³ et ceux de M. Kessler⁴, ainsi que de nombreuses iconographies et monographies⁵ nous dévoilent ainsi les parties de jeux sur les places de villages et dans les auberges. Enfin, les musées⁶ ethnographiques de notre région exposent du matériel de nos jeux régionaux.

Alors qu'Hélène Trémaud recensait en 1960 les jeux de quilles fédérés et non fédérés dans presque tout le Sud-Ouest, on peut observer aujourd'hui qu'à ces pratiques fédérées de jeux à neuf,



Figure 1. La région Midi-Pyrénées.

¹ Archives municipales de Rodez, n° 2, cité par Jean Bousquet, p. 274.

² « Registre des ordonnances de police » 1759, archives municipales de Lectoure 32.

³ Trémaud, H. (1964) *Les Français jouent aux quilles*. Paris: Editions Maisonneuve et Larose

⁴ Kessler, L. (1983). *La quille vivante*. Paris: Editions Joël Cuenot.

⁵ Dupuy A. (1991) *La lomagne» Vie quotidienne»* N° 3, La vie d'un paysan occitan à travers un millénaire.

⁶ Liste en annexe des musées du Sud-Ouest de la France.

à six et à huit quilles présentes sur les mêmes zones repérées à l'époque, se rajoute une nouvelle discipline, «les quilles au maillot». Ce nouvel inventaire nous permet, entre autres, de repérer le difficile maintien des pratiques non fédérées, certaines ayant disparu ces dernières années, comme le jeu de «quilles de neuf» pratiqué par les femmes, ou comme le jeu à six quilles du «Quercy», à la pratique résiduelle. Bien que très fragiles, «les quilles de trois» sont encore pratiquées en concours autour de Cahors et Moissac.

Depuis l'année 2000, certaines manifestations exceptionnelles ou votives ne manquent pas de remettre ces jeux en avant, témoignant ainsi auprès des touristes, des nouveaux arrivants et même des autochtones, des traditions et de la culture locale.

D'autres renaissent, comme le jeu de «quillon» (lire «quillou»), codifié en jeu de palet gascon en 1985, sur l'initiative d'un petit village du nord du département du Gers.

2. LES DIFFERENTS JEUX EN MIDI-PYRENEES: LEUR SITUATION ET LEUR DIMENSION SOCIOCULTURELLE

Les pratiques de jeux traditionnels en Midi-Pyrénées sont assez disparates sur le territoire mais plus ou moins regroupées par catégorie de jeu sur une zone identifiée. Leur histoire et leur particularisme s'attachent au territoire, pour certaines sport à part entière, pour d'autres organisées localement. La description des pratiques ci-dessous présente les caractéristiques du contexte social et culturel, les modalités de leur organisation ainsi que le principe de jeu. (c.f.: tableau n°2: Caractéristiques des jeux en midi Pyrénées: Ce tableau présente l'ensemble des jeux recensés en 2005/2006 en Midi-Pyrénées, leur principe de jeu, les matériaux utilisés, la description du terrain de jeu, le nombre de joueurs et de clubs, l'organisation de manifestations et les coordonnées des fédérations ou responsables). Le deuxième l'organisation sportive des pratiques fédérées).

2.1. Les Quilles de huit

Rien ne prédisposait l'Aveyron, département rural et semi-montagnard du Sud de la France, encore enclavé aujourd'hui, à devenir un «temple du jeu de quilles», plutôt que ses voisins, dans lesquels elles restent à l'état de survivances. La codification du jeu par les «*amicalistes*» parisiens, semble bien avoir été à l'origine d'une évolution à caractère sportif, non exclusive jusqu'au milieu du 20^e siècle. La *sportivisation* découlera en fait de la prise en main des structures sportives par des intellectuels (juge, psychiatre ou instituteurs) qui vont faire la part belle à l'écrit, au dépens de l'oralité dans l'organisation de la pratique. «*Verba volant, scripta manent*», la fantaisie et le jeu réservé aux hommes laissent la place au sport normé et codifié, plus rigide, mais enfin ouvert à tous et notamment à la *féminisation*. Le sport «quilles de huit» connaît alors un développement exceptionnel (320 licenciés au début des années 50, plus de 4 000 aujourd'hui) qui va conduire, pour concilier sport et convivialité, à une forme de *gigantisme* des terrains de jeux qui va permettre de sauvegarder l'esprit d'appartenance à un groupe social, à travers la ruralité, le *village* et le terroir. Les quilles de huit réunissent toutes les générations autour d'un loisir pour le plus grand nombre ou d'un sport pour l'élite qui reste totalement *amateur*, les seules récompenses étant des coupes, des médailles et le plaisir de défendre un maillot. Leur introduction à l'école, initiée dans les années 70, reste une condition indispensable à leur transmission.

Elles ont pour origine un jeu à 9 quilles qui consistait à abattre, à l'aide d'une boule, des quilles dressées en carré de 3 rangées de trois. Le jeu «à mettre» était parmi les plus répandus, c'est-à-dire que le meneur de jeu imposait des figures à réaliser, des quilles à abattre, des façons de lancer la boule, des distances de jeu, etc.

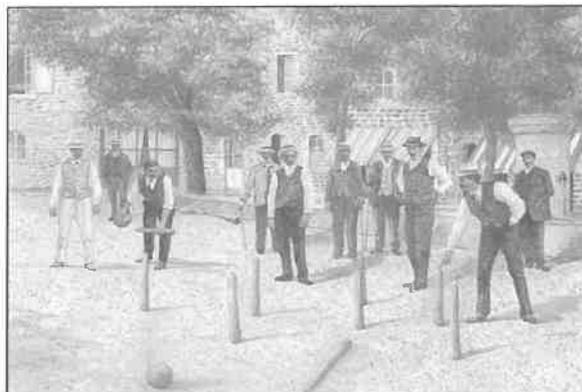


Photo 1. Le loisir dominical: le jeu "à mettre" en "prenant quille". (1910) (Source: C.T.S.Q. de 8)

Dans la région d'Espalion, l'une de ces figures consistait «à prendre quille» en ne laissant que 8 quilles debout et en utilisant la neuvième comme projectile, propulsé par la boule (c.f. tableau 2). Les Aveyronnais émigrés à Paris vont jouer un rôle déterminant pour l'unification et la codification des jeux de quilles ; la coexistence de différentes façons de jouer, richesse au plan local, s'avéra un handicap pour la pratique du jeu de quilles dans la capitale, lors des rassemblements annuels organisés par les puissantes *amicales* regroupant les personnes originaires d'un même village.

En 1911, puis en 1912, leur rassemblement eut lieu à Viroflay, près de Versailles. Les Aveyronnais réunis au sein de la «Solidarité Aveyronnaise», se résolurent à codifier le jeu pour permettre des rencontres entre originaires de villages différents ; la plupart d'entre eux étant originaires du Nord Aveyron, il est compréhensible que ce soit la «mode espalionnaise» qui ait prévalu sur toutes les autres. Au pays, on appellera ce jeu «à la parisienne» ou encore «le concours», par opposition aux autres façons de jouer qui se maintiendront jusqu'au milieu des années 50. Les quilles de huit étaient nées, bien que l'usage exclusif du terme de «quilles de 9 aveyronnaises» se soit maintenu jusqu'à la création de la Fédération française des sports de quilles en janvier 1957.

La pratique ludique reste dominante et prévaut largement sur le «sport», qui s'exprime dans le cadre d'un championnat de l'Aveyron appelé «fanion», qui réunit les plus acharnés des pratiquants sur 3 journées seulement. Il n'en demeure pas moins que l'on ne donne pas cher de l'avenir des quilles à la fin des années 50. C'est ainsi que Jacques Bousquet, directeur des archives départementales, écrit, dans la revue du Rouergue en 1957: «il faudrait se hâter d'en noter les règles... pour satisfaire la curiosité des historiens à venir».



Photo 2. Un cadet de Limayrac au championnat de France individuel. (Source: C.T.S.Q de 8)

Contrairement à toute attente, la «sportivisation» d'une part, la transmission aux jeunes générations d'autre part à partir de 1972, la *féminisation* enfin à partir de 1980 vont inverser le processus à tel point qu'aujourd'hui le sport de quilles de huit occupe la 3^e place des disciplines sportives pratiquées dans le département, après le football et la pétanque. Aujourd'hui elles comptent plus de 4 000 licenciés (et guère plus de pratiquants) situés à 95 % en Aveyron. Cette année, en 2006, un nouveau record vient d'être battu puisque 457 quadrettes seniors et 270 doublettes de jeunes ou de féminines se sont engagées en championnat de l'Aveyron.

L'âge moyen de l'ensemble des licenciés ressort à 34 ans. Le formidable essor de ces trente dernières années résulte, on s'en doute, essentiellement de l'introduction des quilles à l'école (un championnat USEP quilles fonctionne depuis 1972) et de la multiplication des écoles de quilles depuis leur création en 1986 (plus de 400 enfants de 8-12 ans concernés chaque année, plus de 100 animateurs fédéraux reconnus par le Ministère de la Jeunesse et des sports).

2.2. Dimension socio-culturelle des quilles de huit

La pratique des quilles de huit immergée dans son propre milieu culturel dominant (ancienneté, permanence et importance sociale de la pratique), ne concerne qu'une partie de l'Aveyron comme le nombre de clubs peut le laisser supposer: le département compte 304 communes et ne compte que 74 clubs, situés en quasi-totalité sur le Ségala, le Lévezou, la Viadène, l'Aubrac, la Vallée du Lot et de l'Aveyron. Des zones entières les ignorent, telles que le Villefranchois, le Saint-Affricain et toute la rive gauche du Tarn, le Carladès au nord, sur la rive droite de la Truyère.

La cellule de base est le club (jusque dans les années 1980, le terme de «société de quilles» était régulièrement usité), correspondant soit à une commune, soit à une partie de commune, soit à une paroisse lorsqu'il se situe en Aveyron. Le club est beaucoup plus neutre géographiquement lorsqu'il est extérieur au département et se rattache parfois à l'amicalisme aveyronnais, évoqué supra.

Le jeu de quilles est resté, en Aveyron, pendant de longues décennies, le seul apanage des jeunes hommes et des hommes adultes. Les femmes en étaient exclues. Le poids des traditions, religieu-

ses et sociales, telles que l'interdiction du travail le dimanche, les modes de vie favorisant les rassemblements réguliers d'hommes (offices religieux, foires, fêtes votives), le nombre important d'auberges et l'environnement (places ombragées en terre battue, abondance du bois) favorisaient la pratique des quilles en tant que loisir collectif, que l'on soit joueur ou simple spectateur, s'exprimant à l'unisson de la société villageoise.

À l'inverse, la dépopulation et le vieillissement des campagnes, la disparition des espaces en terre battue au profit du goudron, la baisse de fréquentation des offices, la quasi-disparition des fêtes votives et des auberges de village, l'urbanisation, l'accession des femmes à un nouveau statut social ont induit une nouvelle donne.

C'est ainsi que d'abord le lieu de pratique a abandonné le centre des villages pour se déplacer souvent à l'extérieur, sur des zones spécifiquement aménagées, dont le *gigantisme* peut surprendre le non initié. En effet, la pratique ludique a presque disparu, au profit de rencontres sportives mettant aux prises un nombre incalculable d'équipes de villages, regroupées à tour de rôle dans l'un d'entre eux.

Le défi dominical, proche des estaminets, réservé aux hommes et porteur d'un machisme bien réel (n'appelait-on pas la quille maîtresse du jeu la «buffe», terme désignant aussi le sexe de la femme en occitan, aujourd'hui utilisé principalement pour désigner un zéro, et signe des temps, aussi bien par les femmes que par les hommes, compte tenu de la déperdition de l'occitan véhiculaire?) a laissé la place à une machine bien rodée mise en place par une succession de dirigeants animés par un souci d'égalitarisme (mise en place de règlements précis et même parfois byzantins, création de catégories, etc.), à l'origine de la «sportivisation».

De ce fait, ensuite, les jeunes (autres que juniors), ont progressivement gagné le droit de participer (en 1975 pour les cadets, en 1978 pour les minimes) puis les femmes (seniors en 1978, adolescentes en 1989), enfin le souci de transmission a conduit, après la réintroduction des quilles en milieu scolaire, à la création d'écoles de quilles de clubs en 1986.

Les féminines ont investi quelque peu les sphères dirigeantes, notamment dans les clubs, mais leur place reste encore modeste dans les comités.

La pratique familiale est courante et il n'est pas rare de relever la présence active sur les terrains de plusieurs générations de la même famille, du grand-père au petit-fils, en passant par le père ou même dorénavant la mère. La pyramide des âges des pratiquants s'étend de 8 ans à plus de 90 ans, gage d'une continuité et d'une transmission assurées.

Le gigantisme des rendez-vous sportifs (une manche regroupe environ 80 équipes seniors et 40 équipes jeunes et féminines, en un même lieu, le même jour, de 8 heures à 18 heures) baigne paradoxalement dans l'esprit de *village*. Aucun club ne dépasse 200 licenciés et les villes (Rodez, Millau, Espalion) ne comptent pas plus de licenciés que les petits villages de 500 âmes. Les hauts lieux des quilles ont certes pour nom Espalion ou Rodez, mais aussi Campuac, Magrin, Arvieu, Luc, Huparlac, Gages ou Colombières, entre autres tout aussi représentatifs. Le fait de résider en ville est neutre et ne constitue pas un obstacle pour le joueur de quilles de huit, pour qui seul compte le village d'origine, dont il veut défendre les couleurs et le maillot.

Même si certains s'adonnent à leur loisir favori tout au long de l'année grâce à des installations couvertes, la plupart des pratiquants calquent leur calendrier sportif sur la période traditionnellement dévolue au championnat civil de plein air (il existe des concours amicaux ou corporatifs sous des superstructures couvertes), soit de mars à août, lorsque les jours sont les plus longs.

Le matériel utilisé (boules et quilles) provient de fabrications diverses, à commencer par l'auto approvisionnement. Certains pratiquants, dotés de tours, fabriquent leurs propres quilles et met-



Photo 3. Le gigantisme: un terrain lors d'une manche du championnat à ST AMANS. (Source: C.T.S.Q de 8)

tent à profit la mauvaise saison pour tourner des «billous» (quilles dites «joueuses»). Ils sont très peu nombreux, en revanche, à réaliser des boules, dont les difficultés principales résident dans la confection de la poignée et la résistance aux chocs. La cherté de ce matériel est en train de devenir un obstacle à l'expansion du jeu, dans la mesure où tous les clubs ne le prennent pas en charge. Une boule d'adulte, en bois de noyer massif est commercialisée aux alentours de 400 euros et le temps est révolu où tous les concurrents se contentaient de jouer avec le matériel que l'organisateur mettait à leur disposition ; la partie de quilles de huit se déroulant en outre de 1 à 20 mètres des quilles plantées, l'usage d'une seule boule est devenu rarissime.



Photo 4. Un fabriquant de boule au Vibal. (Source: C.T.S.Q. de 8)

Enfin, contrairement à ce qui peut être observé ailleurs, l'environnement des quilles de huit ne comporte aucune dimension financière: les spectateurs peuvent accéder gratuitement à tous les lieux de compétitions, qu'elles soient amicales ou officielles, et les champions, en parfaits *amateurs*, ne reçoivent rien d'autre que des coupes ou des médailles en récompense de leurs performances.

Les quelques défis organisés dans les dernières fêtes de village ne rapportent à leurs vainqueurs qu'un chevreau ou un agneau, moyennant une participation modique (1 ou 2 euros).

Les dirigeants des quilles de huit s'efforcent depuis plusieurs mandats maintenant de les sortir du ghetto dans lequel elles ont été confinées essentiellement par les institutionnels (Etat, collectivités territoriales). Si l'on peut comprendre que leur implantation confidentielle hors de l'Aveyron puisse justifier un engagement institu-

tionnel relatif, il n'en va pas de même en Aveyron où l'importance qu'elles revêtent devrait s'accompagner d'une reconnaissance équivalente.

Gérard Ballin, auteur d'une thèse soutenue le 25 mars 1996 à l'Université de Bordeaux écrivait: «l'intention première était de savoir si les bailleurs de fonds institutionnels faisaient une place de choix au sport quilles. Nous sommes en mesure de répondre qu'il n'en est rien». Dix ans plus tard, il faut bien convenir que le degré de prise en compte reste timide, notamment de la part de l'institution départementale.

Les communes, quant à elles, se sont constituées en une «Association Intercommunale pour la promotion sportive et culturelle des quilles de huit», qui compte une cinquantaine de membres, toutes rurales et qui se positionne essentiellement sur le domaine culturel et sur celui de la transmission aux jeunes générations.

En revanche, la presse locale, notamment le quotidien «Centre Presse» accorde une place importante aux quilles de huit, ce qui se traduit par un certain nombre de pages «magazine» hebdomadaires et par la publication des résultats. Le journal «Midi Libre» réalise également une page magazine hebdomadaire pendant la saison. Les autres médias (radios, télévision) n'accordent qu'épisodiquement leur attention aux quilles.

2.2 Les quilles de neuf

Des témoignages postérieurs à 1789 décrivent les «plantiers» de jeu à neuf quilles installés dans les dépendances des auberges et sur les places publiques. Le jeu fut codifié très tôt, en 1832. Les joueurs de quilles de neuf forment des associations dès 1923 avec le 1er championnat de France cette même année (400 joueurs classés sur 2000 aux éliminatoires) qui vit un jeune de 18 ans proclamé Champion avec une médaille sportive. En 1924, fut créée la société Sportive Dacquoise de Quilles de Neuf (Bordeaux, Dax, Pau, Oloron et Paris). La fédération, imaginée en 1936 mais empêchée par la guerre, se concrétise en 1948 à Orthez (64).

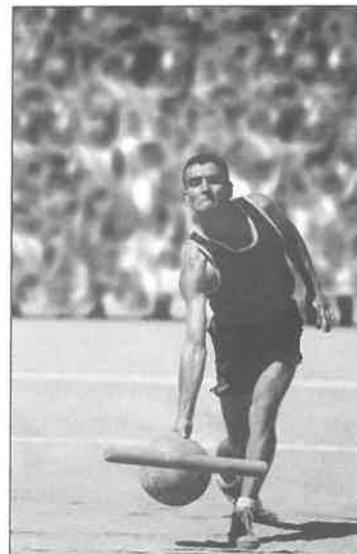


Photo 5. Lancer de la quille joueuse (source: C.T.S.Q de 8).

Tandis qu'à l'époque, trois à quatre fabricants de quilles procuraient le matériel aux «quilhaire», les années 60 virent un déclin de fréquentation pour un regain dès 1986. Ils se rattachèrent à la Fédération Française de Bowling et de Sports de Quilles en 1978 avec 180 licenciés.

En 2005 les pratiques de jeu de quilles de neuf (cf. tableau 2) se concentrent encore principalement dans les villages du sud-est des Landes en Chalosse puis le nord-est des Pyrénées-Atlantiques et enfin le nord-ouest des Hautes-Pyrénées, formant toujours, comme l'avait repéré Hélène Trémaud,⁷ une zone centrale frontalière de l'Aquitaine et de Midi-Pyrénées. Cette pratique ayant disparu du département du Gers. Une vingtaine d'auberges et dix-sept «plantiers» municipaux abritent ces installations de terre battue de près de 7 m de côté entourées de «talenquères»; c'est à dire une barrière mi haute pour arrêter la boule et la protection des joueurs et des spectateurs (comme pour les écarteurs dans les arènes lors des courses de vaches).

Les concours ne sont jamais organisés (ou rarement) pendant les fêtes locales. Les prix sont très modestes et sont même plutôt symboliques: le gain des participations profite davantage aux clubs qu'aux joueurs. Il y a entre 120 à 180 joueurs engagés par concours avec une quinzaine de concours par an. Un championnat de France est organisé ainsi que d'autres épreuves départementales pour 6 catégories de joueurs hommes et il existe des compétitions privées et fédérales avec un classement des meilleurs clubs. Le «quillier» de Pau est le siège fédéral, il se trouve dans l'enceinte d'une zone regroupant des associations sportives avec un bâtiment distinct.

Les joueurs sur le «plantier» forment un couple basé sur la confiance; le tireur est accompagné de son «piteur», celui qui vérifie «le plomb» de la quille et son alignement, il encourage et se félicite du jeu de son tireur. Le jeu se fait à quatre, une équipe l'une contre l'autre. Jeu d'effets ayant quelques analogies avec le billard, puisque le joueur avec sa boule lance une quille (la quille main) pour effectuer 12 figures prédéfinies et envoie sa boule sur une autre quille (le plomb) (c.f.: tableau 2). Les «plantiers» comportent souvent un espace de jeu de cartes et un coin bar. Ils sont fréquentés exclusivement par des hommes, tandis que les épouses, les jours de championnat, ne manquent pas d'y être supportrices et spectatrices avisées pour un moment de rencontre et de commentaires.

2.3 Les quilles de six

Ce jeu s'est développé dans les cours d'auberge, en extérieur, sur un espace réservé, le plantier, avec un socle cimenté pour les quilles et un mur de fond de planches souvent caoutchouté afin d'amortir les boulets d'un kg lancés le plus souvent à plus de 12 m.

D'un territoire à l'autre, le matériel et les conventions de jeu pouvaient être différents, le principe du jeu restant le même: faire tomber cinq quilles sur six pour faire le point. (c.f. tableau 2) Les quilles originelles étaient plus courtes que celles d'aujourd'hui et légèrement bombées. Avant la codification du jeu, le projectile lancé était soit un boulet (ou boulon) en forme d'altère en bois d'1,3 kg environ, soit un maillet en bois (rondin en forme de bouteille), soit un traquet (simple rondin de bois).

Le jeu de «quilles de six» (cf. tableau 2) était organisé avant d'être codifié et fédéré en «société locale»⁸.

Pratiqué dans les Pyrénées-Atlantiques, les Hautes-Pyrénées les Landes et la Gironde, les quilles de six ont connu leur première structuration avec la Ligue du Sud-Ouest en 1932. Leur développement a été très important, étendu jusque dans le centre de la France. En 1948 la fédération de «quilles de six» voit le jour. Enfin la «section de six»



Photo 6. Championnat équipes à Tarbes plantiers dans hall quillodrome et boulodrome. (Source: Anne Olivier)

⁷ Cartographie des jeux d'Hélène Traimaud, 1964, page 168. Biblio.

⁸ M Marcel Boulon, conservateur du musée de Tarbes, enquête en 1957

est créée en 1957 au sein de la Fédération Française de Sports de Quilles, appelée ainsi à l'époque.

En 2005, 300 joueurs sont licenciés dans les Landes avec 1 club, dans la Gironde avec 2 clubs, dans les Hautes-Pyrénées avec 2 clubs et dans les Pyrénées-Atlantiques avec 11 clubs. Les joueurs s'affrontent pour le championnat de France par catégorie, les coupes de villes avec un challenge et un trophée pour les meilleurs classés. Les responsables des quilles de six travaillent sur l'élaboration d'un site web prévu pour fin 2006 et sur la communication de leur pratique avec un dépliant.

Un petit nombre de joueurs de quilles de six jouent sur des plantiers existants⁹, à l'occasion des fêtes locales ou de concours non officiels. Certains plantiers sont rénovés à la mémoire d'une personnalité importante, ancien joueur dans la commune (par exemple à Cauna dans les Landes).

2.4 Les quilles au maillet

C'est dans la région du "Bas-Armagnac" (Ouest du département du Gers et du Nord des Landes) que le jeu, qui ne s'appelait pas encore quilles au maillet, mais quilles de six (version gersoise), se pratiquait à l'occasion du marché et des fêtes locales sur un espace défini: le "quilhèr".

Les quilles se pratiquaient individuellement et de fortes sommes d'argent étaient mises en jeu, ce qui amena dans les années 50 les autorités publiques à prendre quelques sanctions et interdictions.

Il fallut attendre 1972 et l'initiative de la Fédération Départementale des Foyers Ruraux du Gers, à la recherche de Jeux Traditionnels pouvant contribuer à l'animation des villages, pour que le jeu de quilles de six soit relancé.

Les associations locales adhérentes au Mouvement des Foyers Ruraux et au Comité Départemental du Sport en Milieu Rural ont favorisé l'émergence d'une structuration durable. Le jeu individuel avec mise d'argent est devenu un jeu d'équipe de 3 joueurs avec des engagements minimes et des récompenses sous forme de lots et de coupes.

A partir de 1991, afin de préserver le règlement de leur jeu, les responsables des quilles de six au sein des foyers ruraux ont demandé l'intégration de ce jeu dans la Fédération Française de Bowling et de Sports de Quilles. Pour ce faire, ils ont dû renommer leur jeu car l'appellation «quilles de six» était déjà employée. Ainsi, les «quilles de six», du Bas-Armagnac, devinrent de manière officielle «les quilles au maillet», 8^{ième} section sportive de la F.F.B.S.Q. Le règlement sportif est finalisé et 62 clubs sont créés avec un calendrier de rencontres comportant 27 concours, trois finales de secteur et le championnat de France a lieu en Lomagne, au nord du département du Gers. Depuis cette date, le nombre de licenciés est resté relativement stable avec 1000 licenciés répartis sur quatre départements de Midi-Pyrénées (Gers, Haute Garonne, Tarn et Garonne, Aveyron) et un département en Aquitaine (les Landes).

En 2005, le nombre de clubs est de 40 dans le Gers, 7 dans les Landes, 4 en Haute-Garonne et 1 en Aveyron et Tarn-et-Garonne, avec 30 championnats de secteur, deux championnats de France: individuel et par équipe, et plus de 200 concours amicaux et loisir qui sont organisés dans les fêtes locales permettant à toutes les générations de se confronter sur le terrain. Un calendrier des ren-



Photo 7. Le jouer se prépare avec son équipe. (Photo: Anne Olivier)

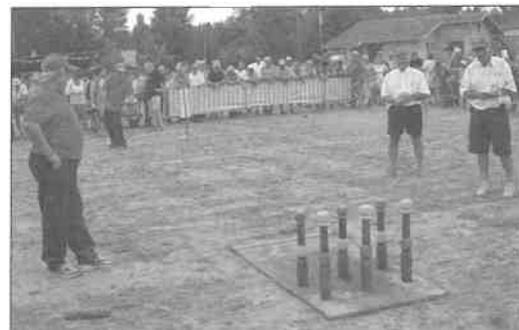


Photo 8. Championnat par équipe, 2005((Source: C.T.S.Q au maillet)

⁹ Plantier de Tartas dans les Landes, 4 terrains abrités, avec aménagement pique nique.

contres est publié à 1200 exemplaires: il contient l'ensemble des dates de concours et autres rencontres.



Photo 9 Terrains délimités par des rangs de maïs. (Source: C.T.S.Q au maillet)

Les catégories sportives vont du «super vétéran» de plus de 75 ans au «poussin» de moins de 10 ans. Même si le jeu est majoritairement pratiqué par des adultes hommes, les efforts faits au niveau de la valorisation des jeunes et des féminines dans les équipes par la création de compétitions spécifiques, d'écoles de quilles au maillet, d'actions de développement au niveau des structures jeunesse et dans le milieu scolaire, portent leurs fruits puisque leur nombre est constant voire même en légère progression. Les dirigeants des «quilles au maillet» ont d'ailleurs statué sur des changements de distance de tir pour les jeunes répondant ainsi au besoin d'intégration de toutes les générations dans le règlement du jeu.

On assiste depuis peu également à l'émergence d'ententes inter-associations ou clubs afin de faciliter le regroupement des joueurs et leur déplacement, et de palier à la diminution des joueurs sur certains secteurs.

Le Comité Technique Sportif National a créé en 2005 une toute nouvelle commission d'Arbitrage National et souhaite mettre en place un véritable plan de développement avec, notamment, l'inauguration d'un premier quillier de trois «pités» (terrains) de «quilles au maillet» en mai 2005 à Saint-Julien-d'Armagnac dans les Landes. La Communauté de Communes du Gabardan et la Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports des Landes ont soutenu cette initiative. Un projet d'école est développé avec l'aide d'un animateur professionnel. Ainsi le projet de rencontre avec 180 enfants venus des cinq écoles du canton aboutit en 2006. Le



Photo 10. Les écoles au quillier de Saint Julien((Source: C.T.S.Q au maillet)

comité a également créé des mallettes pédagogiques mises à disposition de toute personne ou structure désireuse de développer les «quilles au maillet».

La Fédération Départementale des Foyers Ruraux du Gers accueille dans ses locaux, à Auch, une permanence du Comité Départemental de Quilles au Maillet, permanence tenue par une animatrice mise en partie à disposition par le Comité Départemental du Sport en Milieu Rural. Le soutien du Ministère de la Jeunesse et des Sports se traduit par la mise à disposition d'un conseiller technique national «sports de quilles» pour l'ensemble des disciplines fédérées.

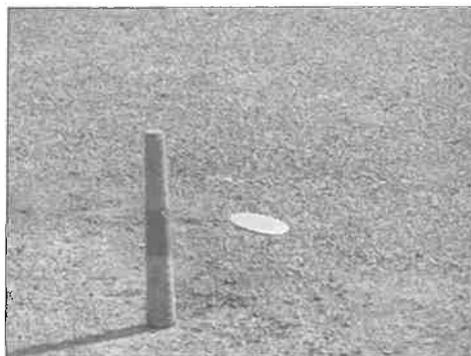
La pérennisation du jeu de «quilles au maillet» passera obligatoirement par le développement des actions en faveur des jeunes. Il serait souhaitable que le modèle du quillier de Saint-Julien-d'Armagnac (40) soit démultiplié sur tous les territoires.

2.5. Le Palet Gascon ou «Quilhon» (lire «quillou»)

Le palet gascon est à la fois un jeu d'abattement et d'approche, aux règles simples et accessibles à tous (cf. tableau 2).

Les anciens parlent du «quilhon», non seulement dans le Gers, lieu de sa renaissance, mais aussi, dans le Tarn, l'Ariège, le Tarn-et-Garonne, dans les cantons de Montpezat et de Caussade. Les

hommes à partir de 14 ans se divertissaient «au quilhon» tous les dimanches sur le bord de la route ou sur la place du village. Des sommes, le plus souvent modestes, ou des coups à boire, étaient mis en jeu. Une variante de la règle actuelle rajoutait un cercle tracé autour du «quilhon», s'inspirant d'un



Photos 11 et 12. Le palet lancé sur le quilhon, les pièces tombent. (Photo: Alain Lasserre)

autre jeu très prisé: le jeu du bouchon. Après la Seconde Guerre Mondiale, notamment suite à des sommes mises en jeu trop importantes (interdiction du Préfet du Gers en 1956), les palets ont regagné les placards pendant de longues années pour se faire oublier à l'exception, dans le Gers, des villages de Lagraulas, Larressingle et du hameau de Lialores (commune de Condom).

Relancé en 1985 par le foyer rural de Vicnau-Lialores, le jeu est pour la première fois codifié par écrit, transformant ce jeu d'argent en jeu à points. En référence à une gravure du XV^e siècle et afin de le distinguer des autres jeux de palets, il fut baptisé «palet gascon».



Photo 13. Mesure des distances pour le point. (Source: Alain Lasserre)

Vingt ans après, ce jeu est pratiqué régulièrement par une centaine de joueurs sur un axe central nord-sud du département du Gers (Condom, Valence-sur-Baïse, Vic-Fezensac, l'Isle de Noé, Mirande). Il contribue ainsi à l'animation du milieu rural avec près de 70 concours amicaux ouverts à tous (plus de 300 joueurs occasionnels) et un challenge départemental. Le grand rendez-vous annuel en est le «championnat du monde de palet gascon», chaque 15 août à Lialores (commune de Condom), épreuve «haute en couleurs» destinée à focaliser les médias sur ce charmant village et sur le jeu ancestral.

Le «palet gascon» devient en 1996 une section du Comité Départemental du Sport en Milieu Rural du Gers qui en assure la gestion et la promotion. Il est un ambassadeur très prisé des charmes de la Gascogne et du Gers, que ce soit lors des nombreuses participations à des animations ou encore pour des émissions TV ou des enregistrements vidéo.

Comme le dit son responsable, Alain Lasserre, à l'origine de sa relance, le palet gascon doit rester «un jòc d'adrèça e d'amics», un jeu d'adresse et d'amis, ou encore «un jòc de tradicion d'avenguer», un jeu de tradition d'avenir.

2.6 Le rampeau de l'astarac

Ce jeu à six quilles, communément appelé «rampeau» (rampèu) se rejoue dans la région de l'Astarac, au sud du département du Gers. Seul le comité des fêtes du village de Bars (140 habitants) organisait, jusque là, un concours de rampeau à 6 quilles, à l'occasion de la fête locale, ne rassemblant plus qu'une douzaine de joueurs.



Photo 14. Terrains toutes les générations à Mirande. (Photo: Alain Lasserre)

Traditionnellement, ce rampeau se jouait pour les fêtes locales, il était aussi le rendez-vous des hommes dans la cour des auberges. Les joueurs devaient, faire tomber le maximum de quilles en un tir de maillet (un rondin de bois d'au moins 8 cm de diamètre), les quilles étant disposées en T inversé sur un socle de béton.(cf tableau 3)

C'est en 2001 qu'un petit groupe de joueurs de «quilles au maillet», autour de Pierre Burgan, relance et organise, autour de la petite ville de Mirande, des concours où aiment se retrouver une trentaine d'hommes et femmes. La section «rampeau de l'Astarac» est créée en 2005 au sein du Comité du Sport du Sport en Milieu Rural du Gers afin de développer cette pratique, action qui porte déjà ses fruits.

Une variante gersoise, en Armagnac, était autrefois pratiquée, la seule différence étant la disposition des six quilles, placées comme pour les quilles au maillet.

2.7 Les jeux de quilles non fédérés

En Ariège, c'est dans la vallée de Massat principalement, que le jeu de **quilles de 9** est très présent et dynamique. Les quilles sont de dimensions plus petites que dans le Béarn avec une forme renflée en leur centre (50 à 60 cm de haut) et une boule nommée le «Toucou», de 25 à 30 cm de diamètre et pesant environ 1,2 kg. Une dizaine de personnes, joueurs de «pères en fils», ont créé une association à Biert afin de faire connaître leur jeu, dénommé le «jeu de quilles de Biert», par de nombreuses démonstrations et en organisant une vingtaine de concours, dans une dizaine de villages aux alentours proches de Biert. (cf. tableau 3).

Dans une vallée voisine, c'est à Sentein que ce même jeu, réservé aux femmes, est animé par le club de retraités pour, de temps à temps, le ressortir de l'oubli une fois l'an à l'occasion d'une fête.

Dans le Lot, le Tarn et le Tarn-et-Garonne, tandis que plusieurs jeux de quilles se sont maintenus, les **jeux de neuf et de six quilles** tendent vraiment à disparaître. Les joueurs, tous très âgés, ont quitté les quilliers. Ici les quilles de neuf sont hautes de 50 cm, de forme conique et simple, posées en carré sur le sol légèrement sablé ou socle en béton. La boule est presque identique à toutes les autres et pèse 4 à 6 kg. A Puy-L'Evêque (Lot), ce même jeu était réservé aux femmes¹⁰ dans les années 1900.

Le jeu de **quilles de six**, dans le Lot, est très différent de ses homologues du Béarn: les quilles, droites, coniques, massives et plus courtes, sont posées sur un long plancher. Il suffit de les renverser à 10 m environ en faisant rouler une boule simple (sans poignée) de 12 à 15 cm de diamètre, tout le long du socle de bois. On voit ce jeu parfois dans les fêtes pour des démonstrations ludiques.

Le jeu du **rampeau à 3 quilles** désigne particulièrement le jeu à 3 trois quilles (hauteur: 30 cm) avec une ou plusieurs boules. Ce jeu ne concerne qu'un petit groupe de joueurs hommes de 40 à 80 ans. Les concours sont organisés sur une zone très localisée (deux ou trois secteurs distincts dans le nord du département du Lot et dans le sud de département du Tarn-et-Garonne, au nord de Moissac). Les 3 quilles coniques sont disposées dans l'axe du terrain légèrement ensablé, les boules sans poignées ont un diamètre d'environ 12 cm.(cf. tableau 3) Un animateur reconnu par le



Photo 15. Le rampeau de l'Astarac à Armou et Cau pour le Trad'Ahtlon 2005. (Photo: Alain Lasserre)



Photo 16. Quilles de 9, démonstration dans une manifestation. (Photo: Anne Olivier)

¹⁰ Carte postale dans la revue "Quercy Recherche" N° 100.

groupe de joueurs et auprès des organisateurs de fêtes se déplace avec le matériel pour tenir le jeu dans presque tout le Lot. Les récompenses des concours sont soit des lots en nature, soit l'argent des mises. Le calendrier annuel des comités des fêtes du Lot contient les dates des concours de rampeau à trois quilles.

Les Archives Départementales du Lot ont inauguré la mise à disposition au public de documents sonores et audiovisuels avec l'enquête sur les jeux traditionnels de quilles et de piquet réalisée par Mme Saur en 1999.



Photo 17. Rampeau à 3 quilles du Quercy. Terrain improvisé pour la fête de Caniac du Causse en 2004. (Photo: Anne Olivier)

3. MODELES DE STRUCTURATION DES JEUX SPORTIFS

Les jeux et sports traditionnels fédérés de Midi-Pyrénées appartiennent à deux grands mouvements:

3.1 LA F.F.B.S.Q., une fédération uni-sport et multidisciplinaire

La Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles regroupe 8 disciplines: le bowling (13 500 licenciés) pratiqué sur l'ensemble du territoire, les quilles de huit (4 000 licenciés en Aveyron et dans 6 autres départements), les quilles Saint Gall (2000 licenciés Haut Rhin), le bowling Classic (1 000 licenciés Alsace, Bourgogne), les quilles au maillet (1 000 licenciés Gers, Landes, Haute Garonne), les quilles de neuf (600 licenciés Béarn et Bigorre), les quilles de six (400 licenciés Aquitaine), le bowling schere (400 licenciés Lorraine), soit au total près de 23.000 licenciés.

Chaque discipline bénéficie d'une large autonomie, financière, technique et sportive et même politique puisque chacune peut prendre des engagements avec des partenaires, notamment les collectivités territoriales.

La F.F.B.S.Q. adhère à l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels.

3.2. Le mouvement national des Foyers Ruraux

Ce mouvement regroupe depuis 60 ans:

- Une Confédération Nationale des Foyers Ruraux qui fédère des milliers d'associations locales d'animation du milieu rural générant des activités culturelles et sociales, prônant un développement global.
- Une Fédération nationale multi-sports en milieu rural: la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural, qui a créé en 2002 la "commission nationale des jeux sportifs traditionnels".

La Fédération Départementale des Foyers Ruraux du Gers a créé en 2002 un service nommé "Centre des Jeux et Sports Traditionnels d'Occitanie" permettant d'offrir un outil d'animation et de recherche. Il est aussi un moyen de valorisation et de promotion des pratiques de notre région et d'Europe. La FDFR adhère à l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels.

Ce Mouvement d'éducation populaire, sous tutelle de différents ministères, représente sur le plan national 200 000 adhérents bénévoles et 1000 animateurs professionnels. Il est soutenu par l'État, mais les aides accordées au monde associatif deviennent de plus en plus maigres.(c.f. tableau n°2: Situation socioculturelle des jeux en Midi-Pyréée.). Ce tableau présente par catégories de jeux en 2005 les zones géographiques principales des pratiques, l'organisation sportive ou autres organisations, les principaux évènements annuels et le nombre de clubs et de joueurs par discipline et les adresses des organisations sportives avec les adresses des sites Internet.)

4. TRADITION ET MODERNITÉ: DÉFIS POUR LE FUTUR

Comme développé dans les chapitres précédents, dans la région Midi-Pyrénées, et plus largement dans le Sud-Ouest de la France, sont pratiqués de nombreux jeux et sports d'adresse dits «traditionnels», car très répandus autrefois sur un espace défini.

Depuis quelques années, ces jeux connaissent auprès des populations un regain d'intérêt. Mais les niveaux de développement sont très variés, depuis les «quilles de huit», un sport à part entière, avec des milliers de licenciés, jusqu'au «rampeau de l'Astarac», dans le Gers, qui ne se joue que dans deux ou trois villages et une trentaine de pratiquants.

Pour que les jeux perdurent, il faut des acteurs et des porteurs de jeu, ceux qui pratiquent d'une part et ceux qui organisent, forment et transmettent d'autre part. Tel est le défi qui est lancé à tous les porteurs actuels des jeux: comment inscrire dans la durée ces jeux dans notre société moderne où les possibilités de loisirs et de sports sont aussi diversifiées? Comment attirer les jeunes générations et leur faire adopter ces jeux? Comment conjuguer la tentation de faire évoluer ces jeux vers des pratiques sportives, en développant l'esprit de compétition, et la volonté de leur conserver une dimension ludique, locale, familiale, culturelle?

La première réponse a été de transformer ces jeux autrefois d'argent (avec des enjeux plus ou moins élevés, avec des paris aujourd'hui interdits) en jeux à points, favorisant ainsi l'organisation de compétitions, de concours, de championnats.

La deuxième réponse a été d'ouvrir les jeux, autrefois réservés le plus souvent aux hommes adultes, aux femmes et aux enfants, en modulant par exemple les distances de lancer ou le poids des projectiles.

Ces évolutions des jeux ont entraîné la formalisation écrite des règles de jeux, avec cependant le souci de ne pas trahir l'esprit et le principe du jeu.

Dans notre société de communication, la troisième réponse est l'élargissement du cercle des joueurs «naturels», ceux qui pratiquaient le jeu dans leur jeunesse, avant sa mutation, à une population beaucoup plus large. Il fallait, il faut encore et encore plus médiatiser nos jeux et sports traditionnels: affichages, journaux locaux ou régionaux, radios, reportages TV, sans oublier le dernier outil, le web, avec quelques sites relatifs aux jeux. D'autre part, les occasions sont nombreuses (festivals, salons, fêtes de village, etc.) de faire découvrir les jeux et sports traditionnels, sans oublier la production de CDROMs et DVD. Par contre, par rapport à d'autres régions, Midi-Pyrénées est en retard dans la production de livres traitant des jeux et sports traditionnels.

Il est évident que ce travail de promotion et de diffusion est facilité lorsque le jeu ou le sport est porté par une structure solide comme une fédération.

En Midi-Pyrénées, on ne peut pas dire, en 2006, que la partie soit gagnée auprès des médias, qui considèrent encore trop souvent les jeux et sports traditionnels comme un élément du folklore du pays, une activité sympathique mais passéiste. Le cas du quotidien Aveyronnais «Centre Presse» qui fait sa «une» régulièrement avec les «quilles de huit» reste une exception.

Des avancées certaines, encore insuffisantes pour la plupart des jeux de la région, sont à noter dans l'éducation des enfants à la pratique des jeux traditionnels (à quand un module «sports traditionnels» dans la formation des enseignants?), que ce soit dans les écoles primaires, dans les centres de loisirs ou par la création par les fédérations d'écoles spécifiques à l'apprentissage du jeu (écoles de «quilles au maillet», de «quilles de huit»). Il faudra peut-être «inventer» des pratiques adaptées à l'âge et au mode de vie des enfants (génération «zapping»): rencontres inter-écoles? Adaptation de la durée du jeu?

La plupart des jeux et sports traditionnels sont des jeux d'extérieur. Cependant, la tentation est grande de demander aux collectivités territoriales de financer des espaces couverts. L'expérience, menée en Aveyron par les «quilles de huit», avec un quillodrome de vingt jeux, montre que ces infrastructures, bien qu'onéreuses et difficiles à gérer économiquement, s'avèrent indispensables pour accueillir des compétitions importantes. Le «quillier» couvert de Saint-Julien-d'Armagnac,

dans les Landes, pour les «quilles au maillet», ouvert en 2005 et de dimensions plus réduites (3 terrains), répond aux besoins de l'école des «quilles au maillet» et d'entraînements réguliers.

L'exemple d'autres pays montre le grand intérêt d'espaces de découverte et d'initiation aux jeux traditionnels, des lieux pédagogiques polyvalents, aussi bien destinés à recevoir des classes transplantées que des groupes ou familles sur le week-end. Une valorisation des terrains de jeux existants devra être envisagée par tous (responsables et pratiquants des jeux, collectivités territoriales), à travers notamment une signalétique de qualité et un éclairage nocturne.

Petit à petit, les responsables de jeux arrivent à convaincre les collectivités locales et les institutions du tourisme que la pratique «loisir» des jeux traditionnels peut être un vecteur important pour l'animation et l'attrait d'une région, d'un département, d'un terroir, au même titre que le patrimoine monumental ou que la gastronomie (exemple: 45 séances d'animations de jeux traditionnels commandées par le Musée d'Auch en 2005), et que la pratique «sportive» de ces jeux doit être considérée sur un même plan que les autres sports.

Le chantier pour faire vivre nos jeux est immense. Déjà, de nombreux joueurs s'ouvrent à d'autres pratiques (rencontres inter-régions). Les financements européens (Leader +, Culture 2000) et la mise en réseau des responsables de jeux et sports traditionnels, notamment à travers l'action de l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels, ne peuvent que donner énergie et espérance en l'avenir de nos jeux et sports d'adresse de toujours.

Tableau 2. Situation socioculturelle des jeux et sports traditionnels

Ce tableau présente globalement la typologie et le principe de chaque jeu, le matériel utilisé, le terrain occupé variable en fonction des pratiques, les supports de communication adoptés par les organisations des jeux et les adresses des organisations.

Noms des jeux	Typologie Principe du jeu	Description du matériel: H, Diam. Forme, Matières	Terrain Les lignes de tir	Support de communication
Quilles de 9	<p>Jeu d'abattage de quilles. Jeu par équipes de 2. Le but du jeu est de lancer une quille (<i>dite quille de main</i>) avec une boule pour effectuer une des 12 figures prédéfinies. (7 jeux courts et 5 jeux longs) Pour chaque jeu, il doit dans un même mouvement taper dans la <i>quille de main</i> à l'aide de la boule et envoyer la boule sur la quille appelée <i>plomb</i>. Pour toutes les figures il y aura la trajectoire de la quille de main et la trajectoire de la boule. Pour chaque figure des conventions définissent le droit de rejouer: le joueur a droit à <i>rebattre</i>, c'est à dire à rejouer en utilisant une combinaison qu'il choisit de manière à faire tomber le plus de quilles possibles. Avant chaque coup on remet toutes les quilles debout.</p>	<p>9 quilles de bois, taillées dans du hêtre. Elle pèse entre 2,8 et 3.2 kg et mesurent 96 cm de haut avec au milieu un ventre ou «pomme» de 14 cm de diamètre. La tige a un diamètre de 6 cm. La boule taillée dans du noyer, a un diamètre d'environ 30 cm et pèse environ 6 kg 200. Le terrain en terre battue est préparé très régulièrement; humidité et mise de niveau.</p>	<p>Le terrain de jeu se trouve dans un local couvert avec un sol en terre battue. Un espace minimum de 7m de côté délimite l'espace de jeu. Le plus souvent des «ta-lenquères» en bois, d'environ 60 cm de haut, protègent les spectateurs. Les quilles forment un carré tracé au sol distantes l'une de l'autre de 2,15 m. Ce carré délimite le champ d'action de la boule. Un espace de circulation entoure le carré de quilles. Pour jouer, en fonction des figures réalisées, le joueur se place à l'un des 4 coins du carré devant la quille appelée <i>quille de main</i> ou devant l'une des quilles latérales.</p>	<p>Dépliant présentant le jeu et les lieux de jeu. Le journal «c'est tout 9!» crée en 2005 avec: les coupes de l'année, le calendrier des rencontres, une rubrique pour les non initiés et une rubrique internationale. Presse et revue spécialisées.</p>

Quilles de 8	<p>Jeu psychomoteur</p> <p>Jeu d'abattage de quilles.</p> <p>Jeu individuel et par équipes d'adultes et enfants à partir de 8 ans.</p> <p>Il consiste à abattre le maximum de quilles avec 2 projectiles successifs (quille joueuse, puis boule) à partir de distances différentes.</p> <p>Deux gestes distincts:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le frapper de la quille joueuse avec la boule sur le jeu plein -Le lancer de la boule sur les quilles restantes. <p>Une partie compte 9 coups. Obligation d'abattre «la bonne» ou de s'en dispenser.</p>	<p>8 quilles plantées en hêtre (60 cm, 70 mm de diamètre, jeu adulte ; 55 cm, 60 mm de diamètre jeu enfants) sur taquets fer</p> <p>Boules à mortaises de 4 à 6 kg, 28 cm max de diamètre seniors, 3 kg maxi et 23 cm diam enfants. En noyer, ou lamellé collé</p> <p>Quilles joueuses, 60 cm diam et poids illimités, bois divers ; «gabarit»</p>	<p>Selon normes: terre battue ou sable compacté</p> <p>30 m sur 6 m par jeu. Terrains de 20 jeux</p> <p>5 Distances de jeu: 1 m, 5 m, 10 m, 15 m, 20 m .</p> <p>(seniors)</p> <p>Distances adaptées pour les féminines, les jeunes, (1, 5, 10,15m)</p> <p>les écoles de quilles.</p> <p>(0.8, 3, 6, 9 m poussins)</p> <p>(0.8, 4, 8, 12 m benjamins)</p>	<p>Calendrier annuel des rencontres (4500 exemplaires)</p> <p>La lettre des Quilles de Huit (bimestrielle)</p> <p>CD Rom: «Les quilles de huit»</p> <p>Dépliants</p> <p>Film vidéo «Aveyron terre de quilles»</p> <p>«Les Quilles de huit à l'école» doc pédag</p> <p>Partenariat journaux (pages magazine)</p>
Quilles de 6	<p>Jeu psychomoteur.</p> <p>Jeu d'abattage de quilles.</p> <p>Jeu individuel ou par équipes d'adultes et enfant à partir de 10ans.</p> <p>Afin de marquer 1 point, il faut conserver une quille debout, quelle qu'elle soit, après avoir lancé 1, 2 ou 3 boulets.</p> <p>Chaque partie se joue entre 4 joueurs. Par équipe de 4 les joueurs effectuent leur lancer à tour de rôles.</p> <p>En individuel, le joueur lance ses 3 boulets en suivant.</p> <p>Le boulet lancé doit obligatoirement tomber au delà de la ligne ou tringle. Tout boulet tombé sur ou avant la ligne ou à l'extérieur du <i>plantier</i> est faux il est retiré du <i>plantier</i>. Toute quille tombée par l'effet d'un boulet faux ou nul est à replacer sur son quillon. Nul n'a le droit de faire retirer du cadre toute quille ou boulet ne touchant pas ce dernier. Les quilles ou boulets sortis qui franchissent le cadre du <i>plantier</i>, après chaque tir sont sorties du jeu par l'équipe.</p>	<p>6 quilles en bois de hêtre réparties en deux rangées. Les quilles de la 1^{ère} rangée mesurent 53 cm, celles de la 2^{ème} rangée, 63 cm.</p> <p>3 boulets (ou boulons) en forme d'haltère, également en hêtre. Chacun mesure 30 cm de long, 10 cm de diamètre (43 cm de diamètre à la poignée) pour un poids de 1,2 kg à 1,3 kg.</p> <p>Le socle des quilles est en ciment, il mesure 1,40 m de largeur (parallèle à la ligne de tir) et 1,25 m de longueur. Les quilles sont disposées à 0,43 cm des bords latéraux et à 0,39 cm d'axe en axe.</p> <p>La tringle se situera devant ou sur la ligne avant du <i>plantier</i>.</p>	<p>Le terrain est un sol dur ou un espace enherbé. L'emplacement des quilles est en béton ainsi que l'emplacement de la ligne de tir.</p> <p>Terrain de 10 à 20 jeux de 16 m de long à 2,50 m de large.</p> <p>Un pas de tir tracé au sol ou en ciment, comprend la ligne de tir à 10m des premières quilles pour les enfants et une ligne de tir à 11 m pour les adultes avec un emplacement de recul de 0,70 m.</p> <p>Un espace de sécurité est respecté autour du terrain d'environ 2 m de espace occupé par les joueurs.</p>	<p>Un calendrier des rencontres est édité par le C.T.S. N.</p> <p>La presse informe des résultats des rencontres.</p>

Quilles au maillet	<p>Jeu psychomoteur.</p> <p>Jeu d'abattage de quilles.</p> <p>Jeu individuel ou par équipes à partir de 10 ans.</p> <p>Afin de marquer 1 point, il faut conserver une quille debout, quelle qu'elle soit, après avoir lancé 1, 2 ou 3 maillets.</p> <p>Tout maillet tombé en dehors du <i>pité</i> et sur la tringle, sera annulé. Les quilles tombées dans ce cas sont requillées.</p> <p>La chute des 6 quilles annule le jet ainsi que la série des trois de l'équipe.</p> <p>Chaque partie se joue soit: entre deux équipes de 3 joueurs ou entre deux joueurs. Le premier ayant marqué 11 points gagne la partie.</p> <p>- Par équipe de 3, les joueurs effectuent leur lancer à tour de rôle.</p> <p>- En individuel, le joueur lance ses 3 maillets en suivant.</p>	<p>6 quilles en bois de hêtre ou de platane (3 quilles de 55 cm de hauteur et 3 quilles de 50 cm de H)</p> <p>1 maillet de 30 cm de long et 7 cm de diamètre pour un poids variant de 700 à 900 gr.</p> <p>Le "<i>pité</i>" est l'emplacement où sont disposées les quilles sur 2 rangées. Les petites quilles sont réparties sur la première rangée du "<i>pité</i>" espacées d'axe en axe de la longueur du maillet. Les 3 grandes quilles sont disposées derrière les 3 petites. Devant la première rangée de quilles une tringle (ou une ligne blanche) est disposée à 1m.</p>	<p>Toute nature de sol présentant un caractère plat peut être utilisé: ciment, bitume, terre battue.</p> <p>Les quilles sont disposées sur un caoutchouc ou un traçage au sol représentant l'ensemble du "<i>pité</i>".</p> <p>L'emplacement du pas de tir est placé à 10 m des premières quilles posées sur le "<i>pité</i>" il est tracé sur un emplacement de 50 cm de large.</p> <p>Un espace de sécurité sera délimité d'environ 6 m derrière les dernières quilles et 2 m sur chaque côté des quilles latérales ainsi que 2 m derrière le tireur.</p>	<p>Un calendrier des rencontres est édité en 1200 exemplaires tous les ans.</p> <p>Un dépliant avec le principe de la règle distribué pour infos.</p> <p>Un D.V.D. est crée suite à la journée des écoles à Saint Julien d'Armagnac en 2005.</p> <p>Un CD Rom est crée en 2004 il présente le jeu et son principe d'apprentissage sportif.</p> <p>Un classeur de formation des animateurs sportifs de «quille au maillet».</p>
Rampeau de l'As-tarac	<p>Jeu psychomoteur.</p> <p>Jeu d'abattage de quilles.</p> <p>Jeu individuel ou par équipes pour les adultes et enfants à partir de 8 ans.</p> <p>Les joueurs doivent tour à tour faire tomber le plus de quilles possible avec un maillet en 2 ou 3 manches. Une manche comprend 10 tirs.</p>	<p>6 quilles en bois de hêtre ou de platane (3 quilles de 55 cm de hauteur et 3 quilles de 50 cm de H) disposées en T à l'envers face au tireur. Les petites quilles devant.</p> <p>1 maillet de 30 cm de long et 7 cm de diamètre pour un poids variant de 700 à 900 gr.</p>	<p>Le terrain se compose du quillé de 1,50 m de long et de 1,20 m de large.</p> <p>Le quillé est posé sur une plaque en tôle ou caoutchouté, sur le sol plane enherbé et légèrement ensablé.</p> <p>Trois lignes de tir sont tracées à 10 m pour les hommes, 9 m pour les femmes, 7 m pour les enfants.</p> <p>Un espace de sécurité sera délimité 6 m derrière les dernières quilles et 2 m tout le tour de l'emplacement du terrain.</p>	<p>Un tract présente le jeu et la règle.</p> <p>Un calendrier est fixé à l'avance au fur et à mesure des demandes d'organisateur de concours, par le joueur responsable de la section.</p>

<p>Palet gascon</p>	<p>Jeu psychomoteur.</p> <p>Jeu d'abattage de quilles et de rapprochement.</p> <p>Jeu individuel pour les adultes et enfants à partir de 6 ans.</p> <p>A l'aide de deux palets, le joueur doit faire tomber une quille sur laquelle ont été placées trois pièces. Une fois la quille couchée, la position des pièces par rapport aux palets et à la quille détermine le nombre de points gagnés: 3 points si les trois pièces sont plus près ou à égale distance d'au moins un des palets que de la quille, sinon 1 point.</p> <p>Le palet a donc deux fonctions: il sert à déquiller ou il sert à se placer au plus près des pièces.</p>	<p>1 quille bois 35 cm de H.</p> <p>2 palets fer de 10 cm diam et 8,5 cm pour les enfants.</p> <p>3 rondelles ou piécettes</p>	<p>Terre battue, route, parking, ou terrain dur.</p> <p>Sur la quille sont disposées 3 rondelles ou pièces. Une croix peut être tracé au sol afin de repérer le positionnement initial de la quilles.</p> <p>Ligne de tir placée à 10 m pour les hommes, 9 pour les femmes, 7 m pour les enfants, de la quille.</p> <p>Une planche d'arrêt est disposée à 4 m de la quille.</p> <p>Une espace sécurisé devra être tracé tout le tour du terrain à 4 m à l'arrière de la planche d'arrêt et à 2 m derrière le joueur.</p>	<p>Un dépliant présente l'histoire du jeu et sa règle.</p> <p>Un calendrier des rencontres est édité en 300 exemplaires par an.</p>
<p>Quilles de neuf de Biert</p>	<p>Jeu psychomoteur pour les adultes et enfants à partir de 8 ans.</p> <p>Jeu d'équipe, d'abattage de quilles.</p> <p>Le principe étant de faire «porter» c'est à dire de faire tomber une quille ou plusieurs quilles avec une autre quille lancée avec la boule.</p> <p>Entre deux équipes de 3 à 5 joueurs en 2 manches. Chaque manche se jouant au meilleur de chaque jeu. Chaque jeu est proposé par l'équipe qui a perdu le jeu précédant; une équipe gagne un jeu quand elle remplit le contrat (les quilles obligatoires) et fait une quille de plus que l'adversaire.</p> <p>Plusieurs conventions existent.</p>	<p>9 quilles en bois d'ormeau ou de peuplier, haute de 55 cm, renflée en leur milieu.</p> <p>La boule à mortaise appelée "Le <i>Toucou</i>" en bois d'ormeau de 25 à 30 cm de diamètre d'un poids variant de 7 à 8 kg.</p>	<p>Le <i>quillè</i> est le carré formé par les 8 quilles posées au sol à distance environ de deux quilles et demi ou trois quilles en fonction de la difficulté choisie. La neuvième quille est placée au milieu.</p> <p>Le <i>quillè</i> est dessinée au sol, matérialisé par l'emplacement des quilles placées en carré à 1,50 m de distance l'une de l'autre.</p> <p>Le positionnement de la boule en fin de lancer peu déterminer la distance du tir d'après.</p>	<p>L'association des joueurs de quilles de Biert soutenue par la mairie de Biert, à crée un dépliant présente le jeu.</p> <p>Un calendrier y joint pour les concours et manifestations importantes.</p>

Tableau 3: Ce tableau présente globalement pour chacune des pratiques codifiées et organisées en 2005: les zones géographiques principales des pratiques de jeux, leur organisation sportive, les évènements sportifs et le nombre de pratiquants avec les catégories d'âges et les adresses et les sites Internet des organisations sportives.

Les sigles utilisés pour nommer les structures d'organisation des jeux sont expliqués ci-dessous:

F.F.B.S.Q.: Fédération Française de Bowling et de Sport de Quilles.

C.D.B.S.Q.: Comité Départemental de Bowling et de Sports de Quilles.

F.N.S.M.R.: Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural (Foyers Ruraux)

C.D.S.M.R.: Comité Départemental du Sport en Milieu Rural.

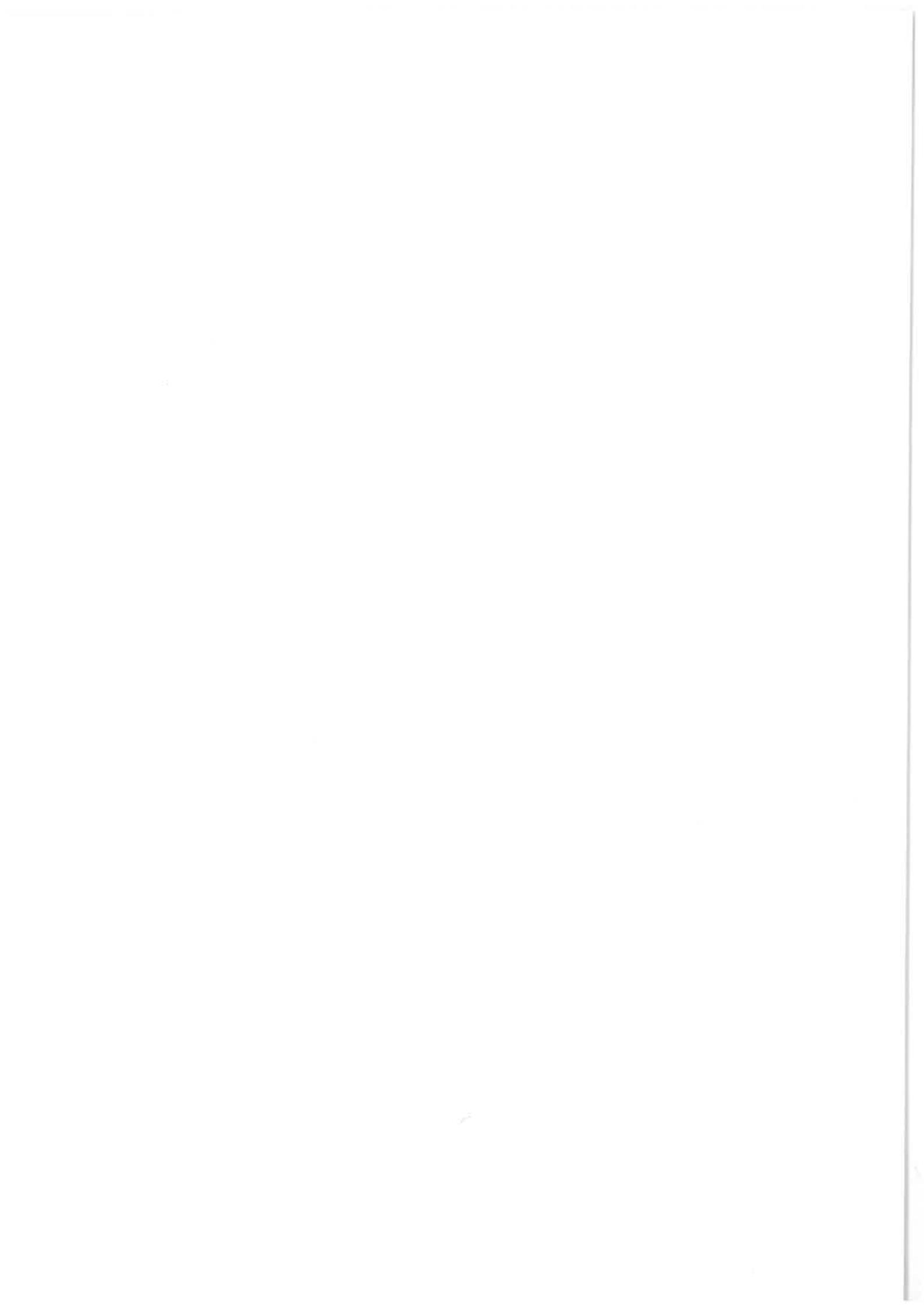
F.D.F.R. 32: Fédération des Foyers Ruraux du Gers.

Noms des jeux	«Zone culturelle» Départements Ville/siège	Organisation. Reconnaissance	Manifestations Evènements	Nombre de clubs, de joueurs et de Catégories.	Adresse et sites Internet
Les quilles de 9	<i>Nord «Béarn», «Chalosse» et nord-est «Bigorre».</i> Haute Pyrénées: 6 plantiers dont 2 communaux. Pyrénées Atlantique: 29 plantiers dont 13 communaux, siège national: plantier de Pau Landes: 10 plantiers dont 6 communaux.	F.F.B.S.Q. C.T.S.N Soutien institutionnel ministère des sports: Technicien national de sport de quilles. Soutien institutionnel local.	Championnat de France avec les 16 meilleurs par catégorie des finales. Championnats départementaux. Compétitions en équipe privées et fédérales. Classements des meilleurs clubs par l'attribution de points pour les premiers de chaque épreuve.	28 clubs: 16 /P.A., 6 /HP et 6 /Landes. 336 joueurs, 84 dirigeants, 80 licences loisirs. 6 Catégories sans femmes: Hors classe, débutants, vétérans et 3 autres catégories.	Site: http://www.quilles.net/ e.mail: claudef@quilles.net Siège du C.T.S.Quilles de Neuf: Plantier municipal de Pau; 5 allées du Grand Tour, 64000 PAU Tél.: 05 59 62 37 96 Adresse de la F.F.B.S.Q. Val Grigny 1-6, avenue des Tuileries - BP73 - 91351 Grigny Cedex Tél: 01.69.02.70.00 - Fax: 01.69.02.70.01 Site de la F.F.B.S.Q. http://www.sport-de-quilles.org/
Les quilles de 8	Aveyron: siège dép, rég et nat. à Onet le Château. Pratique en Aveyron, Haute Garonne, Tarn, Tarn et Garonne, Hérault, Lozère, Paris. 47 terrains homologués, (dont 20 avec éclairage homologué) de 20 jeux en plein air, tous communaux. 8 quillodromes couverts à Campuac (20 jeux) Rodez (10 jeux), Espalion (8 jeux), tous communaux.	F.F.B.S.Q. -2 salariés temps plein dont 1 conseiller technique fédéral, breveté d'Etat Soutien MJSVA, Conseil régional MP, Conseil général 12, Ville de Paris, Inspection Académique. Association Intercommunale promotion quilles de 8 (50 communes Aveyron) Conventions Centre Presse, Educ nationale. Coopération avec FCB (échanges)	Championnats de France par catégories -par équipes (seniors, jeunes, féminines, écoles) 100 équipes. -individuels (240 joueurs, seniors, vétérans, féminines, jeunes, écoles) -championnats départementaux, Ségala Garonne. -concours nationaux (Paris, Montpellier, Toulouse) -Coupe de France, du Midi, d'Aveyron -Challenges: Huit d'or, Coq, Centre Presse etc.	4200 licenciés en 2006.(540 féminines, 800 jeunes < 18 ans) (320 licenciés année 1950) -101 clubs (165 licenciés pour le + important) dont 10 hors Aveyron et 20 corpos. 45 écoles de quilles (400 enfants 8-12 ans, filles et garçons), 107 animateurs fédéraux diplômés, 110 arbitres officiels (dont 15 féminines) et stagiaires.	Adresse: C.T.S. N. Quilles de huit 8 rue des Coquelicots 12850 Onet le Château. Tél.: 05 65 67 24 70 comite.quillesde8@wanadoo.fr sites: www.quillesdehuit.org www.ecolesquillesde8.com http://quilles8paris.free.fr/ sites de clubs (6) Adresse de la F.F.B.S.Q. Val Grigny 1-6, avenue des Tuileries - BP73 - 91351 Grigny Cedex Tél: 01.69.02.70.00 Fax: 01.69.02.70.01 Site de la F.F.B.S.Q. http://www.sport-de-quilles.org/

Les quilles de 6	<p><u>Pyrénées Atlantique</u>: siège nat., rég. Et dép. à Pau, et nombreux <i>plantiers</i> couverts dans les bouledromes;</p> <p><u>Hautes-Pyrénées</u> à Tarbes 15 à 20 <i>plantiers</i> couverts dans le bouledrome.</p> <p>Et à Bordères 26 <i>plantiers</i> en extérieur.</p> <p><u>Landes</u>: A St Sever, <i>plantiers</i> dans la cours d'une école.</p>	<p>F.F.B.S.Q. C.T.S.N. C.R.S. C.D.S.</p> <p>Soutien institutionnel local.</p>	<p>Championnat de France par catégories:</p> <p>Elites, 1^{er} division, 2^{ème} division, 3^{ème} division.</p> <p>9 Coupes des villes avec gain de points pour la remise d'un trophée en fin de saison, aux meilleurs joueurs et aux plus assidus dans le jeu.</p> <p>Concours amicaux..</p>	<p>11 clubs / P..Atlantique. 5 clubs / Hautes .P. 1 clubs / Landes. 300 licenciés la moitié dans les P. Atlantique.</p>	<p>Le site des quilles de six est en cours de réalisation pour fin 2006.</p> <p>L'adresse du siège: C.T.S.N. «quilles de six» Café Maiténéa 103 bis av. Jean Mermoz, 64140 PAU Tél.: 05 59 82 93 44</p>
Les quilles au maillet	<p>«<u>Bas Armagnac</u>»: ouest du département du Gers.</p> <p>Et nord des Landes. Haute Garonne. Aveyron.</p>	<p>F.F.B.S.Q. C.T.S.N. C.R.S. C.D.S.</p> <p>Convention avec l'inspection académique pour les écoles de quilles.</p>	<p>30 championnats de secteur.</p> <p>Deux championnats de France: individuel, équipe.</p> <p>Coupes diverses.</p> <p>200 concours amicaux.</p> <p>Rencontres sportives avec 5 écoles du canton avec 180 enfants.</p>	<p>1000 licenciés 40 clubs dans le Gers. 7 clubs dans les Landes 4 clubs en Haute Garonne. 1 clubs en Aveyron.</p>	<p>Adresse: C.T.S.N.Quilles au Maillet 29, chemin de Baron maison des associations, 32000 Auch Tél.: 05 62 05 69 25 Site: http://www.quilles.net/ e.mail: fdfr32.sports.pourtous@wanadoo.fr</p>
Le rampeau de l'Astarac	<p>Sud du Gers . Armous et Cau: siège de l'association «les maillets Calois» . Mirande, Bars, Bazuges et Viozans.</p>	<p>C.D.S.M.R. GERS</p> <p>Section «rampeau de l'Astarac» créée en 2005</p>	<p>Mixtes</p> <p>Fréquentation: 30 à 60 pers par concours.</p> <p>10 concours par an en 2005.</p>		<p>Site: http://www.cdsmr32.fnsmr.org e.mail: fdfr32.sports.pourtous@wanadoo.fr Section rampeau d'Astarac. Comité Départemental du Sport en Milieu rural, Fédération des Foyers Ruraux 29 chemin de Baron, 32000 AUCH Tél.: 05 62 05 69 25</p>
Le palet gascon	<p>Axe central Nord-Sud du département du Gers (Condom, Lialores, Valence-sur-Baïse, Vic-Fezensac et l'Isle de Noël).</p>	<p>C.D.S.M.R. GERS</p> <p>Section «palet gascon» créée en 1996</p> <p>70 Concours de villages conclus par la remise d'un trophée.</p> <p>Challenge du Gers.</p> <p>Rassemblement sportif des Foyers Ruraux du Gers (seule épreuve en doublette).</p> <p>Coupe de Noël.</p> <p>Championnat du monde.</p> <p>Trad'athlon</p>	<p>Mixtes</p> <p>Fréquentation: 100 jours réguliers. 300 joueurs occasionnels en 2005 238 hommes 35 femmes 34 enfants et jeunes 50 participants par concours</p> <p>Championnat du monde</p>		<p>Section Palet Gascon Comité Départemental du Sport en Milieu rural, Fédération des Foyers Ruraux 29 chemin de Baron, 32000 AUCH Tél.: 05 62 05 69 25 Site:http://www.cdsmr32.fnsmr.org e.mail: fdfr32.sports.pourtous@wanadoo.fr lasserre.alain@wanadoo.fr</p>
Les quilles de 9 de Biert	<p>Ariège: Vallée de Massat. Siège de l'association à Biert</p>	<p>Non fédéré, Organisé avec l'association «des quilles de Biert».</p> <p>Soutien de la municipalité.</p>	<p>50 joueurs assidus sur une dizaine de concours.</p>		<p>Site: http://quillesde9.biert.free.fr e-mail: celine.marcel@laposte.net</p>

5. BIBLIOGRAPHIE

- Ballin, G. (1996). *Des jeux traditionnels au sport quilles et les mutations de la société Aveyronnaise*. Université de Bordeaux II: Thèse de doctorat.
- Bousquet, J. (1957). Les jeux dans l'Ancien Rouergue (p 265-274) *Revue du Rouergue* (n° 43) Rodez .
- Cauwet B. (2001). *Jeux de cocagne*. Ostal del libre, Iobais.
- Cosson, J.M. et Astruc, P. (2001). *Le tour de l'Aveyron par deux enfants Les jeux traditionnels* Rodez: Mission départementale de la culture.
- Chasseriaud P. (1991) *Les quilles de six*. Cercle cartophile. Pomarez (40).
- Ducasse G. (1953) Les quilles de neuf. Mont de Marsan (40) Jean Lacoste.
- Dupuy A. (1991) «La Lomagne» Vie quotidienne» revue N° 3. *La vie d'un paysan occitan à travers un millénaire*.
- Gros J. (1991), *Le jeu de rampeau*, Cercle cartophile. Pomarez (40).
- Gratacos I. (1998) Femmes pyrénéennes. (Notes sur le jeu de quilles de neuf) les jeux des femmes. Privat.
- Laurens, D. (1990). *Les Quilles de huit: chronique d'une passion*. Rodez: Editions du Rouergue.
- Lestie G. *Le sport et les jeux dans les Landes*, Chabas D. Villes et villages des Landes.
- Mazars, R. (1970). L'histoire des quilles (p 19 à 39) *Fédération française de sports de quilles, section quilles de 8* Rodez: Imprimerie Subervie .
- Palay S. (1932) *Dictionnaire de la langue gasconne française*.
- Saudinos L. Jeux populaires dans le Comminges, *Revue de Comminges*.
- Tribot-Laspierre D (1978) *Les quilles de neuf dans les Landes*. Pyrénées, avril juin.
- Catalogue de l'exposition 1971, «jeux et sports dans les Pyrénées françaises», au château fort de Lourdes, n° 237, Obert.
- Les musées de Midi-Pyrénées et Aquitaine:
 - Musée de Tarbes 65: jeu de quilles.
 - Musée de Lourdes 65: un jeu de quilles de neuf.
 - Musée de Bagnères de Bigorre 65: un jeu de quilles de neuf et de six.
 - Musée de Pau 64: un jeu de quilles de neuf.
 - Musée de la Chalosse à Monfort: reconstitution d'un plantier avec quilles de neuf.
 - Musée d'Auch 32: un jeu de quilles de neuf, un jeu de quilles de six anciens modèle, un jeu de palet gascon et jeu de "baler" jeu de rampeau en forme de cuvette en bois.



9. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN MURCIA

Autor: José Ignacio Alonso Roque

Colaboradores: Francisco Argudo Iturriaga, Abel Moya Albaladejo, Eric Pardo e Isabel García Alcantud.

Institución que representan: Grupo de Estudios e Investigaciones de las Prácticas Motrices Lúdicas y Deportivas. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Universidad Católica San Antonio de Murcia.

Correo electrónico: jialonso@pdi.ucam.edu

Región: Región de Murcia, España

RESUMEN

La progresiva desaparición de los juegos y deportes tradicionales de nuestra región es un hecho incontestable. Cada vez es más difícil observar las manifestaciones lúdicas y deportivas que tuvieron un gran arraigo en la sociedad murciana. Precisamente, los últimos cambios de la misma, han derivado en una pérdida del componente lúdico en nuestros niños y jóvenes. Sólo nuestros adultos y mayores conservan aún los deportes que aprendieron gracias a la transmisión oral por parte de sus allegados. Mediante este proyecto de investigación conjunto, contribuyendo con nuestras aportaciones, tratamos de frenar la desaparición de parte del patrimonio cultural. La Región de Murcia cuenta con un gran repertorio de estos juegos deportes que sin embargo es desconocido por la gran mayoría de las instituciones y por ende de los ciudadanos. La catalogación sistemática mediante un inventario de juegos tradicionales de adultos y deportes tradicionales, supone el primer paso para analizar de forma multidisciplinar este fenómeno. Aun reconociéndose una buena cantidad de juegos tradicionales, el principal descubrimiento de este primer estudio es la cantidad de puertas que nos abre a futuras investigaciones.

PALABRAS CLAVE: Región de Murcia, juegos tradicionales, patrimonio cultural.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS DANS LA RÉGION DE MURCIE

RÉSUMÉ

La disparition progressive des jeux et des sports traditionnels de notre région est incontestable. Il devient de plus en plus difficile d'assister à des manifestations ludiques et sportives qui avaient pourtant été profondément implantées dans la société murcienne. Une société qui montre de plus en plus, dernièrement, une perte du comportement ludique des enfants et des jeunes. Seuls nos adultes et nos anciens conservent encore les sports qu'ils ont appris de leurs proches, lesquels les leur ont transmis oralement. Ce projet de recherche conjoint, qui rassemble nos contributions, cherche à freiner la disparition d'une partie de notre patrimoine culturel. La Région de Murcie possède un vaste répertoire de ces jeux et de ces sports, méconnus par la plupart des institutions et, par conséquent, par la plupart des citoyens. Un catalogage systématique obtenu grâce à un inventaire des jeux traditionnels d'adultes et des sports traditionnels est une première étape dans l'analyse multidisciplinaire de ce phénomène. Nous avons ainsi compilé une grande quantité de jeux traditionnels. Cependant, la principale découverte de cette première étude, c'est la quantité de portes qu'elle nous ouvre sur de futures recherches.

MOTS CLÉS: Région de Murcie, jeux traditionnels, patrimoine culturel.

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN MURCIA REGION

SUMMARY

That traditional sports and games are gradually disappearing in our region is an undisputed fact. It is becoming more and more difficult to see the leisure and sports activities that were once so deeply-rooted and popular in Murcia. Recent changes in the region have led to a considerable loss in the leisure activities our children and young people once enjoyed. Only our adults and elderly people still conserve the sports they learnt thanks to oral transmission from their forefathers. In this joint research project, we seek to help stop the disappearance of this cultural wealth. Murcia Region boasts a huge repertoire of traditional sports and games, yet most institutions and people are unaware of this heritage. The creation of a systematic catalogue of traditional adult sports and games, based on an inventory of these activities is the first step towards completing a multidisciplinary study of this phenomenon. Apart from enabling information to be gathered about many traditional games, the principal achievement made by this initial study is to open many doors to future research.

KEY WORDS: Murcia region, traditional games, cultural heritage.

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS NA REGIÃO DE MURCIA

RESUMO

O progressivo desaparecimento dos jogos e dos desportos tradicionais da nossa região é um facto incontestável. Cada vez é mais difícil observar as manifestações lúdicas e desportivas que tiveram um grande arraigo na sociedade murciana. Precisamente, as últimas alterações da mesma derivaram da perda da componente lúdica nas nossas crianças e jovens. Apenas os nossos adultos e idosos ainda conservam os desportos que aprenderam graças à transmissão oral dos seus próximos. Através deste projecto de investigação conjunto, contribuindo com a nossa colaboração, tentamos travar o desaparecimento de parte do património cultural. A região de Múrcia conta com um grande reportório desses jogos e desportos que no entanto é desconhecido da maioria das instituições e também dos cidadãos. A catalogação sistemática através de inventário dos jogos tradicionais de adultos e desportos tradicionais, supõe o primeiro passo para analisar de forma multidisciplinar este fenómeno. Ainda ao recolher uma boa quantidade de jogos tradicionais, a principal descoberta deste primeiro estudo é a quantidade de portas que nos abre a futuras investigações.

PALAVRAS CHAVE: Região de Múrcia, Jogos tradicionais, património cultural.

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS EN LA REGIÓ DE MÚRCIA (ESPANYA)

RESUM

La progressiva desaparició dels jocs i esports tradicionals de la nostra regió és un fet incontestable. Cada cop és més difícil observar les manifestacions lúdiques i esportives que van arrelar profundament en la societat murciana. Justament, els últims canvis de la societat murciana han derivat cap a la pèrdua del component lúdic en els nostres infants i joves. Només els nostres adults i la nostra gent gran conserven encara els esports que van aprendre gràcies a la transmissió oral. Mitjançant aquest projecte d'investigació conjunt i amb les nostres aportacions, intentem frenar la desaparició de part del patrimoni cultural. Tot i que la regió de Múrcia té un gran repertori d'aquests jocs esports, la gran majoria d'institucions i, per tant, dels ciutadans els desconeix. La catalogació sistemàtica mitjançant un inventari de jocs tradicionals d'adults i esports tradicionals suposa el primer pas per analitzar de forma multidisciplinar aquest fenomen. Encara que es recullin una bona quantitat de jocs tradicionals, el principal descobriment d'aquest primer estudi és la quantitat de portes que ens obre a futures investigacions.

MOTS CLAU: Regió de Múrcia, jocs tradicionals, patrimoni cultural.

C'HOARIOU HAG SPORTOU HENGOUNEL E BRO-VURCIA

DIVERRADENN

Tamm ha tamm e weler ar c'hoarioù hag ar sportoù hengounel eus hor bro o vont da get. Bemdez e teu da vezañ diaesoc'h-diaesañ gwelout abadennoù gant c'hoarioù, ar pezh a veze kavet ingal a-raok er vuhez pemdeziek e Bro-Vurcia. Gant ar bed o treiñ eo bet kollet ar c'hoari gant hor yaouankizoù. N'eus nemet an dud en oad hag o deus dalc'het d'ar sportoù bet desket digant o hendadoù. Gant ar raktres enklask-se hag hor skoazell e klaskomp enebañ ouzh hor glad sevenadurel da vont da get. Kavout a reer e Bro-Vurcia ur renabl ledañ-kenañ eus ar c'hoarioù hag ar sportoù-se, met kement-mañ n'eo ket anavezet tamm ebet gant al lodenn vrasañ eus an ensavadurioù hag eveljust gant an dud o-unan. Ar renabl-mañ (hini c'hoarioù hengounel an dud-gour) eo ar c'hammed kentañ evit dielfennañ ar pezh a c'hoarvez en deiz a hiziv. Warlec'h bezañ dastumet un toullad mat anezho, ar pezh en deus degaset deomp ar studiadenm gentañ-se eo he deus digoret klas d'ar studiadennoù da zont.

GERIOU PENNAÑ: Bro-Vurcia, c'hoarioù hengounel, glad sevenadurel.

DE TRADITIONELE SPELEN EN SPORTEN IN DE REGIO MURCIA

SAMENVATTING

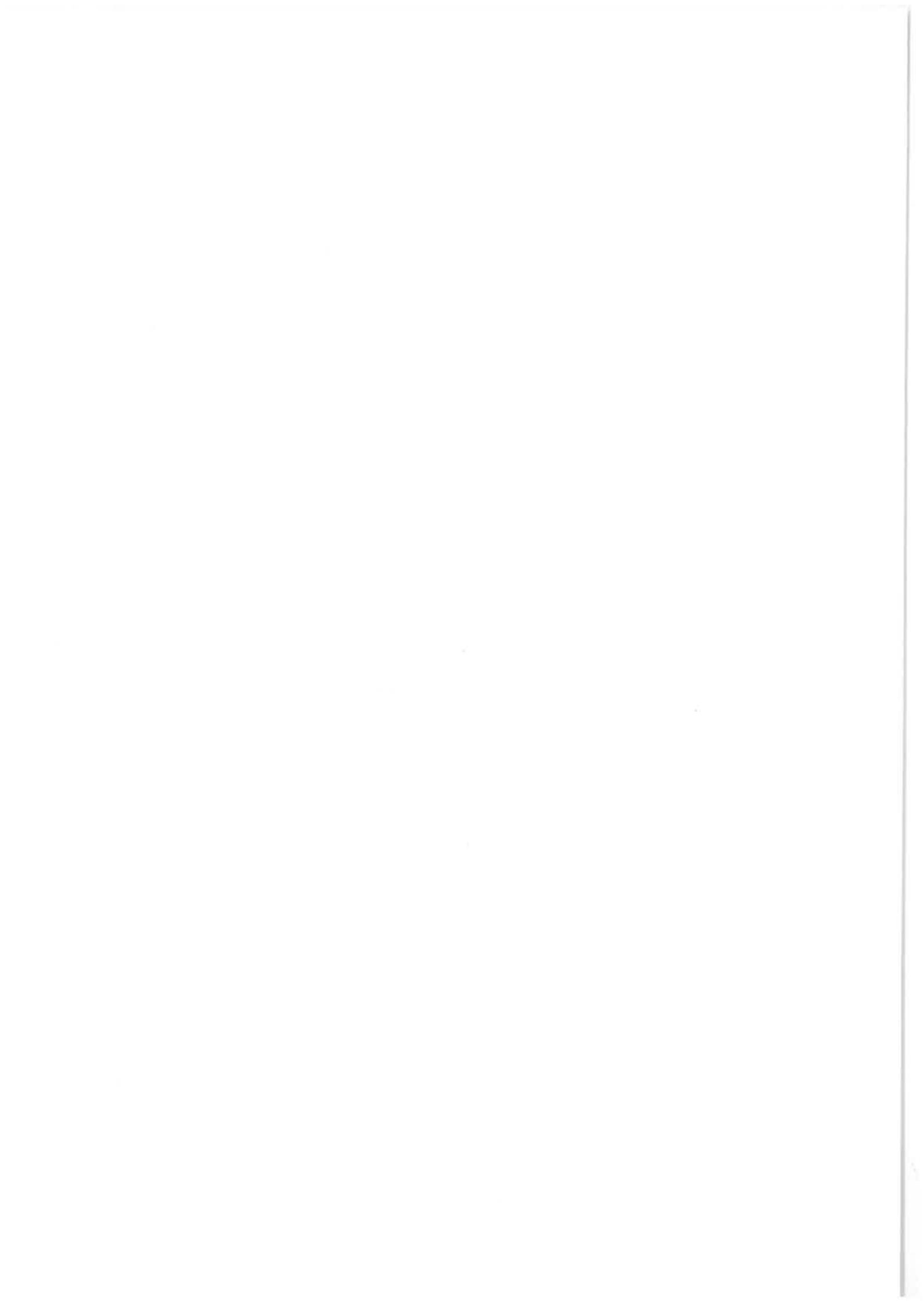
We kunnen niet ontkennen dat de traditionele spelen en sporten in onze streek geleidelijk aan verdwijnen. De sport- en spelcultuur die zo lang in onze maatschappij was geworteld, is steeds moeilijker te vinden. Door recente veranderingen in de maatschappij verloren onze kinderen en jongeren die spelcultuur. Enkel onze volwassenen en bejaarden hebben de spelen bewaard die ze leerden kennen via mondelinge overlevering door hun naasten. Met dit gezamenlijke onderzoeksproject proberen we de verdwijning van dit erfgoed tegen te gaan. Murcia bezit een groot repertoire van dergelijke spelen en sporten, hoewel de meeste instellingen, en bijgevolg ook de stedelingen, dit erfgoed niet kennen. Deze systematische catalogisering, gebaseerd op een inventaris van traditionele spelen voor volwassenen en traditionele sporten, is een eerste stap in de multidisciplinaire analyse van dit fenomeen. Naast het feit dat een grote hoeveelheid traditionele spelen kon worden verzameld, is het belangrijkste van deze studie het aantal deuren die ze opent voor verdere onderzoeken.

TREFWOORDEN: Murcia, traditionele spelen, erfgoed.

LOS JOCS E ESPORTS TRADICIONAUS EN LA REGION DE MURCIA

RESUMAT

La desapareishuda progressiu deus jòcs e esports tradicioonaus de la nosta region es un hèit incontestable. Cada jorn es mes mauagit d'observar manifestacions ludicas que beth temps a avevan la favor de la societat murciana. Atau los darrers canbiaments societaus an derivat tà ua perta deu compausant ludic auprèp de la nosta joenessa. Sols los adultes sauvan encara los esports qu'an après mercès a la transmission orala auprèp deus ancians. Au mejan d'aqueth projèct de recerca e dambe las nostas contribucions, qu'avem ensajat de dravar la desapareishuda deu patrimòni culturau. La Region de Murcia compta un repertori deus beths d'aqueths jòcs e esports, qu'totun desconeishut d'ua grana majoritat de las institucions e de hèit deus ciutadans. L'inventari sistematic deus jòcs tradicionaus d'adultes es un prumer pas tà analizar d'ua faïçon multidisciplinari aqueth fenomèn. Arrecaptat ua bèra quantitat de jòcs tradicionaus, la descoberta principau d'aquera prumèra estudi es lo nombre de pòrtas qu'acò obra tà navèras recercas.



1. LA SITUACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA REGIÓN DE MURCIA (ESPAÑA)

1.1 Introducción

La Comunidad Autónoma de la Región de Murcia se encuentra situada en el sureste español, dentro de lo que también se ha denominado como “levante”. Enclavada entre las provincias de Alicante, Albacete y Almería, la Región de Murcia es un auténtico crisol de culturas y de caracteres geográficos. Pequeña en extensión y población (véase Figura 1), cuenta con más de 1,400,000 habitantes distribuidos dentro de los 720 km de limitación geográfica, pero enorme de carácter y peculiaridades tanto en sus gentes como en su diversidad orográfica y demográfica. La Región de Murcia muestra una gran superficie de costa, salpicada por numerosos pueblos pesqueros con gran atracción turística, por ejemplo la conocida Manga del Mar Menor. Hacia el interior, Murcia cuenta con grandes extensiones agrícolas y ganaderas que van dejando espacio al sector servicios. Al norte de la Región se encuentran los elementos montañosos más destacados. Es decir, dentro de sus límites encontramos costa, interior y montaña, una verdadera tierra de contrastes que se refleja en sus costumbres y tradiciones.

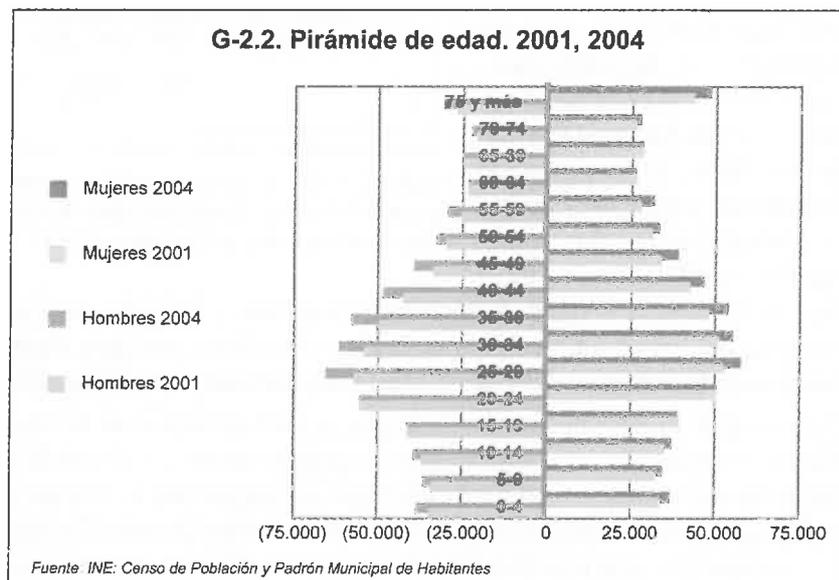


Figura 1. Pirámide de población hasta el 2004 en la Región de Murcia.

1.2 Breve recorrido histórico (Región de Murcia Digital, 2004)

A lo largo de más de 300.000 años, diversos pueblos y culturas han protagonizado el devenir histórico del territorio que actualmente se identifica con la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Siglos de presencia humana caracterizada por la diversidad, han marcado una serie de rasgos comunes que hoy identifican a todos los murcianos, conformando también una sociedad plural. Debido a esta peculiaridad, actualmente no existe un rasgo o hecho vertebrador que identifique a todos los ciudadanos de esta región, aunque a la vez ha dotado a los distintos municipios de la tolerancia necesaria para su convivencia, formando parte de un proyecto en común.

Nuestros orígenes se remontan a la Prehistoria, periodo en que se generó el embrión de nuestra sociedad. Culturas autóctonas como las del Argar o la ibérica, recibieron la influencia mediterránea de fenicios, griegos, púnicos y romanos, así como la germánica de los Visigodos. Posteriormente la cultura islámica se expandió por la península, convirtiendo a nuestro reino en clave del desarrollo histórico peninsular durante algunos periodos. La reconquista cristiana supuso el fin de la sucesión cultural en estas tierras, protagonizando la historia regional hasta la actualidad, en que el avance hacia una sociedad multicultural permitirá convivir a gentes de diversas culturas y religiones.

La Comunidad Autónoma de la Región de Murcia es heredera directa del Reino homónimo creado con la conquista de la zona por Alfonso X, aunque recoge caracteres de otras entidades administrativas como la Provincia cartaginense, la Cora de Tudmir o la Diócesis de Cartagena.

1.3 Perfil sociocultural de la Región de Murcia

Uno de los aspectos que más destacan dentro de las características poblacionales es el incremento paulatino de población inmigrante extranjera. Tradicionalmente esta ha sido una región emigrante, pero de unos 20 años atrás, la tendencia ha sido como en el resto de España (véase la Figura 2). Si lo distribuimos por países de origen encontramos una mayoritaria inmigración marroquí y de Ecuador, junto con población asiática de origen chino (Centro Regional de Estadística, 2005). Se ha producido también un notable intercambio de personas entre otras comunidades españolas, como es el caso de Andalucía, Madrid, Comunidad Valenciana y Cataluña, con las que existe emigración e inmigración.

En los últimos años la Región ha recibido una gran cantidad de inmigrantes centro europeos y de la Europa del Este, lo que ha diversificado aún más si cabe la población.

Como región uniprovincial que es, la comunidad autónoma se divide en 12 comarcas (véase la Figura 3) en las que se refleja la gran diversidad social y cultural de la Región de Murcia. Las comarcas murcianas son un perfecto reflejo del respeto por la idiosincrasia de las distintas zonas de la Región en perfecta armonía por la identidad como pueblo. El respeto de factores geográficos y culturales demarcó la actual distribución que se observa en la Figura 3.

Comarcas



Figura 3. La Región de Murcia en comarcas. Mar Menor, Campo de Cartagena, Bajo Guadalentín y Alto Guadalentín, son costeras.

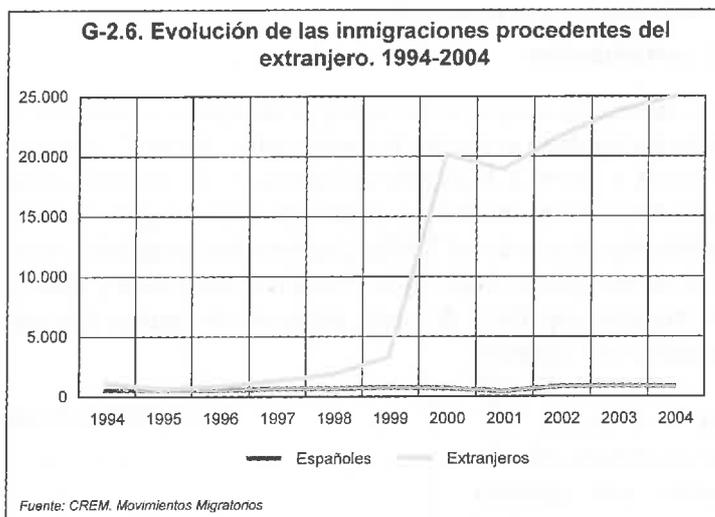


Figura 2. La población inmigrante extranjera en la Región de Murcia ha experimentado en los dos últimos años un espectacular incremento. Tendencia que se muestra en el gráfico hasta el 2004.

Económicamente hablando dedicada a labores agrícolas y ganaderas, encontrando productos hortofrutícolas y de secano. La industria conservera y textil también cuenta con una gran representación. Pero el turismo es sin duda la gran apuesta. El privilegiado clima ha provocado una nueva "inmigración turística" de ciudadanos europeos, ya jubilados, que disfrutan de las bondades de este clima y que se instalan para vivir en la Región. Esto ha provocado un desarrollo económico muy importante que ha conllevado un incremento de la construcción residencial.

Nuestra región tiene un perfil sociocultural enormemente variado. Tradiciones y costumbres se ven modificadas según la comarca de la que hablemos. Las gentes de la costa, del interior y

del altiplano (zona norte), muestran los distintos caracteres asociados a los diversos entornos geográficos regionales. La adaptación de los murcianos a su entorno y devenir histórico, ha configurado un perfil sociocultural rico en matices y en posibilidades.

1.4 Principales antecedentes, estudios y situación actual de nuestros juegos

La desaparición de nuestras tradiciones lúdicas es un hecho incontestable. Cada vez es más difícil observar las manifestaciones tradicionales que tuvieron un gran arraigo en nuestra sociedad. Precisamente, los últimos cambios de la misma, han derivado en una pérdida del componente lúdico en nuestros niños y jóvenes. Sólo nuestros adultos y mayores conservan aún las actividades que aprendieron gracias a la transmisión oral por parte de sus allegados. Desgraciadamente también se pierde la costumbre de hablar con nuestros mayores. Hoy día, la Región de Murcia está en plena expansión, aunque en algunos casos las raíces culturales se están perdiendo, como es el caso de sus juegos tradicionales. Como posiblemente ocurra en otras regiones, Murcia está perdiendo una parte de su identidad. Las primeras investigaciones, han demostrado esta situación (Alonso, 2001, 2001^a; Bernabé, 2003).

Las acciones y trabajos específicos realizados en la Región de Murcia en materia de tradiciones lúdicas de adultos, estaban reducidas a pequeñas aportaciones aisladas de algunos autores. Navarro (1981) trató de describir aspectos deportivos de cuatro deportes populares tradicionales de la Región (bolos huertanos y cartageneros, además de sus respectivos caliches). A pesar de ser un estudio previo, sentó la primera piedra sobre la necesidad de profundizar en estos deportes antes de que dejaran de ser practicados. Esta autora destacó los aspectos deportivos y reglamentarios, como fórmula de promoción. Hemos podido comprobar como con la mera descripción deportiva (lógica interna del deporte) no se consigue la fuerza suficiente como para atraer el interés institucional y social. Desde otras entidades, como por ejemplo Etnomurcia (asociación etnográfica de la Región) se han realizado algunos estudios sobre la tradición y costumbre infantil en muchas localidades, pero una vez más la difusión y promoción de los resultados no ha sido todo lo potente que se precisa. Desde nuestro propio grupo de investigación, Alonso (2000, 2001, 2001^a, 2002, 2005; Alonso & Argudo, 2004), junto a varios colaboradores, acometimos la labor investigadora de este campo desde los documentos educativos oficiales y desde la descripción más profunda de las diferencias encontradas en el juego del Caliche. Animándonos a continuar investigando el hecho de observar una gran cantidad de modalidades deportivas muy influenciadas por su contexto social, cultural y etnográfico. Está claro que el trabajo merece la pena de ser acometido y posteriormente ampliado, sobre todo desde un punto de vista interdisciplinar que trate al juego y al deporte tradicional dentro de su propio entorno, solo así podremos comprenderlo. Finalmente indicar que la Universidad Católica San Antonio de Murcia, viene apostado por la promoción de actividades culturales en la Región, entre las que se encuentran numerosos congresos, charlas, foros y eventos culturales de muy diversa índole como los Festivales de Juegos Tradicionales.

1.5 Aspectos históricos, etapas y situación actual: pervivencia de estos juegos

Las formas de ocio han sufrido múltiples cambios a lo largo de la historia. El momento histórico, económico y social, mediatiza las formas de diversión de las gentes. La Región no es una excepción y ha sufrido una gran cantidad de influencias de otras culturas y civilizaciones. Sin duda, este punto ha forjado el carácter de los murcianos y su forma de entender muchos aspectos de la vida. Es muy difícil reseñar con total objetividad el origen de estos juegos, pero no lo es tanto tratar de entender cómo han ido evolucionando a lo largo de la historia. Los cambios sociales sufridos en el resto del país se han notado en nuestra Región. El cambio de las costumbres en la sociedad actual ha dejado maltrechos muchos de sus juegos que conformaron el panorama de ocio en Murcia. Los juegos estaban cerca de los lugares de trabajo y en zonas de fácil reunión, como en el caso de los carriles de bolos huertanos y cartageneros. Con la modificación de la economía y de las formas de supervivencia, los juegos en Murcia han perdido protagonismo. La llegada del deporte espectáculo globalizado y el cambio de las preferencias del ocio de los jóvenes, han arrinconado las tradiciones lúdicas. De una etapa de esplendor en torno a mediados del siglo XX, la mayor parte de los deportes tradicionales de adultos han sufrido una grave regresión y envejecimiento

de sus practicantes. Cada vez resulta más complicado ver jugar a bolos huertanos en los carriles de la huerta y mucho más difícil ver jugar al caliche. Los deportes que gozaron de una mayor popularidad hace 20 o 30 años, aún subsisten pero con una población de jugadores cada vez más envejecida. Encontramos que los jóvenes no están continuando con las fórmulas de ocio que llevaban a practicar con los vecinos y amigos en días festivos.

No podemos engañarnos, los juegos y deportes tradicionales de la Región de Murcia están en vías de extinción. Muchos juegos recogidos en este estudio han puesto al descubierto este dato. Juegos localizados en distintas poblaciones han desaparecido y sólo perviven en la memoria de algunos de nuestros mayores. El caso del bolo largo en Mazarrón es un ejemplo de ello. Este juego de gran pericia y fuerza física constituyó una de las manifestaciones bolísticas más arraigadas en la zona. Se ha descrito como se daban retos semanales entre distintas poblaciones de la región, e incluso llegando a establecer un orden de competiciones y de desafíos. Hoy está completamente extinguido según nuestros datos.

2. VISIÓN SOCIOCULTURAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA REGIÓN DE MURCIA

La diversidad comarcal ya comentada, se ve reflejada en contextos socioculturales de los juegos de adultos. Un ejemplo se encuentra en el juego del **caliche** (Alonso, 2005). En este estudio pudimos observar cómo en distintas comarcas murcianas se han ido añadiendo o modificando reglas del juego. Se adaptan espacios y materiales al entorno natural y se cambian costumbres a la hora de participar en los mismos. Por ejemplo, en la localidad cartagenera de San Isidro, el caliche es solo cosa de mujeres, mientras que los hombres, que practicaban el juego hasta hace 20 años, se pasaron a los bolos cartageneros. Además podemos comprobar cómo las mujeres permiten, dentro de un espíritu más abierto, que participen niñas de todas las edades. Los hombres en cambio no permiten que niños participen del juego a la vez que ellos (véase la Foto 1). Este mismo espíritu integrador es el que mueve a las mujeres de todas las edades en las fiestas de la pedanía de Fortuna llamada Hoya Hermosa. En esta localidad los protagonistas de su juego tradicional participan separados incluso por días. Se practica por hombres el sábado por la tarde, fiesta de la Virgen de Agosto y por mujeres y niños a la vez a la semana siguiente.



Foto 1. Caliche de San Isidro. Vemos dos momentos de juego en el que el protagonismo de una jugadora de corta edad (izquierda) es igual que del resto de jugadoras. Fuente, Grupo de estudios e investigaciones de las prácticas motrices lúdicas y deportivas, UCAM (GEIPMLD).

Este espíritu integrador no lo encontramos con otros juegos de caliche o similares, en los que los hombres adultos toman la responsabilidad del juego, como por ejemplo en el caliche huertano y cartagenero o en los curiosos juegos navideños de **las monetas** de Yéchar (Río Mula) o de Pliego y que vemos en las Fotos 2 y 3. En el caso de Yéchar encontramos la apuesta como factor de relevancia en el juego. Se ha recogido en casi todos los juegos de la Región que durante el transcurso de los mismos los jugadores y público apostaban sobre los resultados de muy diversas maneras. En el caso de las monetas, observamos cómo se ha mantenido esta característica, desaparecida en las demás modalidades de lanzamiento y precisión individuales. En Pliego, la apuesta en dinero ha dado paso a un trofeo.



Foto 2 Sólo los adultos juegan a las monedas en el periodo navideño. La apuesta de dinero puede ser una causa. Fuente GEIPMLD.

Como ya pudimos observar en anteriores estudios sobre esta modalidad tan popular en la Región de Murcia (Alonso, 2004), el caliche, o mejor dicho las distintas modalidades del caliche, muestran cómo se entiende un juego en diferentes contextos sociales y como este es en sí una pequeña sociedad en miniatura (Lavega, 2000).

Si nos centramos en los materiales, también podremos descubrir aspectos interesantes como la laboriosidad para construir la pieza de acero,

cuadrada, con los bordes redondeados utilizada en el caliche huertano. Además se suele proteger el caliche (pieza cilíndrica de madera) con un tubo de acero o similar. La madera del caliche es corriente y la moneda la aporta algún jugador. El material pertenece al dueño del bar que regenta el carril de bolos y de caliche. En la modalidad de Hoya Hermosa destaca la utilización de una caña o junco de río como caliche allá por los años 50 y 60 en contrapartida por un caliche actual hecho de silicona y de un color muy vivo, que permite verse a mucha distancia. Esto permite a jugadores con poca vista de lejos, pero mucha experiencia poder seguir jugando. En todos ellos, el material siempre a disposición de los jugadores (véase la foto 4).



Foto 3 Los adultos juegan y los más jóvenes aprenden en el caliche de Pliego. Fuente Alonso, GEIPMLD (2005).

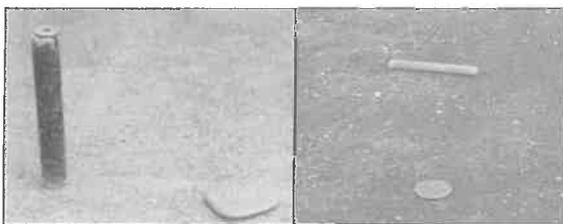


Foto 4 Materiales en los juegos de caliche huertano (izquierda) y de Pliego (derecha). Fuente Navarro (1981) y Alonso (2005).

Las modalidades de caliche cuentan con dos tipos de recompensa, en dinero, como el ya mencionado de las monedas, en trofeo, como en Pliego o mediante un ranking que establece ganadores al final de un periodo de tiempo más o menos largo. En San Isidro, las mujeres van apuntando sus resultados, finalizando con una merienda conjunta que suelen pagar las perdedoras.

En referencia a otros aspectos como los reconocimientos o presencia de medios de comunicación, estas modalidades de juego no cuentan apenas con reconocimiento. En casos como el de Pliego, el ayuntamiento ha conseguido instaurar la competición para evitar que desaparezca animando a mayores y jóvenes con los trofeos.

Los aspectos más invariables, en cuanto a lógica externa se refiere, vienen en torno a los espacios de juego, en los que nos encontramos con zonas de uso común de la localidad en cuestión y de relevancia vecinal (iglesia, centros de vecinos, carril cerca del centro de la población, etc.). Además nos encontramos con las similitudes de que no han cambiado las zonas de juego a pesar de las sucesivas transformaciones en el pavimento (de tierra a asfalto). Este aspecto, modifica

completamente, a nuestro juicio, la técnica de los lanzamientos, pero no ha sido motivo suficiente para desplazar el juego de su emplazamiento original. Sin duda, estamos ante otra característica del juego tradicional popular en la Región de Murcia: la interacción personal, la socialización y el mantenimiento de las costumbres, que pueden más que el hecho lúdico en sí. Queremos decir que en los juegos de La Hoya y San Isidro, vemos como la fuerza del juego se traslada a la posibilidad de interacción con otras personas, con vecinos y amigos, más que la competición con afán de eficacia máxima.

En el caliche huertano es impensable jugar en asfalto, se pierde eficacia en el tiro, y de hecho precisa de un pavimento que permita acciones de arrime y arrastre, que con el asfalto es imposible. Podemos decir, que a partir de que quedara asfaltado el camino donde se practicaba en Hoya Hermosa, la modalidad de parejas fue perdiendo interés, debido sin duda a que se pierde eficacia en el arrastre de la pieza. Podríamos estar ante una adaptación de los jugadores a un contexto impuesto.

Resumiendo, la extraordinaria variedad de esta familia de juegos, se encuentra presente hasta tal punto, que en la Región de Murcia (con una extensión geográfica y poblacional media-baja) hemos podido encontrar diferencias notables en la lógica interna de los tipos de caliche recogidos. Cabe destacar el uso del convenio o contrato ludomotor (Lagardera y Lavega, 2003) en el caliche de Hoya Hermosa y de San Isidro, donde las propias jugadoras pactan las reglas del juego, sobre todo reglas cuantitativas referidas a lo mesurable del mismo (distancia de tiro, número de lanzamientos, etc.).

Los bolos son sin duda los deportes tradicionales de adultos que gozan de mejor salud, dentro de lo que cabe. Se han recogido dos modalidades de bolo tradicional en la Región de Murcia: **bolos huertanos y cartageneros**. Es chocante descubrir como en un espacio tan pequeño de terreno podemos ver dos juegos tan distintos. Pero no debemos confundirnos, la diferencia se da principalmente en aspectos de lógica interna, de la que hablaremos más adelante. Socioculturalmente hablando los protagonistas de ambos tipos de bolos no se diferencian demasiado. En ambos casos hablamos de hombres adultos, sin que se haya descrito participación femenina ni de niños en este juego. En todas las localidades en las que se ha registrado alguno de los dos tipos de juegos de bolos, todas las respuestas nos llevan a la misma conclusión: los bolos, tanto huertanos como cartageneros han ido asociados mucho tiempo a apuestas en dinero para los primeros y dificultad extrema para ambos. Aclaremos esto. En ambos juegos de bolos la fuerza es un elemento esencial, ya que la bola, a parte de derribar bolos, debe superar una distancia. Este puede ser uno de los elementos que hayan provocado la escasa motivación femenina por los bolos en nuestra Región. Además, en el caso de los bolos huertanos, encontramos que hasta hace unos años era habitual apostar cantidades de dinero considerables y en un entorno tradicionalmente masculino (bar de la localidad). Estos dos factores se unen junto a la dificultad de enviar una bola de 1 kg de peso a una distancia entre los 20 y los 30 metros. Factores internos y contextuales del juego, han provocado la nula participación de las mujeres en uno de nuestros juegos de bolos. En el caso de los bolos cartageneros se suman los factores antes descritos a una gran dificultad en las acciones de

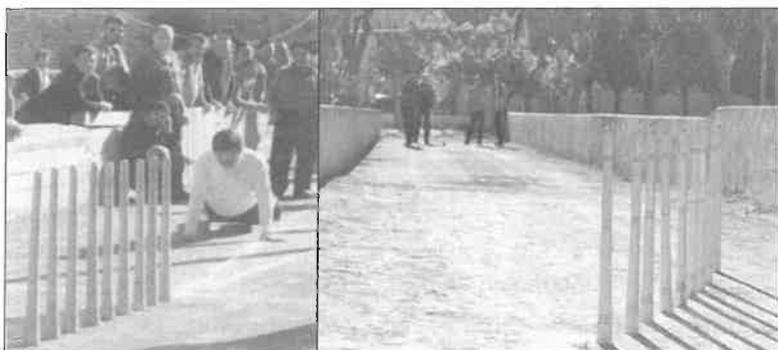


Foto 5. La "panzá" (izquierda) es una de las acciones más espectaculares de los bolos huertanos. Fuente Navarro (1981). El carril (derecha) es uno de los elementos caracterizadores de los bolos huertanos, delimitado por lo que se denomina como "bardiza". Fuente Alonso (2003).

fuerza y precisión, como es el que la bola recorra una distancia de 60 metros a la vez que trata de derribar bolos.

Aspectos destacables son los asociados a los terrenos de juego. En ambos casos encontramos una instalación específica y cuidada para ellos. Precisión y fuerza se ven reflejados en un mimo exquisito para preparar los terrenos de

juego, de tierra apisonada y ligeramente humedecida. El mantenimiento de estas instalaciones ha provocado en muchos casos que los dueños tuvieran que abandonar su cuidado. Generalmente la instalación va asociada a un punto de reunión que ha sido tradicionalmente masculino, como son los bares situados en zonas de huerta o explanadas en cada caso. Ambas instalaciones denominadas carriles para los huertanos y campo de bolos para los cartageneros, se han incorporado al censo de instalaciones deportivas regionales. La foto 5 nos muestra uno de nuestros protagonistas en acción espectacular de lanzamiento y la instalación específica para bolos huertanos. En la foto 6 encontramos una fotografía del terreno de juego en bolos cartageneros, destacando su extensión.



Foto 6. Podemos apreciar la mayor extensión del terreno de juego para los bolos cartageneros. Fuente GEIPMLD (2004).

Hasta hace 20 años los bolos huertanos, practicados en casi todas las comarcas regionales han gozado de una popularidad enorme. Son muy numerosas las referencias en prensa escrita sobre las distintas ligas regionales, comarcales y locales que se daban. Esto provocaba un gran número de desafíos entre pedanías y entre distintos colectivos de boleros. En la zona de mayor arraigo del juego (Huerta de Murcia y Vega Media), se podían ver grandiosos partidos entre distintas zonas en los que se competía en representación local. Son ya parte del pasado las selecciones entre comarcas para disputarse trofeos y copas dentro del abrigo federativo. Hoy día desafíos y presencia escrita han ido decayendo. El número de carriles en activo para la práctica es menor y poco a poco están dejando de ser parte del paisaje y del paisanaje huertano. Recientes estudios aún sin publicar nos muestran un grave desconocimiento entre los más jóvenes de este juego. Concretamente, estudiantes de secundaria desarrollan su vida a escasos metros de un carril de bolos, sin conocer aspectos de un juego que es el suyo.

Uno de los aspectos más característicos de los bolos huertanos es su material. Sus bolos y bolas,

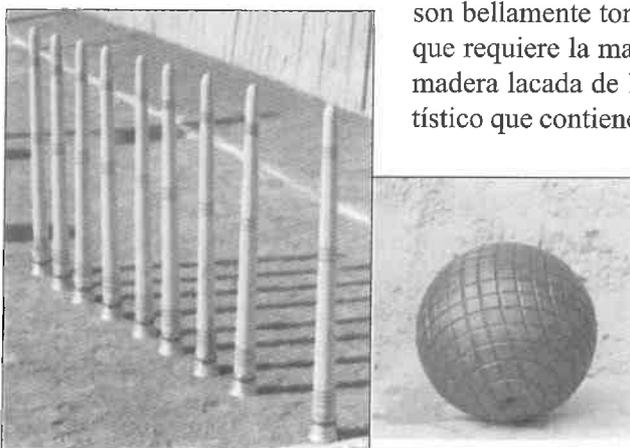


Foto 7. Bolos y bola huertanas. Los bolos cuentan con una base metálica para su mejor orientación. Fuente Navarro (1981).

son bellamente torneados y pulidos, con un nivel de precisión que requiere la maestría de un experto en madera (foto 7). La madera lacada de los bolos es una prueba más del aspecto artístico que contienen. La bola de madera noble, también es torneada con maestría, siguiendo pautas de personalización en función de cada bolero. Si al material le unimos el cuidado y medidas del espacio, podremos tener una clara idea de la importancia de la precisión en el juego.

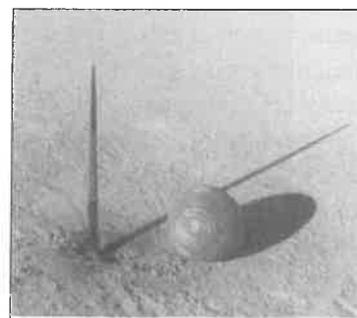


Foto 8 Bola y bolo cartageneros. Fuente Navarro (1981).

Desconocemos actualmente el motivo de que los **bolos cartageneros** se diferencien tan enormemente a los huertanos según su material y su instalación. Como vemos en la foto 8, la bola cartagenera si es muy similar, pero llama mucho la atención las pequeñas dimensiones de los bolos.

En este caso encontramos bolos de madera o de metal, colocados encima de una masa que facilita su equilibrio y evita que se caiga con demasiada facilidad. Nos sorprende que en un espacio de juego tan grande, se ubiquen bolos tan pequeños, lo que hace imposible su total derribo, como explicaremos más adelante. Actualmente la ciudad de Cartagena cuenta con numerosos espacios dedicados a los bolos. No es extraño que exista una gran cantidad de jugadores que compiten en distintas divisiones según niveles de juego. Actualmente en localidades próximas a la ciudad portuaria existe un gran arraigo, sobre todo en las zonas próximas a la costa (Mar Menor, Alto y Bajo Guadalentín y Campo de Cartagena). Esta modalidad de bolos está siendo potenciada desde hace unos años desde el consistorio de la ciudad, dándose cuenta del gran tesoro cultural con el que cuentan.

Cabe reseñar un juego de bolos descrito por un informante de 75 años de edad y nacido en Mazarrón, localidad costera, ya desaparecido hace 20 ó 30 años denominado “bolo largo”. Esta modalidad de juego, cuyos materiales podemos observar en la foto 9 nos permite contrastar las similitudes del juego desaparecido con el actual bolo cartagenero y quizás aventurarnos a ver en el bolo largo el antecesor directo de los bolos cartageneros.

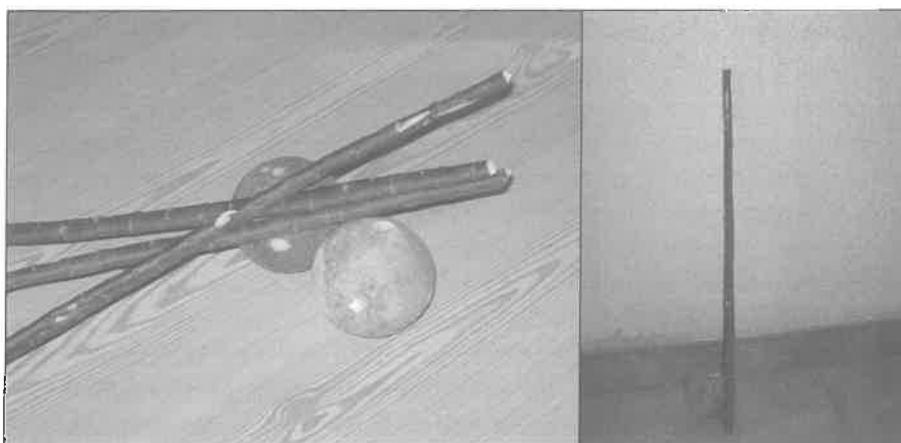


Foto 9. Bolas y bolos del juego desaparecido en Mazarrón y denominado “bolo largo”. El bolo es una simple rama desbastada y la bola es de jingolero, torneada y lastrada con plomo. Fuente GEIPMLD (2005).

Viendo los materiales podemos observar que los bolos son ramitas que pudieron anteceder a los bolos de actuales, así como la bola que es del mismo material que el actual. Su nombre se lo debe a que la bolera medía 300 metros de larga por 40-50 de ancha. El juego buscaba derribar bolos y atravesar la bolera completamente, lo que hacía que los jugadores tuvieran una fuerza excepcional. Se puede interpretar como se han podido reducir las dimensiones del espacio de juego y adaptarse a un espacio menos con otros materiales. No obstante entramos en el terreno de la suposición y se abre una puerta para posibles investigaciones futuras.

Los periodos festivos locales en la Región de Murcia invitan a la participación en los periodos de verano y primavera y al recogimiento familiar en las fiestas navideñas. Se hace necesaria una mayor profundización sobre los juegos tradicionales en estos periodos, pero podemos destacar algunos aspectos. De los juegos recogidos, los adultos practican en numerosas localidades juegos como **la cucaña**, vertical en pueblos de interior y **marítima** en algunas localidades costeras. Siempre con la intención de alcanzar el extremo más alejado de la misma y con un premio en metálico o en especie para el que lo consiga. Las **carreras de cintas** salpican toda la geografía murciana, encontrándose multitud de variantes, sobre todo en el tipo de desplazamiento. Como en otras localidades españolas, las cintas implican una “elección” para bailar o invitar a las mozas del pueblo. En algunas localidades se viaja en bicicleta o en moto, dejando el caballo de antaño. Esto se hace para permitir una mayor participación de residentes y foráneos por la facilidad que conlleva el nuevo vehículo. **Las piñatas o las ollas**, son otro de los juegos tradicionales de adultos que adornan las fiestas y divierten a todo el mundo. Aunque el juego descrito es de adultos, se viene permitiendo una mayor participación de niños.

Finalmente destacamos los concursos tradicionales en los que los animales toman un protagonismo relevante. Murcia es una de las Regiones con mayor tradición en la cría del palomo de carreras. **La colombicultura** es una tradición arraigada que cuenta con muchos aficionados y criadores. De entre las numerosas formas de competir, cabe destacar la belleza de la muestra. Los palomos tratan de situarse el mayor tiempo junto a la paloma. Los jueces son parte fundamental del concurso, ya que son ellos los que distinguen y puntúan los comportamientos de cada palomo. Los hombres adultos vuelven a ser protagonistas del juego, no existiendo participación de otro tipo. Es de reseñar el espíritu de apuesta en metálico que conlleva el concurso, lo que hace que los palomos bien criados puedan a costar una pequeña fortuna. Este es de los pocos juegos tradicionales que aun se muestran tímidamente en medios de comunicación regional.

El otro gran protagonista animal de las tradicionales lúdicas murcianas es el caballo. Caravaca de la Cruz se engalana para celebrar sus fiestas de **Los Caballos del Vino**, momento en el que se concursa a nivel de enjaezamiento (raza y belleza del atuendo del caballo) y en la parte más espectacular: la carrera. Esta consiste en una carrera por la cuesta del castillo de la población en la que los "jinetes" van dirigiendo al caballo a toda velocidad por la misma. No se pueden soltar del caballo y gana aquel que sube en menos tiempo. La foto 10 nos muestra como los mozos tratan de sujetarse al caballo a la vez que corren a toda velocidad.



Foto 10. Cada corredor va sujeto al caballo y así deben llegar hasta el final del recorrido (unos 60 metros) mientras se abren paso en la multitud de espectadores. Los adornos del caballo son valorados en el concurso de enjaezamiento. Fuente Región de Murcia Digital.

Sin duda estamos ante una de las tradicionales más conocidas a nivel Regional y que incluso son reconocidas nacional e internacionalmente. Los corredores son hombres adultos que forman parte de diversas peñas de familiares y amigos. Ganar el concurso implica una gran emoción para sus participantes y miembros de la peña. Cuando en Mayo se celebran las fiestas de la Cruz, la ciudad se inunda de medios de comunicación regionales que incluso llegan a retransmitir en directo ambos concursos.

3. MODELOS ORGANIZATIVOS DEL JUEGO Y DEPORTE TRADICIONAL EN LA REGIÓN DE MURCIA

Dentro de nuestra región vamos a encontrar distintos tipos de modelo organizativo: federación, asociación cultural, deportiva y comisiones de festejos. En torno a estos modelos se agrupan la mayoría de los juegos y deportes recogidos en este estudio. Nos consta que numerosos centros educativos regionales trabajan en sus contenidos con los juegos tradicionales, pero mayormente enfocados a la población infantil. De los juegos para adultos recogidos, los que gozan de una mayor institucionalización son los dos tipos de bolos, a través de la federación de Bolos de la Región de Murcia y de los patronatos de las localidades con bolos cartageneros. Actualmente existe cierta división entre ambos estamentos para unificar criterios y competiciones. Este aspecto redundante en un mayor desconocimiento y pérdida de fuerza de cara a las instituciones regionales. Las competiciones en bolos cartageneros son numerosas, contando con sistemas de liga y de copa dentro de la ciudad y entre distintas localidades de la comarca del Mar Menor y del Campo de Cartagena.

Incluso el pueblo del Pilar de la Horadada, provincia de Alicante, cuenta con una de las mejores boleras, participando de los torneos y concursos en la Región de Murcia. Por otro lado la Federación de Bolos de la Región, con sede en la capital regional, organizó ligas y competiciones que han gozado de mucho prestigio y cobertura en prensa. Lamentablemente este interés ha ido decauyendo con la irrupción de los nuevos deportes. Hoy día se organizan torneos de forma puntual en fiestas locales y en conmemoraciones especiales, como la Virgen de Septiembre en Murcia. Pero esto no implica que no se juegue el resto de los días. Habitualmente podemos ver bolos huertanos en diversos carriles los sábados por la tarde y domingos.

El modelo organizativo en forma de asociación cultural, centro de mayores o vecinal, es sin duda el más extendido. Estos grupos de personas se encargan de organizar sus partidos, campeonatos locales o de amenizar alguna festividad. Por ejemplo los juegos de caliche, tanto en Cartagena, Murcia o en localidades como San Isidro y Hoya Hermosa, cuentan con estos modelos organizativos. En algunos casos, como en el de San Isidro, sus jugadoras participan regularmente y compiten de forma organizada, pero sin el apoyo institucional. La mayor parte de los organizadores cuentan con pocos recursos y es el interés de los jugadores el que está moviendo todo.

En el caso de la colombicultura si encontramos una federación con recursos que administran todo tipo de competiciones y reglamentos, estableciendo barremos y controlando todo tipo de actuaciones al respecto.

La Región de Murcia, muestra en líneas generales un modelo organizativo federativo para los bolos y la colombicultura. La carrera de los Caballos del Vino, integrada en las fiestas de la comenada ciudad de Caravaca de La Cruz, viene organizada como festejo, y por lo tanto por las diferentes comisiones. El resto de juegos y deportes se organizan de forma espontánea o enmarcadas en competiciones regulares pero no oficiales, por lo menos a ojos de las instituciones.

4. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE BOLOS EN LA REGIÓN DE MURCIA

A continuación vamos a describir muy brevemente los aspectos más generales de funcionamiento y reglas de los juegos y deportes tradicionales más populares de nuestra Región.

4.1. Bolos huertanos

Es un juego psicomotor de bolos de aterrizaje y que además debe conseguirse que la bola traspase una raya o chamba al final de la bolera.

a) Principio general y materiales

Una vez decida la postura de los bolos y el tipo de técnica a utilizar por los lanzadores de los equipos, cada jugador lanza dos bolas con la intención de derribar el mayor número de bolos. Una vez han lanzado todos los jugadores de un equipo, lanzan los del otro. El equipo que más bolos haya derribado en conjunto gana una mano o set. Se pactará el número de manos a jugar.

Los materiales utilizados son las bolas de juego completamente esféricas del tipo de palma de madera de teca, adornadas con surcos paralelos, longitudinales y transversales. Poseen un diámetro de 10 cm, un peso de 1 kg. Se pinan 9 bolos bellamente torneados que poseen una altura de 75 cm y de 7 cm de diámetro en la base y 3.5 cm en la cúspide. Se les encaja una base metálica para perfeccionar su postura en el terreno. Existe otro objeto accesorio denominado “tronco de palmera” que frena las bolas al final de la bolera.

b) Terreno de juego y forma de colocar los objetos

La bolera, “campo de bolos” o “carril” es un terreno regular de 36 m de largo por 4 m de ancho. Con subespacios delimitados formalmente a través de rayas marcadas en el suelo que van a delimitar diferentes acciones de juego. El pavimento es arena pisada y muy cuidada de forma que produzca un bote regular de la bola. Los bolos se colocarán dentro del rectángulo de bolos. La distancia entre bolo y bolo de 15 a 30 cm pudiendo estar en fila recta, en fila oblicua izquierda o en fila oblicua derecha. Fuera del rectángulo se colocarán en hilada simple, doble o triple.

c) Roles y desarrollo del juego

Dentro del equipo, habitualmente de 3 jugadores, el manilla o capitán de cada equipo tiene una serie de funciones establecidas y no sólo estratégicas: a) Determinar la forma de tirar; b) Determinar la forma de colocar los bolos; c) Ejercer de jefe en el equipo especificando la estrategia a seguir; d) Juega como uno más; e) Designa el lugar de tiro dentro de la zona de lanzamiento. En cada mano el manilla de cada equipo se turna para ejercer estas funciones.

El juego consiste en derribar los bolos con la bola desde

unos 20-36 m de distancia. Los bolos se colocarán reglamentariamente con distintas maneras o "posturas", pudiendo ser cambiadas o "mudadas" según marque el manilla correspondiente. Existen dos formas o clases de mande en función de la distancia de tiro y de la técnica obligatoria de lanzamiento. Con respecto a la distancia de tiro puede ser desde una distancia superior a 20 m hasta los 36 m, que será el primer tiro para todos los jugadores. Y a una distancia de 4 a 10 metros, que será una distancia opcional para realizar el segundo tiro o birla. Respecto a la técnica de lanzamiento, el manilla obligará a una determinada forma de lanzamiento rigurosamente estipulada en las reglas. El manilla o capitán del equipo que le toque por sorteo determinará la obligatoriedad de uso de cada una de ellas (Navarro, 1981):

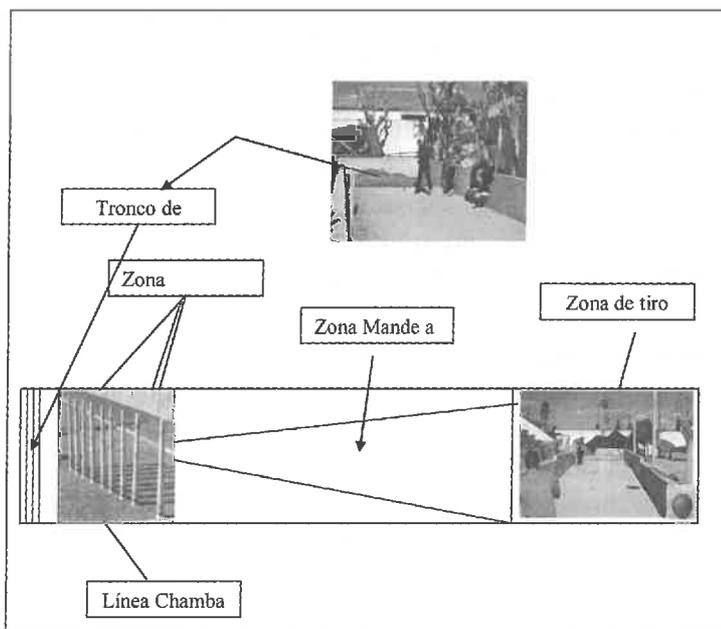
- Mande a vueltas (desde la zona más alejada de los bolos):
 - Pie delante: desde pies juntos se adelanta un pie en el momento de lanzar la bola.
 - Pie parao: desde la posición de un pie delante de otro, sin moverlos durante el tiro.
 - Pies juntos: colocando los pies juntos, se realiza el lanzamiento sin mover los pies.
- Mande a copas (zona cercana de los bolos) tiene las mismas técnicas más las dos siguientes:
 - Corcón: desde pies juntos o paso normal se realiza un salto en longitud con un pie frontal u oblicuo a los bolos, cayendo con los pies juntos o uno adelantado e inmediatamente se lanza la bola.
 - La panzá (véase la foto 5): no es obligatorio. Desde la posición de pies juntos y piernas flexionadas, después del corcón se realiza una plancha similar al voleibol lanzando la bola en el mismo movimiento.

Son muy numerosos los pequeños matices que existen en este juego y que diferencian en algún aspecto el juego de cada pedanía o pueblo. Este es un aspecto que se está investigando actualmente.

4.2. Bolos Cartageneros

a) Principio general y materiales

Es un juego psicomotor de bolos de proyección. Básicamente los jugadores deben derribar la mayor cantidad de bolos y que la bola traspase la raya de chamba, situada en otro extremo de la bolera. Se juegan dos partidas a 6 juegos. Un juego es cuando todos los componentes de un equipo tiran en una y otra dirección de la pista. El equipo que más puntos consiga gana 1 juego. Cada bolo derribado equivale a 1 punto.



Respecto a los materiales encontramos la bola completamente esférica con estrías para facilitar su agarre y efectos. Es de madera. Los bolos son 9, de metal o de madera, muy finos y poco pesados. Se pintan a franjas de dos colores para facilitar la visión (Véase foto 7).

b) Terreno de juego y forma de colocar los objetos

La bolera se compone de una pista de 90 m de larga por 11 m de ancha. A 20 m de la zona de lanzamiento se colocan los bolos con una separación entre cada uno de 20 m de largo y de 4 m a lo ancho. Es decir, es imposible derribar todos los bolos en un lanzamiento. El terreno está ligeramente peraltado en sus bandas para facilitar el tiro. Al otro extremo de la zona de tiro se encuentra el birlaero y la línea de chamba.

c) Roles y desarrollo del juego

Cada equipo tiene su capitán o manilla; el cual a parte de lanzar la bola, se encarga de decir de dónde se debe de tirar, es decir, de establecer el mande. Se forman dos equipos de 7 componentes cada uno. Cada equipo goza de un manilla que es el último que tira siempre de su equipo. Cada partida se juega a 6 juegos, jugando un total de dos partidas. Así pues, el resultado del partido puede ser de 2-0, o de 1-1. En la primera tirada, el mande es a *copas libres* y el orden de lanzamiento de los equipos se designa lanzando una moneda. A partir de aquí cada miembro de cada equipo lanza una tirada en dirección en una y otra dirección (que es lo necesario para que se considere un juego completo). Hasta lograr 6 juegos. Cuando se está lanzando para el lado contrario desde dónde se inició la partida se dice que se está birlando. Y en ese momento el equipo lanzador es el birlero. ¿Cuándo se puede cambiar el mande? El mande lo puede cambiar después de cada juego por parte del manilla del equipo que haya perdido dicho juego. A los 3 juegos, el equipo que vaya perdiendo tiene la opción de cambiar el *birlaero*, es decir, la dirección desde donde se empieza a tirar. La puntuación es muy sencilla: por cada bolo tirado; un punto. El que más puntos consiga en cada juego lo gana y se anota un juego. Y el primer equipo que llegue a 6 juegos gana una partida. Siguiendo con el orden establecido, el primer equipo que gana 2 partidas es el campeón. Si cada equipo gana una partida habrá empate.

5. TRADICIÓN Y MODERNIDAD. RETOS DE FUTURO

La desaparición de los juegos y deportes tradicionales de nuestro país es un hecho incontestable. Cada vez es más difícil observar las manifestaciones lúdicas y deportivas que tuvieron un gran arraigo en nuestra sociedad. Precisamente, los últimos cambios de la misma, han derivado en una pérdida del componente lúdico en nuestros niños y jóvenes. Sólo nuestros adultos y mayores conservan aún los deportes que aprendieron gracias a la transmisión oral por parte de sus allegados. Mediante este proyecto de investigación, tratamos de frenar la desaparición de parte del patrimonio cultural español. La Región de Murcia cuenta con un gran repertorio de estos deportes que sin embargo es desconocido por la gran mayoría de las instituciones y por ende de los ciudadanos. La catalogación sistemática mediante un inventario de juegos tradicionales de adultos y deportes tradicionales supone el primer paso para analizar este fenómeno. Los juegos y deportes tradicionales son auténticos espejos de la sociedad en la que se encuentran insertos. *“Los juegos y deportes tradicionales se entienden como auténticas sociedades en miniatura, una laboratorio de relaciones sociales y culturales, en el que los actores, gracias a la tradición, aprenden a relacionarse con los otros y con su cultura”* (Lavega, 2004, p.9). Como fenómeno y manifestación cultural, reflejan las características sociales, geográficas, económicas y etnográficas del lugar donde se practican y de sus pobladores (Parlebas, 2001). Es en el juego popular donde nos acercamos a las costumbres, usos, creencias de una cultura. Según Lavega (2000, p.30) *“conociendo nuestros juegos estamos conociendo y entendiendo mejor nuestra cultura. Los juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural y lúdico, es decir, del conjunto de bienes, valores y recursos de un pueblo, región o país”*. En el contexto social de hoy día el deporte tradicional, transmitido de generación en generación, reglamentado y con muy diversas formas de juego, parece que ha quedado relegado a sociedades muy localizadas que hoy luchan por mantener estos juegos como señas de identidad propias y como parte del patrimonio cultural que son (Alonso, 2001).

Finalmente, la utilización de las nuevas tecnologías aplicadas a este ámbito es un aspecto fundamental. No podemos esperar a que nuestro tesoro cultural muera en la memoria de nuestros mayores. Los beneficios que los juegos y deportes tradicionales son demasiado importantes como para no intentar evitar que desaparezcan. La comunión con los nuevos tiempos es fundamental para sobrevivir, deberemos ser capaces de que los ciudadanos se vean reflejados en sus propios juegos, para lo que las instituciones interesadas deben estar unidas. Actualmente en la Región de Murcia, las nuevas tecnologías han dejado un pequeño hueco a las tradiciones lúdicas. Prácticamente todas las localidades visitadas cuentan con un apartado dedicado a sus fiestas y tradiciones, contando con los juegos tradicionales. Encontramos que no se toman como manifestación cultural en muchos de ellos, sino como un divertimento infantil dentro de un programa apretado de actividades. Fuera del ámbito de las localidades, no existen Web temáticas específicas sobre este tema. Algunos portales de carácter cultural y turístico nos muestran en algunos de sus apartados algunos juegos y tradiciones recogidos por sus colaboradores (www.regmurciadigital.com).

Este será uno de los retos a los que nos enfrentaremos. La red debe ser una gran plataforma para llegar a la máxima población murciana. Además los festivales en la calle pueden ser una gran ventana hacia las tradicionales lúdicas regionales. Debemos plantearnos una introducción real en la Educación Física, a sabiendas que nuestros profesionales conocen sus juegos. Tenemos una gran tarea de recogida aún, ya que no hemos podido llegar a la cantidad de localidades que queríamos en un principio, pero sobre todo, desde la Región de Murcia pensamos que debemos unir nuestras fuerzas en proyectos coordinados que empujen a las instituciones a salvaguardar sus propios tesoros. Una posibilidad empieza con crear redes temáticas de intercambio que pueda servir para avanzar en este aspecto. Un reto obligado para la Región es la Multiculturalidad y la integración de la población extranjera en aumento. La diversidad cultural es un hecho en las aulas y es un “caballo de batalla” que hay que tratar obligadamente. Los futuros proyectos sobre juegos e interculturalidad en las aulas pueden ser una buena prueba de que en Murcia nos importa el bienestar de los que nos visitan y de tratar la integración desde un punto de vista lúdico. Esto puede hacer mucho más suave el choque cultural actual.

Los programas nacionales de I+D+i han incorporado en sus dos convocatorias sobre Actividad Física y deporte una línea estratégica de potenciación de los deportes tradicionales. Es una buena ocasión para poner en práctica el dicho de que la unión hace la fuerza.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, J.I. (2000) El material alternativo o de reciclaje dentro de la Educación Física: una experiencia aplicada a un juego popular murciano. *III Seminario La Educación Física Escolar: nuevos retos, innovaciones y valores educativos*, Lorca, Murcia.
- Alonso, J.I. (2001) Identidad cultural en el currículum de Educación Física: los juegos populares tradicionales murcianos. En *Actas XIX Congreso Nacional de Educación Física. Facultades de Educación y Escuelas de Magisterio* (pp. 713-721). Universidad de Murcia, Murcia.
- Alonso, J.I. (2001^a) Aproximación a una tradición jugada murciana: el Caliche. En *Actas II Congreso de Educación Física y diversidad* (pp. 1125-1137). Murcia.
- Alonso, J.I. (2002) ¡Bienvenidos a Populandia! Experiencia de una sesión de juegos y deportes populares tradicionales. *I Congreso Internacional de Historia, Juegos y Deportes Tradicionales y Populares*. Salamanca.
- Alonso, J.I. y Argudo, F. (2004) Análisis de la práctica del Caliche en la Región de Murcia. En *Actas II Congreso Internacional de Luchas y Deportes Tradicionales*. Fuerteventura.
- Alonso, J.I. (2005) *Los juegos tradicionales y la danza*. I Jornadas de Danza Contemporánea, UNIDANZA. Universidad Católica San Antonio, Murcia.
- Bernabé, J. (2003). *Juegos murcianos de siempre*. Murcia: ED. Regional de Murcia.
- Castejón, F. & Alt. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para Educación Física*. Madrid. Ed. Pila Teleña.
- Centro Regional de Estadística, (2005) Anuario Estadístico de la Región de Murcia. Murcia, Dirección General de Economía y Planificación.
- Navarro, M. (1981). *Bolos y caliche en la región murciana: conocimiento y renacimiento de estos deportes populares*. Tesina, INEF de Madrid.
- Lavega, P. (2000) *Juegos y deportes populares tradicionales*. Ed. INDE, Barcelona.
- Lavega, P. (2004) Traditional Games and Education. To learn to create bonds. To create bonds to learn. in *Studies in Physical Culture & Tourism. University School of Physical Education Poznan, 11(1)*, pp. 9-32.
- Lagardera, F. & Lavega, P. (2003). *Introducción a la Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. y Olaso, S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo Ed.
- Parlebas, P. (2001) *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz*. Barcelona: Ed. Paidotribo.

10. TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN POLAND: POLISH HISTORIC AND TRADITIONAL SPORTS: THEIR PAST, PROCESS OF DESTRUCTION, THEIR PRESENT PLIGHT AND ATTEMPTS IN RECONSTRUCTION

Author: Wojciech Lipoński Ph.D. Professor

Institution: Adam Mickiewicz University & The Physical Education Academy; Laboratory of Sports Ethnology and Olympism; 61-874 Poznań - Poland

E-mail: liponski@ifa.amu.edu.pl

Region: Poznan, Poland

ABSTRACT

The paper presents basic historic and ethnological/ethnographic context of the Polish traditional games and the present poor state of their preservation. Author discusses also wider reasons of destruction of Polish traditional games and presents those of them which were able to be saved against all odds of industrial and urban civilization. They are divided into three categories: well continued, disappearing gradually but still locally practiced and completely forgotten. Some Polish attempts to revitalize neglected traditional games are described.

KEY WORDS: Sports history, traditional games, sports ethnography, sports ethnology, Polish sport.

LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN POLONIA: DEPORTES HISTÓRICOS Y TRADICIONALES POLACOS: PASADO, PROCESO DE DESTRUCCIÓN, ESTADO ACTUAL E INTENTOS DE RECONSTRUCCIÓN

RESUMEN

El artículo presenta la historia básica y el contexto etnológico/etnográfico de los juegos tradicionales polacos y el pobre estado de preservación en el que se encuentran actualmente. El autor argumenta también amplias razones de destrucción de los juegos tradicionales polacos y presenta aquellos que todavía se pueden salvar a pesar de la civilización urbana e industrial. Se consideran tres categorías de juegos: los que siguen practicándose, los que han ido desapareciendo gradualmente pero que todavía se siguen practicando y los que han desaparecido por completo. Se describen algunos intentos en Polonia con el ánimo de revitalizar los juegos tradicionales que han sido abandonados.

PALABRAS CLAVE: historia del deporte, juegos tradicionales, etnografía deportiva, etnología y deporte, deporte polaco.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS EN POLOGNE: SPORTS HISTORIQUES ET TRADITIONNELS POLONAIS: PASSÉ, PROCESSUS DE DESTRUCTION, ÉTAT ACTUEL ET TENTATIVES DE RECONSTRUCTION

RÉSUMÉ

L'article présente à grands traits l'histoire et le contexte ethnologique et ethnographique des jeux traditionnels polonais, ainsi que le mauvais état de préservation qu'ils présentent actuellement. L'auteur recense également les grandes raisons de la destruction des jeux traditionnels polonais et il présente ceux qui peuvent encore être sauvés en dépit de la civilisation industrielle et urbaine. Ces jeux-là sont divisés en trois catégories selon qu'ils jouissent d'une bonne santé, qu'ils sont en train de disparaître graduellement mais sont encore pratiqués localement ou qu'ils sont complètement oubliés. Suit une description de plusieurs tentatives polonaises visant à revitaliser des jeux traditionnels abandonnés.

MOTS CLÉS: Histoire des sports, jeux traditionnels, ethnographie des sports, ethnologie des sports, sport polonais.

DESPORTOS HISTÓRICOS E TRADICIONAIS POLACOS: O SEU PASSADO, PROCESSO DE DESTRUIÇÃO, A SUA ACTUAL SITUAÇÃO DELICADA E TENTATIVAS DE RECONSTRUÇÃO

RESUMO

Este artigo pretende apresentar a história básica e o contexto etnológico e etnográfico dos jogos tradicionais polacos assim como descrever o pobre estado de conservação em que se encontram os jogos na actualidade. O autor argumenta também diferentes razões de destruição destas práticas polacas e apresenta alguns dos jogos que foi possível salvar das novas tendências da civilização urbana e industrial. Consideram-se três categorias de jogos: os que se continuam a praticar, os que desapareceram mas que ainda se praticam com características locais de forma pontual e os que já desapareceram por completo. São ainda descritas algumas tentativas levadas a cabo na Polónia, com o objectivo de revitalizar os jogos tradicionais que desapareceram.

PALAVRAS CHAVE: História do desporto, jogos tradicionais, etnologia dos desportos, desportos polacos.

ESPORTS HISTÒRICS I TRADICIONALS POLONESOS: PASSAT, PROCÉS DE DESTRUCCIÓ, ESTAT ACTUAL I INTENTS DE RECONSTRUCCIÓ

RESUM

L'article presenta la història bàsica i el context etnològic/etnogràfic dels jocs tradicionals polonesos i el pobre estat de preservació en què es troben actualment. L'autor també planteja amples raons de la destrucció dels jocs tradicionals polonesos i presenta aquells que encara es poden salvar malgrat la civilització industrial i urbana. Es divideixen en tres categories de jocs: els que se segueixen practicant, els que han anat desapareixent gradualment però encara es practiquen localment i els que han estat completament oblidats. S'hi descriuen alguns intents polonesos de revitalitzar els jocs tradicionals abandonats.

MOTS CLAU: Història dels esports, jocs tradicionals, etnografia dels esports, etnologia dels esports, esport polonès.

SPORTOU HENGOUNEL POLONIA

DIVERRADENN

Kinnig a ra an destenn kenarroud istorel ha tudoniel c'hoarioù ha sportoù hengounel Polonia ha stad o diskar hiriv an deiz. Komz a ra an oberour ivez ag abegoù liesseurt o dilez ha kinnig a ra ar re a c'helle bout savetaet hep skor ar gevredigezh kêrel ha greantel.

Tri rummad a zo anezhe: ar re a zo bev-mat c'hoazh; ar re a ya da get bep a damm bout m'emaint bev c'hoazh e lec'hioù 'zo; a re a zo bet dilezet da vat.

Komz a ra ivez ag un nebeud arstrivoù graet a-benn reiñ nerzh en-dro da c'hoarioù hengounel Polonia.

GERIOU PENNAÑ: Sport istorel, c'hoarioù hengounel, tudoniezh ar sport, sportoù Polonia.

POOLSE HISTORISCHE EN TRADITIONELE SPORTEN: HUN VERLEDEN, VERDWIJNINGSPROCES, DE HUIDIGE SITUATIE EN POGINGEN TOT HEROPLEVING

SAMENVATTING

Het artikel behandelt de eigenlijke geschiedenis en de etnologische/etnografische context van de Poolse traditionele spelen en hun huidige benarde situatie. De auteur bespreekt ook de bredere achtergrond van de achteruitgang van de Poolse traditionele spelen en stelt enkele volkssporten voor die, ondanks de industriële en stedelijke ontwikkelingen, toch in staat bleken zich te handhaven. Ze zijn in drie categorieën ondergebracht: de spelen die nog steeds worden beoefend, zij die geleidelijk aan verdwijnen - maar nog steeds lokaal wordt beoefend - en zij die volledig verdwenen zijn. Er worden enkele Poolse pogingen tot het doen heropleven van de veronachtzaamde traditionele spelen beschreven.

TREFWOORDEN: sportgeschiedenis, traditionele spelen, sportetnografie, sportetnologie, Poolse sport.

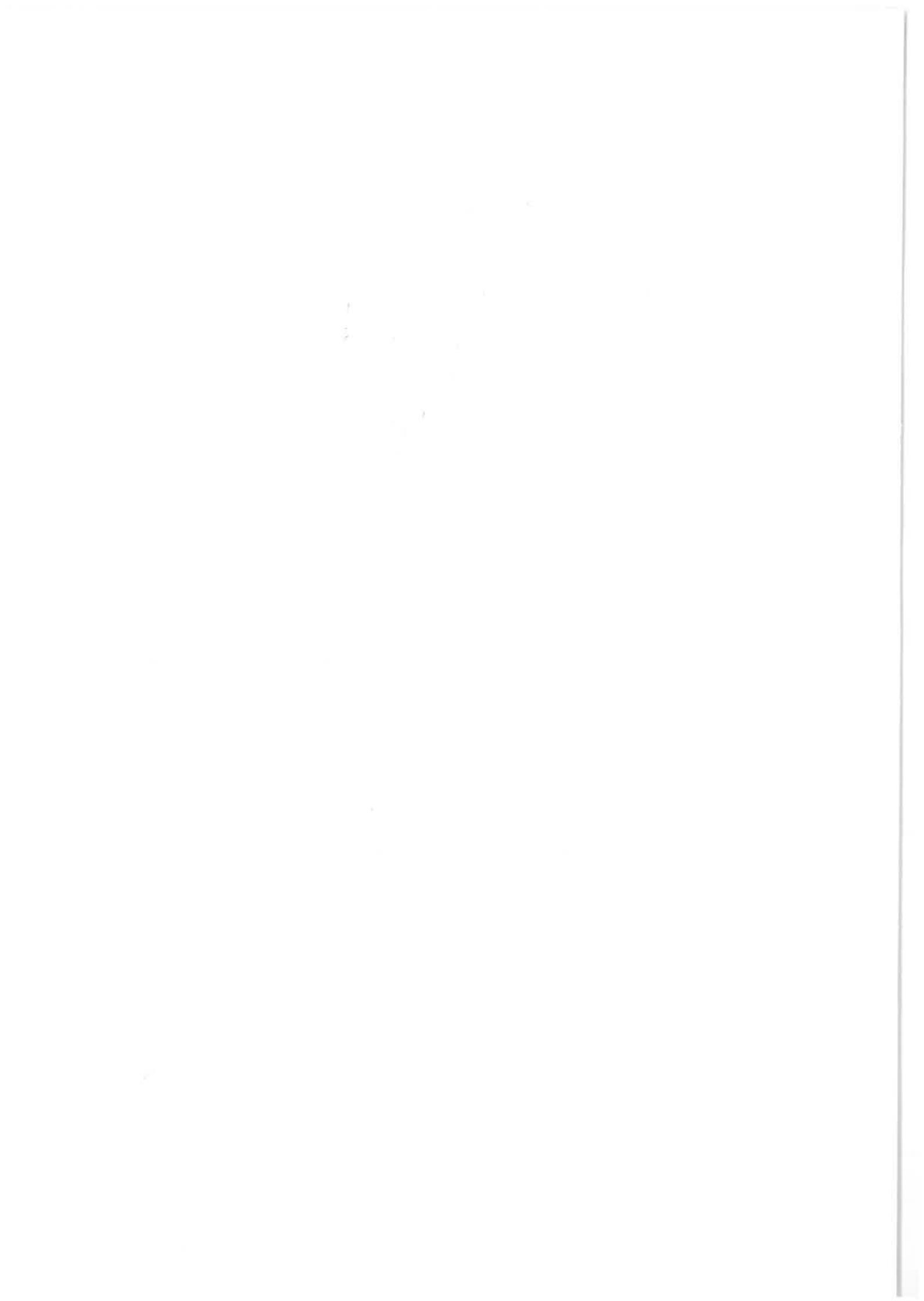
LOS ESPÒRTS TRADICIONAUS DE POLONHA

RESUMAT

Lo tèxte presenta lo contèxte istoric e etnografic deus juòcs e deus espòrts tradicionaus polonésas e l'estat de deliquescència de lor situacion a l'ora d'ara. L'autor tracta tanben de rasons mèi largas de lor destruïment e presenta los que pòden estar sauvats shens l'intervencion de la civilizacion urbana o industrial. Son despartits en tres menas: los que son encara bravament vius; los que desapareïshen petit a petit mès que son encara practicats d'un biais locau; los que son desbrumbats.

Quauques ensages per hèr tornar viure de juòcs tradicionaus polonésas son descriches.

MÒTS CLAUS: espòrt istoric, juòcs tradicionaus, etnologia de l'espòrt, espòrts polonésas.



1. HISTORIC BACKGROUND OF POLISH NATIONAL HERITAGE IN TRADITIONAL SPORTS AND GAMES

The first mentions about indigenous and folk sports in Poland can be found as early as in the Middle Ages. The most ancient Polish sport ever mentioned was *rochwist*, a kind of horse race performed for religious and also political purposes. The goal of the race was to be the first take the laurel made of tree branches and leaves. This laurel was usually put on a special pole on top of a hill or at the end of long ravine or glen. Sometimes political quarrels were solved by arranging such a race, for instance when two knights competed for military command or when more than one candidate had to be selected to rule over local community.

Description of such races can be found in oldest Polish medieval chronicles written by Vincent Kadlubek and John Dlugosz. In the same chronicles we can find descriptions of wrestling staged for military purposes on eastern borders of Poland, Lithuania and Russia. These kind of fighting was usually arranged when two armies could not win over each other and their strongest men were selected to wrestle individually and thus decide the final result of both armies' encounter. The oldest description of such fight, concerning military encounter of Lithuanian and Mongol armies in 1306 A.D. was preserved in the form of Polish poem written in the 16th century by Mathew Ossostevicius Strykowski titled *O poselstwie hardym cara zawolskiego i o zapassach zmodzkiego szlachcica Boreyka* (On Arrogant Envoy of Volga Khan and Wrestling of Samogitian Nobleman Borejko; see Liponski 2004, I; the full text of this poem published in: Liponski, 1970). Another very popular sport was in ancient Poland *strzelanie do buklaka* (archery from the horse) and *strzelanie do czapki* (archery shooting at the cap).

This last form of Old Polish competition was most popular in the 16th and 17th centuries. Its goal was to shoot at a cap or a number of caps placed on sticks. The participants had to shoot down a cap or pierce it by his arrow. A description of such an archery contest can be found in an old Polish poem titled *Morska nawigacya do Lubeka* (*Sea Voyage to Lübeck*, 1656; the text in: Liponski, 1970). It is a story of a group of Polish noblemen travelling from Gdańsk to Lübeck in Germany by ship. Due to a lack of wind, they decided to stop at Rostock, where they participated in a local festival during which the Poles proposed to the Germans a competition in horse racing and in shooting at the cap. The fierce quarrel of the two nationalities around the question who was better was settled by an obvious fair play compromise which was then secured with heavy eating and drinking (Liponski, 1997).

Except traditional sports and games of the nobility, simple folk since time immemorial practiced their numerous forms of competitions impossible to list here. They were usually played on numerous occasions such as Fat Tuesday, Easter, Witsuntide and Harvest Festivals. It was frequently observed that the ordinary people quite frequently used sports of the nobility in simplified forms. For instance aristocratic *rochwist*, performed on horses, was very soon employed in many villages as more accessible foot racing to similar goal of laurel. There were, of course numerous forms of original folk games practiced exclusively among lower classes.

Ethnographic research reveals unusual richness of different games known among Polish villagers of the past. The oldest Polish dictionary of old games titled *Plays and Games of all classes* was published by Łukasz Gołębiowski as early as 1831 [Golebiowski, 1831] and it was probably the third dictionary of this kind in Europe after the English *Sportsman's Dictionary* published anonymously in 1735 and the German *Spiele zur Erholung der Körpers und Geistes für die Jugend*, published by Johann Guts-Muths in 1796.

Poland was also happy to have one of the greatest European ethnographers, Oskar Kolberg, living in the 19th century, who produced his 73 volume work describing old Polish culture. Among other traditions and customs Kolberg's monumental study contained descriptions of some 200 ancient Polish sports and games. We should remember, however, that Kolberg was not interested too much in describing ancient games. Openly speaking their descriptions in his work are made on the margin of his narration on folk music, dancing, craftsmanship or village architecture.

In 1928 pioneer of Polish physical education, professor Eugeniusz Piasecki announced in the press his famous questionnaire on preserving ancient Polish games. This questionnaire was addressed to intellectual leaders of local communities, such as teachers, physicians, apothecaries and priests. Piasecki asked them to describe all possible forms of folk games found in their area of living in order not only to preserve them but also to use them as a national treasury of culture and at the same time reservoir of forms used in practice of school physical education.

Nearly 100.000 (!!!) of answers arrived and most of them just repeated the same games as practiced in different regions it became obvious that Poland has had extremely rich heritage in this field. On the basis of his questionnaire Piasecki prepared big work describing some two thousand games and containing their cultural analysis. The book went to printing office at the end of August 1939. Just several days later this printing office was bombarded by the Nazi Luftwaffe and Piasecki's work perished for ever as well as his archive containing results of the questionnaire which was destroyed also during the World War II in unknown circumstances. After the War Piasecki tried to reconstruct his huge work and he did it.

Unfortunately it was done in much more modest form while based only on its draft Piasecki's memory and some preserved personal notes. Soon however Piasecki was considered by the Communist political authorities as representative of hostile bourgeois ideological option and although not prosecuted openly on political ground he was nevertheless pushed away from his university work and died in 1947 due to his poor health gained during the war and also from depression resulting from impossibility to be employed. In addition this limited and reconstructed version of his earlier work on Polish game heritage, written in 1946-47, could not be published until 1959, when it became not prohibited but still not encouraged by the Communist authorities. This is why it was published in semi-secret form: some minor papers of other authors were added to this book and the whole publication was printed not under Piasecki's original heading but as anniversary publication titled exhaustively *40 years since the Department of PE at the University of Poznan up to Academic School of Physical Education*. But we could easily observe that 90 percent of the content of this publication embraced Piasecki's work titled *Tradycyjne gry i zabawy ruchowe oraz ich geneza* i.e. Traditional Games and Plays of Movement and Their Origins [Piasecki, 1959].

During next several decades a stress put by the Communist authorities on propaganda functions of international competitive sports and simultaneously mass recreations based on verifiable forms of foreign patterns in physical education rather than Polish national heritage, excluded wider implementation of Piasecki's idea to introduce traditional Polish sports in the school curricula and preserving them in original environment among regional communities.

2. THE PRESENT SITUATION OF TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN POLAND

Number of traditional sports and games as described by Gołebiowski, Kolberg and Piasecki were practiced massively in Poland until the early 20th century, but now disappeared completely or almost completely due to well known factors, such as urbanization and industrialization processes so hostile to heritage of culture existing in local, small communities. From this point of view we can divide all present Polish traditional games' heritage into three classes: 1) comparatively well preserved in some local communities and eventually supported by regional authorities; 2) occasionally or rarely practiced games with tendency to disappear; 3) games completely forgotten and non-existent which in some cases are recently revitalized.

2.1 Examples of comparatively well surviving games

Among those, which despite the invasion of „industrial and urban” sports maintained some popularity among Polish folks although survived only in single Polish villages we can find first of all *palant*, a game similar to contemporary American baseball, but run from home basis to one full basis and eventually to half-basis. This game has been known in Poland at least since the 15th century.

In modern times the game has been well preserved in the village of Grabów near the town Łęczyca in Central Poland. It is played there under the name *Piekło i Niebo* (*Hell and Heaven*). It has been played there uninterruptedly since the mid 17th century, on the Easter Tuesday (recognized exclusively in Grabów as the third day of Easter).

The game is played by two teams, each consisting of 5-8 players. The pitch can be adjusted to the number of players, usually 10-20 m wide and 30-50m long, divided into several zones. The team in the “Hell” zone starts the game by hitting the ball with a bat. The batter can run after the hit until the ball is caught by an opposing player. The player who catches the ball may either throw it back over the starting line or try to throw and hit the running batter. If he does so, the batter returns to the starting line (with no points) unless the batter is on one of the dividing lines of the pitch. At the same time a player from the opposing team in “Heaven” can run to



Photo1. *Piekło and Niebo* game.



Photo 2. King of Grabow's palant 2003; Adam Kapacki.

the next zone (basis) and keep running until the ball crosses the starting line (home base). He can use half-basis in the middle of his running. The aim of the game is for the team in “Hell” to get gradually, one by one, to “Heaven”, and for the team in “Heaven” to get to the “Hell”, by skilful batting, catching the ball, or hitting players from the opposing team. The team which will complete this task first is the winner.

Palant was the only Polish traditional game in all history of Polish sport that ever had its national federation (Polski Związek Palanta Sportowego). There was even regional league of palant in Silesia region. In 1978, however, it was cancelled and the Polish

Federation of Baseball and Softball was established on American model. It is in fact very sad example how modern “americanized” sports destroy local tradition.

Another comparatively well preserved traditional Polish sport is *lotanie z klekotami* or clapper running was once upon a time extremely popular in Western Poland. Today it was preserved only in one area of Bukowiec Gorny. It is a sport of a religious character performed during the last 3 days of the Christian Holy Week before Easter. It takes place 3 times a day, at 6 AM, 12 noon and 6 PM and for the last time before early morning mass on Easter



Photo 3. Palant in Grabow is sponsored by local church.

Sunday just to remind Catholics of their sins and say their prayers. In the Catholic tradition clappers replace on the last days of the Holy Week the church bells, which cannot be used as this time commemorates Christ's crucifixion. Two types of *klekoty-clappers* are used: small hand clappers and big-ones in the form of a wheelbarrow called a *rechootka*. The wheelbarrow's axis had large wooden gear racks with wooden folds that produce a characteristic clapping sound.



Photo 4. *Lotanie z klekotami Handclappers.*

The organization of every race follows a long-held tradition: first, two groups of boys gather around the local church. Each team has its own clapping wheelbarrow. The clapping wheelbarrows runners are accompanied by boys holding hand clappers made of wood and of different construction. Races are held in the following order: starting at an arbitrary signal the clapping wheelbarrow runners begin the 3-part relay around the church. After completing the third circle each team runs (independ-

ently from the other team) to another end of the village where road crosses representing the crucified Christ are located. When any team reaches its road shrine at the village limits, all boys circle it 3 times and return to the church. The team which arrives first is the winner.

2.2 Games showing disappearing tendencies but still continued occasionally in some regions.

To this group we can ascribe *strzyzenie owiec* (sheep shearing), performed usually on competitive basis, sometimes only as demonstration. This sport can occasionally be met in the Tatra region in Southern Poland and certainly does not have such a wide appeal as, for instance, Australian sheep shearing.



Photo 5. *Lotanie z klekotami wheelbarrow clapper called baba.*

Disappearing tendency is also visible in very interesting game of *sztetkiel*, called also *klika*, *kiczka* according to local traditions. Some decades ago it could be seen in thousands of villages and towns. It is a game almost identical with English *tip-cat*, French *pilouette*, Breton *mouilh* or Indian *guli-dunda*. Its idea is to knock off a short stick while using longer stick. This sport is still continued in Poznań by group of former students of St. Madalene College (the oldest school in Poland, established in 1306) and their leader Henryk Walendowski. They organize on the yearly basis their championships under the protection of the Laboratory of Ethnology of Sport and Olympism at the Physical Education Academy in Poznań.



Photos 6 and 7 of *sztekiel* game.

One of the most interesting attempts to preserve disappearing village game can now be found in the Kociewie Region, North Western Poland. It is called *kapele* a game of young shepherds of the mentioned Kociewie Region). It was quite popular as long as the first years after World War II. Then it started to decline until in 1990s An-

drzej Wasilewski, chief of *gmina* (administrative unit of several villages) decided to give this game his support and some limited resources for its full reconstruction. From that moment on the game is played on regular basis under official *gmina*'s auspices in original regional clothing. In this local sport a stack of stones called *kapela* or *kapele* is placed one upon another. One of the players stands in the middle of a circle, 8-10 m in diameter, drawn on the ground around the stack of stones. His role is to guard the "chapel". The other players standing outside the circle throw consecutively stones at the "chapel". If a thrown or rolled stone hits and knocks the "chapel" over, the successful thrower runs to fetch the stone while the "guardian of the chapel" in the circle tries to put the stack back up as quickly as possible. If the "guardian" rebuilds the stack before the thrower recovers his stone, he can then throw his hat at the thrower. If the thrower is hit by the hat, he becomes the new "guardian".



Photo 8. Player of *Kapele* throwing the stone.



Photo 9. Stack of stones for *Kapele*.

Also fully reconstructed and accommodated to contemporary expectations was *pierścieniówka* (holed net volleyball). *Pierścieniówka*, today rather rarely practised in some lake areas was revived by the common efforts of the Laboratory of Ethnology of Sport and Olympism and co-



Photo 10. Pierścieniówka.

played on a volleyball court 9x18 m. The net is at the same height as in regular volleyball for men (243 cm). There are two teams of 4 players each. Each side of the court is divided into two playing areas.

Three players stay in the rear area and must not move into the 1,5 m zone close to the net. At the beginning of the game the ball is served over the net. The aim of the game is to pass the ball through one of three circular holes in the net and make the opposing team fail to return it through one of these holes. The ball must not touch the ground and before returning it can be hit or thrown four times by one side. If the ball touches the floor the opposing team scores a point. There is one player who is prohibited to play the ball through the holes. He stands in a 1,5 m zone from the net, and his role is to pass the ball to one of the three players of his team in the back to enable them to pass the ball through one of the 3 holes. The team which scores first number of points (usually 10-15) wins the set. The games consist of 3 or 5 sets.

2.3 Completely forgotten games

Among those games, which disappeared completely are, among many others, *grele* or peasants' skittles or village bowling. In the past peasants from different regions of Poland used to play this game with figures made of wood. The aim of the play was to throw a chopped piece of wood, a

operation of Netex, a small factory located in Węgrów, Eastern Poland, where different kinds of sporting and recreational nets (including for volleyball) are produced and exported on an international scale.

This game stems from the tradition of Polish lake and river fishermen who played it by throwing wooden buoys through a damaged fishing net. It was elaborated into a well structured game in 1935 by a Polish PE teacher W. Robakowski. In the sports version the game is



Photo 11. Pierścieniówka at Sierakow festival.



Photos 12 and 13 showing kulotko game.

wooden stick or cross, at a number of skittles and knock them down. The skittles were usually driven directly into the ground or fasten in special box.

Among other completely forgotten games we find *kulanie kulotka* or called in simpler form as *kulotko*. It is a play of the wooden roller stems from the Village of Bukówiec Górny in the Leszno region of Western Poland. The game was played by two teams, each consisting of 2-10 players. Each player was provided with a wooden bat. The game consisted of batting a wooden roller (*kulotko*) towards the opposing team, which was then supposed to hit the roller back. The opposing players could only return the roller by hitting it from the place it was stopped. If a particular team failed to stop it with their sticks, all players should go back to the place where the roller stopped untouched. The winner was the team which forced the opposing team to go back furthest away from the middle line from which both team started the game.

There we have much more such sad examples, described in special dictionary of the forgotten polish games and plays included to my book *Rochwist and palant* [Liponski, 2004, II].

3. ORGANISATIONAL QUESTION OF TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN POLAND

So far there is no precise model of traditional sports and games in Poland, although several organizations and institutions are involved in one way or another. Just after World War II organization named *The Folk Sport Teams* (Ludowe Zespoły Sportowe, LZS) was established aiming at the development of sport in villages and small towns. Despite, however the “folk” element contained in its name this organization was introducing exclusively “urban” sports into the country realizing the more general program of “elevating cultural level of backwarded rural areas”. As a result weightlifting, cycling, athletics and soccer were encouraged as LZS’s main activities instead of traditional games.

Similar goals were initially realized by the Society for Spreading Physical Culture (Towarzystwo Krzewienia Kultury Fizycznej, TKKF), with this difference, however, that it acted not only in rural areas but also, if not first of all, among communities of bigger cities. Nevertheless several years ago TKKF introduced to its program also traditional games as an element of general activities in popularizing sport. The biggest event of TKKF which includes traditional sports s *All-Poland Festival of Different Games* (Festiwal Gier Różnych TKKF) organized on yearly basis in Sieraków (Western Poland). During this festival number of enthusiasts of traditional games have wide possibility to demonstrate and to popularize them.

In Kielce city, East Central Poland *Museum of Toys and Play* (Muzeum Zabawkarstwa i Zabawek) has been active since 1998. This Museum led by its director Ryszard Ziezio started at the end of the 1990s the *Kielce Festival of Play, Toys and Spectacles* (Kielecki Festival Zabawek, Zabaw i Widowisk) which included also but not exclusively traditional games. Not only Polish but also Ukrainian, Bohemian and German teams have performed at this festival which was organized so far 8 times. On June 1, 2006, considered in Poland as Children’s Day, new huge seat of this Museum is to be opened containing specialized open areas and indoor venues to develop traditional games.

4. SOCIAL, CULTURAL AND SCIENTIFIC VISION OF TRADITIONAL GAMES AND SPORTS

Attempts to save Polish heritage on scientific ground in order to preserve it for the future became the major impetus for establishing in 2001 the Laboratory of Sport Ethnology and Olympism at the Physical Education Academy in Poznań. This was my personal initiative conceived as a conscious attempt to restore Eugeniusz Piasecki’s idea, just discussed above. It was not easy to convince academic and government circles to support establishing the Laboratory. At the beginning, in 2001, the Laboratory obtained very modest single room in an old barrack and possibility to employ 2 persons under my leadership. In the course of time, however, the Laboratory was

transferred to another, this time modern building and now has two rooms and one magazine for sport equipment while still only 2 person staff.

Despite all limitations program of revitalization of 6 traditional games was initiated which included mentioned above *pierscieniowka*. Since 2003 we introduced regular, one-semester lecture on sport ethnology and ethnography stressing not only Polish traditional games but also games of other cultures. So far, this lecture delivered each year by me is not compulsory and was attended by 7 students in 2003/2004, then 12 students in 2004/5 and finally 34 in 2005/6 academic year.

In 2003 special volume titled *Ethnology of Sport* was published under joined editorship of the undersigned and Guy Jaouen, the President of the European Traditional Sports and Games Association [Jaouen, 2003]. Different other activities of the Laboratory included first of all demonstrating six Polish traditional sports before *The Sub-committee for Youth and Sport of the Parliamentary Assembly of Europe* in September 2004. In June 2005 team of students representing the Physical Education Academy presented selected Polish traditional sports at the *Festival of Different Games* in Sierakow and won the main Cup of TKKF "for most interesting game". Three months later, in September 2005 similar demonstration was included to TAFISA's *World Congress of Sport for All* gaining much admiration from the participants of the congress.

Number of papers and books, but especially publication of *World Sports Encyclopedia* under UNESCO auspices (so far in three languages, Polish, English and French; see references below) convinced hesitating authorities to give more decisive, although still financially modest and insufficient support. But the most important thing is that activity of the Laboratory encouraged number of local governments, individual teachers and sport leaders to take more care about their traditional games. Most of the now act in co-operation with the Laboratory.

In this way Laboratory became the very center of spreading idea to revitalize traditional sports and games in Poland, although our activities is still limited and modest due to insufficient financing and impossibility to employ more staff. We hope that our scientific and practical activities would soon effectuate in founding better conditions and also establishing specialized organizations of traditional sports and games in Poland. If it will be success or failure depends on many factors, mostly (it is so boring to repeat it) financial.

The hardest thing is not so much insufficient amount of understanding by the decision making centers, which is gradually growing, but instability of political situation. For instance governmental structure of Polish sport and physical education was recently changed several times. Soon after 1989 Ministry of Sport and Youth was changed into The State Office of Physical Culture and Sport, then this office was cancelled and sport and PE affairs were included as a specialized section into the Ministry of National Education and Sport. In 2005 sport became again separated and the Ministry of Sport was created in September 2005. In addition almost every government had the ambition to reform structure of Polish sport and frequency of these changes seems ridiculous. Even more frequent were changes of ministers or higher officers responsible for sport and physical education. Only in 2005 these were changed 4 times! All this caused what we call in Polish "merry-go-round of jobs".

Due to this we experienced a curious situation that before implementation of any conclusions achieved with one minister, new minister was appointed and the talks should be initiated anew. Poland is a country looking now for its political and social identity after several decades of authoritarian rule and after her entrance to the European community. From this state of constant quest and instability also idea of traditional sports and games has suffered much. It is usually combined at different rungs of local government and central governmental ladder with traditional lack of attention given to traditional sports and games. So far importance of competitive Olympic sports hand in hand with recreational needs based on well proved international popular sports concentrate most energy and financial resources. Some discussed above exceptions confirm this observation.

5. TRADITION AND MODERNITY - CHALLENGES FOR THE FUTURE

Much hopes attached to the development of traditional sports in Poland rest on conviction that need for preserving and developing society's own heritage will be growing under, for instance, the threat of global processes of civilization, unification of Europe, etc.

We try to believe that these processes will wake up dormant consciousness of national and regional cultural heritage, including traditional sports. Establishment of new organization, such as the European Traditional Sports and Games Association, interest in traditional sports recently demonstrated by UNESCO and World Conferences of Ministers of and Higher Officers responsible for Sports (MINEPS) should substantially encourage preservation and revitalization of indigenous games. Poland is quickly absorbing all these ideas and just started to take active part in all these processes. We did not win so far general Polish public for our ideas. But we gained a quite sure foothold for our concepts. We do not agree Professor Pierre Parlebas's pessimistic judgment that "*peculiarities of regional play will be abolished in the universalism of globalized sport*" expressed in his otherwise brilliant paper *The Destiny of Games Heritage and Lineage* [in: Jaouen, 2003:25].

6. REFERENCES

- Blanchard, K., (1995), *The Anthropology of Sport. An Introduction*. A Revised Edition, Berwin and Garvey, Westport-Connecticut- London.
- Bukowska-Florenska, I. (1996), *Regionalny i pozaregionalny charakter gier i zabaw. Wybrane problemy* (Regional and Over-regional Character of Games and Plays) in: *Tozsamosc polska i otwartosc na inne spoleczenstwa* (Polish National Identity and its Openness Towards Other Societies), Lublin, pp. 79-90.
- Dziubinski, Z. ed., (2002), *Antropologia sportu* (Anthropology of Sport), Salos, Warszawa.
- Gaj, J., Hadzelek, K. (1997), *Dzieje kultury fizycznej w Polsce* (History of Physical Culture in Poland), Akademia Wychowania Fizycznego, Poznań.
- Golebiowski, L. (1831), *Gry i zabawy roznych stanow* (Plays and Games of Different Classes), Natan Glucksberg, Warszawa.
- Jaouen, G., & Liponski W. eds., (2003), *Ethnology of Sport*, special issue of "Studies in Physical Culture and Tourism", vol X, nr 1, June, The Physical Education Academy, Poznan.
- Kowol-Marcinek, A. (1999), *Dawne gry i zabawy dzieciace w Bukowcu Gornym* (Ancient Games and Plays of Children in Bukowiec Gorny), Dom Kultury, Leszno.
- Liponski, W. (2004, I), *Cultural and Ethnic Contexts of Wrestling*, w: *Dimensión histórica, cultural y deportiva de las luchas*, ed. F. A. Ramíres, et. al., Excmo, Cabildo Insular de Fuerteventura, Fuerteventura pp. 61-66.
- Liponski, W. (2005), *L'Encyclopedie des sports. Plus de 3000 sports et jeux du monde entier*, UNESCO-Allen Grund, Paris 2005.
- Liponski, W. (1997), *Polnisch-deutsche Fair-play-Vergangenheit*, "Olympisches Feuer", Zeitschrift der Deutschen Olympischen Gesellschaft und Offizielles Organ des Nationalen Olympischen Komitees fuer Deutschland, nr 5, September-Oktober pp. 38-39.
- Liponski, W., (2004, II), *Rochwist i palant. Studium etnologiczne dawnych polskich sportow i gier ruchowych na tle tradycji europejskiej* (Rochwist and Palant. Ethnological Study of Old Polish Sports and Games of Movement with the Background of European Tradition), Akademia Wychowania Fizycznego, Poznan.
- Liponski, W. (1974), *Rodzajowe i epickie echa gier i zabaw ludu w sztuce* (Genre and Epic Echoes of Folk Games and Plays in Art), in: *Sport, literatura, sztuka* (Sport, Literature and Art), Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa, pp. 54-57.

- Liponski, W. (2000) *Rola sportów tradycyjnych i ludowych w procesie integracji europejskiej* (Role of Traditional and Folk Sports in the Process of European Integration) in: *Kultura Fizyczna i Sport w Procesie Integracji Europejskiej* (Physical Culture and Sport in the Process of European Integration), Proceedings of the seminar held in Gniezno, pp. 25-33; reprinted in: „*Sport dla Wszystkich*” (Sport for All, a Polish monthly), 2001, nr 4, s. 34-40.
- Liponski, W. (1999), *Sport in the Slavic World before Communism: Cultural Traditions and National Functions*, „*The European Sports History Review*”, vol. 1, *Sport in Europe. Politics, Class, Gender*, ed. J. A. Mangan, London-Portland, vol. 1, pp. 203-249.
- Liponski, W. (1996), *Still an Unknown European Tradition: Polish Sport in the European Cultural Heritage*, “*The International Journal of the History of Sport*”, vol. 13, nr 2, pp. 1-41.
- Liponski, W. (2000), *Volkssporten in Polen: een stuk Europese traditie*, “*Sportimonium*”, ed. Erik de Vroede, Leuven, nr 1, pp. 10-13.
- Liponski, W. (2003), *World Sports Encyclopedia*, UNESCO-Atena Publishing House, MBI, Poznan, Poland - St. Paul, USA.
- Liponski, W. (1970), *Zapomniani piewcy sportu* (Forgotten Poets of Sport), Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa.
- Piasecki, E. (1959), *Tradycyjne gry i zabawy ruchowe oraz ich geneza* (Traditional Games and Plays of Movement and Their Origins), in: *40 lat od Katedry WF UP do WSWF w Poznaniu* (40 years since the Department of PE at the University of Poznan up to Academic School of Physical Education), Poznan.
- Piasecki, E. (1916), *Zabawy i gry ruchowe dzieci i młodzieży* (Plays and Games of Children and Youth), Drukarnia Polska, Kijow (Kiev).
- Piech, K. (2003), *Folk Plays and Games in Southern Podlasie: Tradition Worth Recalling*, w: *Ethnology of Sport*, “*Studies in Physical Culture and Tourism*”, G. Jaouen & W. Lipoński, eds., vol. X, nr 1, Poznan.
- Radin, P. (1966), *The Method and Theory of Ethnology*, New York-London (original edition in 1933).
- Sands, R. R. (2002), *Sport Ethnography*, Human Kinetics, Champaign, Illinois.
- Weule, K., (1926), *Ethnologie des Sports*, in: G. A. F. Bogeng, *Geschichte des Sports aller Voelker and Zeiten*, Verlag von E. U. Seeman, Leipzig, vol. 14, s. 4-73.
- Ziolk, M. (2002), *The Polish Ethnographic Tradition in Oskar Kolberg's Studies on Old Forms of Play and Physical Games*, „*Studies in Physical Culture and Tourism*”, vol. IX, Poznan, pp. 15-35.

11. LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS AU PORTUGAL

Auteurs et Institutions représentées:

Prof. Doutor Paulo Coêlho de Araújo Faculté des Sciences du Sport et d'Éducation Physique
Université Coimbra. pcoelho@fcdef.uc.pt

Mestre Ana Rosa Fachardo Jaqueira Faculté des Sciences du Sport et d'Éducation Physique
Université Coimbra

D. Mário Duarte Maia Rodrigues, Ecole E. B. 2,3 da Lousa

Traduction et adaptation a française: Jean-Didier Gry – Odiana- Baixo Guadiana

Région: Baixo Guadiana, Portugal

JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS EM PORTUGAL

RESUMEN

Este trabalho se divide em três momentos específicos quanto a análise dos Jogos e Desportos Tradicionais portugueses, iniciando-o por uma sucinta abordagem cronológica da importância dos jogos nas sociedades humanas e em diversos períodos históricos – antiguidade, idade média, renascimento, seguindo-se, uma descrição dos jogos tradicionais portugueses, evidenciado por algumas das principais referências literárias e alguns dos mais representativos jogos tradicionais de vários períodos históricos portugueses. A segunda parte, apresenta alguns estudos efectuados nos últimos 10 anos, através de linhas de pesquisas que tratam da matéria em questão, evidenciando alguns dos seus resultados, as dinâmicas ocorridas em alguns jogos ao longo dos tempos e, por fim, o estado em que se encontram tais expressões lúdicas no que se refere à sua vitalidade ou extinção. A última parte deste trabalho procura apresentar o significado e a importância dos jogos tradicionais na sociedade portuguesa contemporânea, alguns de seus autores que se preocuparam em inventariar, registrar e descrever certas expressões lúdicas, apresentando também, quer da parte destes autores e, da nossa visão futura sobre os jogos tradicionais em Portugal, propostas que visem efectivamente a difusão, dinamização e revitalização de toda e qualquer jogos tradicionais possíveis de regatar a partir dos discursos de seus praticantes.

PALAVRAS CLAVES: Portugal, jogo, desporto, lúdico, tradicional, festa.

LOS JUEGOS Y LOS DEPORTES TRADICIONALES EN PORTUGAL

RESUMEN

Este trabajo se divide en tres momentos específicos en cuanto al análisis de los Juegos y Deportes Tradicionales Portugueses. En primer lugar se realiza un abordaje cronológico sobre la importancia de los juegos en las sociedades humanas y en diversos periodos históricos- antigüedad, edad media y renacimiento; posteriormente se describen dos juegos tradicionales portugueses, acompañados de algunas de las principales referencias literarias y algunos de los juegos tradicionales más representativos de varios periodos históricos portugueses. La segunda parte presenta algunos estudios efectuados en los diez últimos años, a través de líneas de investigación sobre este ámbito, mostrando algunos de los resultados y dinámicas seguidas en algunos juegos, mostrando su vitalidad o extención según las circunstancias. La última parte de este trabajo presenta el significado e importancia de los juegos tradicionales en la sociedad portuguesa contemporánea, algunos de los estudiosos se preocupan por inventariar, registrar y describir ciertas expresiones lúdicas, presentando también, según estos autores y nuestra propia opinión una visión sobre el futuro de los juegos tradicionales en Portugal; propuestas que se encuentran en proceso de discusión, dinamización y revitalización de cualquier juego tradicional considerando el discurso de sus practicantes.

PALABRAS CLAVE: Portugal, juego, deporte, lúdico, tradicional, fiesta.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS AU PORTUGAL

RÉSUMÉ

Ce travail se divise en trois parties spécifiques quant à l'analyse des Jeux et Sports Traditionnels portugais. D'abord nous mettons l'accent chronologiquement sur l'importance des jeux dans les sociétés humaines en diverses périodes historiques - Antiquité, Moyen Age et Renaissance -; nous décrivons ensuite deux jeux traditionnels, accompagnés des principales références littéraires et de quelques jeux les plus représentatifs sur plusieurs périodes historiques du Portugal. La seconde partie présente quelques études effectuées au cours des dix dernières années à travers des lignes spécifiques de recherche, en montrant des résultats comparatifs sur quelques jeux, en montrant leur vivacité selon les circonstances. La dernière partie du texte présente la signification et l'importance des jeux traditionnels dans la société portugaise contemporaine, avec quelques étudiants qui se préoccupent d'inventorier, enregistrer et décrire les expressions ludiques, présentant également une vision sur le futur des jeux traditionnels au Portugal. Ces propositions trouvent un champ de débat, de dynamisation et de revitalisation en relation avec les pratiquants.

MOTS CLÉS: Portugal, jeu, sport, ludique, traditionnel, festivité.

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN PORTUGAL

SUMMARY

This study of traditional Portuguese sports and games is divided into three different sections. Firstly, there is a chronological analysis of the importance of such games in human societies and in different historic periods – ancient times and the Middle Ages and Renaissance periods – followed by descriptions of two traditional Portuguese games, accompanied by literary references and some of the most representative traditional games from different periods in Portuguese history. The second part presents several studies made over the last ten years, discussing the research lines taken up in this area and showing some of the results obtained with regard to the dynamic followed by some of these games, revealing their vitality or decline, according to circumstance. The third and final section of the study focuses on the significance and meaning of traditional games to contemporary Portuguese society. Some scholars have compiled, recorded and described certain expressions used in these activities, and these are also presented, along with different opinions with regard to the future of traditional games in Portugal. Proposals are discussed with a view to reviving and promoting traditional games, taking into account the viewpoint of those that play them.

KEY WORDS: Portugal, game, sport, leisure, traditional, festivity.

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A PORTUGAL

RESUM

Aquest treball es divideix en tres moments específics quant a l'anàlisi dels jocs i esports tradicionals portuguesos. En primer lloc, tracta l'aspecte cronològic pel que fa a la importància dels jocs en les societats humanes i en diversos períodes històrics (antiguitat, edat mitjana i renaixement); posteriorment descriu dos jocs tradicionals portuguesos, fent al·lusió a algunes de les principals referències literàries i a alguns dels jocs tradicionals més representatius de diversos períodes històrics portuguesos. La segona part presenta alguns estudis dels deu últims anys, a través de línies d'investigació sobre aquest àmbit, mostra alguns resultats i dinàmiques que s'han seguit en alguns jocs i manifesta la seva vitalitat o extensió segons les circumstàncies. L'última part d'aquest treball presenta el significat i la importància dels jocs tradicionals en la societat portuguesa contemporània. La preocupació d'alguns estudiosos per inventariar, registrar i descriure expressions lúdiques assenyala també, segons aquests autors i la nostra pròpia opinió, una visió sobre el futur dels jocs tradicionals a Portugal; unes propostes que es troben en procés de discussió, de dinamització i de revitalització de qualsevol joc tradicional a partir del del discurs dels practicants.

MOTS CLAU: Portugal, joc, esport, lúdic, tradicional, festa.

AR C'HOARIOÙ HAG AR SPORTOÙ HENGOUNEL ER PORTUGAL

DIVERRADENN:

Rannet eo al labour e teir lodenn resis da zielefennañ ar c'hoarioù hag ar sportoù hengounel er Portugal. Da gentañ e lakomp ar pouez en urzh kronologel war talvoudegezh ar c'hoarioù er c'hevredigezhioù mab-den da vareadoù disheñvel en istor – Henamzer, Krennamzer, Asginivelezh – goude vez diskribet daou c'hoari hengounel, an daveoù lennegel pennañ o vont da heul, hag un nebeut c'hoarioù skouerius war veur a varead istorel. An eil lodenn a ginnig studiadennoù graet an dek vloaz paseet, war dachennoù enklask resis, o tiskouez disoc'hoù da geñveriañ war un nebeut c'hoarioù, o tiskouez birvilh diouzh ma vez. Lodenn ziwezhañ an destenn a ginnig talvoudegezh ha pouez ar c'hoarioù hengounel er gevredigezh a-vremañ er Portugal, gant un nebeut studieren prederiet o renablñ, enrollañ ha diskribañ troioù-lavar ar c'hoarioù, o kinnig ivez ur sell war dazont ar c'hoarioù hengounel er Portugal. Ar c'hinnigoù-se a zegas tabut, startijenn ha buhez e darempredoù ar c'hoarierien.

GERIOÙ PENNAÑ: Portugal, c'hoari, sport, c'hoarius, hengounel, festoù.

TRADITIONELE SPORTEN EN SPELEN IN PORTUGAL

SAMENVATTING

Dit werk over de Portugese traditionele sporten en spelen is verdeeld in drie specifieke delen. In de eerste plaats maken we een chronologische analyse van het belang van deze spelen in de maatschappij gedurende verschillende historische periodes: de oudheid, de middeleeuwen en de renaissance. Vervolgens worden twee Portugese traditionele spelen beschreven, met opgave van literatuurreferenties en enkele traditionele spelen die representatief zijn voor de verschillende periodes in de Portugese geschiedenis. In het tweede deel worden enkele studies voorgesteld, die werden uitgevoerd in de laatste tien jaar. Ook geven we de resultaten van het onderzoek naar de dynamiek van de traditionele sporten, met opgave - al naargelang de omstandigheden - van hun levenskracht of hun verval. In het derde en laatste deel van dit werk behandelen we de betekenis of het belang van de traditionele spelen in de huidige Portugese maatschappij. Enkele studenten hebben bepaalde ludieke uitingen geïnventariseerd, geregistreerd en beschreven. Ook de visie van deze auteurs en onze eigen mening op de toekomst van de traditionele spelen in Portugal worden besproken. Daarnaast worden ook enkele ideeën voorgesteld over het heropleven en promoten van de traditionele sporten, waarbij ook met de mening van de spelers rekening wordt gehouden.

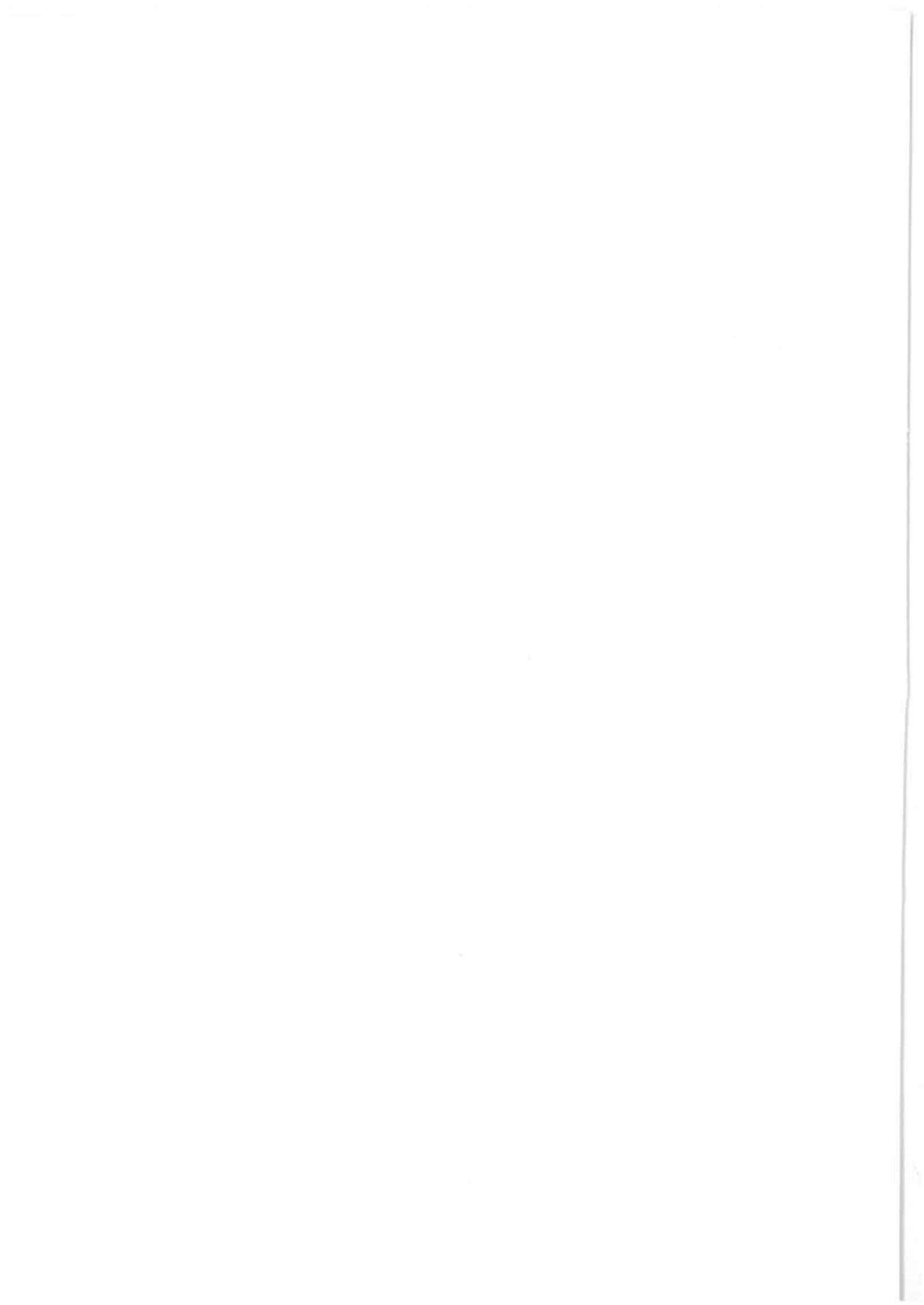
TREFWOORDEN: Portugal, spel, sport, traditioneel, ludieke aspecten.

LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN PORTUGAU

RESUMAT

Aqueth treball se dividi en tres partidas especificas tà çò qui ei de l'analisa deus Jòcs e Espòrts Tradicionaus portuguès. En prumer botaram l'accent cronologicament sus l'importancia deus jòcs en las societats umanas en mantuas periodas istoricas - Antiquitat, Atge miejancèr e Renaishença -; puish descrivam dus jòcs tradicionaus, acompanhats de las principalas referencias litterarias e de quauques jòcs deus representatius sus mantuas periodas istoricas deu Portugal. La dusau partida presenta quaucas estudis efectuadas au cors de las detz darrèras annadas a travers de las linhas especificas de la recerca, en tot hèr véger resultats comparatius sus quauques jòcs, en tot hèr véger lor vivacitat segon las circunstancias. La darrèra partida deu tèxte presenta la significacion e l'importancia deus jòcs tradicionaus en la societat portuguesa contemporanea, dambe quauques estudiants que se mainan d'inventoriar, enregistrar e descriver las expressions ludicas, que presentan tanben ua vision sus l'avenguer deus jòcs tradicionaus en Portugal. Aquèras perpausicions troban un camp de debat, de dinamisacion e de revitalisacion en relacion dambe los que practican.

MÒTS CLAUS: Portugal, jòc, espòrt, ludic, tradicionau, hestivitat.



1. INTRODUCTION

Le jeu eut, au cours des siècles, des significations et des fonctions diverses pour l'être humain. Aujourd'hui encore certains prétendent, en se fondant de nouvelles découvertes, y trouver le nouveau fil conducteur capable d'expliquer comment a vécu l'être humain à ses origines, d'où il est venu, comment il a réussi à survivre et comment il entra en relation avec tout ce qui se trouvait autour de lui.

Sans aucun doute le jeu a permis à l'homme, au fil des temps, de se développer physiquement, mentalement et socialement, certains l'ayant même considéré comme le facteur essentiel capable de justifier l'apparition de la culture 1. L'élément ludique a toujours été présent dans la société, se révélant être un facteur social positif et créatif que l'on peut même considéré comme étant antérieur à la culture elle-même, c'est à dire que le jeu, le facteur ludique, la compétition ludique existaient dès l'origine de la vie humaine, de la culture, dans la société². Nous nous trouvons devant un constat, une théorie qui fut à l'origine de grandes controverses qu'elle alimenta.

L'histoire de l'homme est directement liée à l'activité physique et ce depuis les temps les plus reculés, période où on a retrouvé des traces, des vestiges qui prouvent la véracité de cette théorie. C'est le cas de diverses peintures rupestres retrouvées dans les cavernes, où l'homme habitait, qui décrivent principalement les méthodes de chasse, qui ne sont rien d'autre que la preuve de la prise de conscience de la nécessité de montrer les résultats et de conserver les faits et gestes de cette activité. C'est dans cette prise de conscience que nous pouvons considérer que tout le processus a prit naissance.

Les activités physiques chez les peuples primitifs correspondent essentiellement à un objectif utilitaire. Les exercices physiques découlent des occupations du quotidien, fondés sur l'entraînement et le perfectionnement des dites techniques. On peut citer la marche à pied, l'apprentissage de la nage, de la course, du saut, du lancer, autant d'activités qui se perfectionnèrent devenant plus précises plus sophistiquées permettant ainsi à l'homme de vaincre et de s'affirmer en son environnement plus ou moins hostile, grâce à l'amélioration de ses facultés d'habileté, de résistance, de rapidité et de force, créant de ce mode tout un ensemble de processus mentaux qui lui permirent de s'affirmer entre les autres animaux comme un être supérieur.

Cependant, la signification profonde des peintures rupestres révèle également la nécessité de raconter aux autres ses faits et gestes et, sans doute, cette attitude de nécessité de communiquer constitue la base de la mise en branle de son instinct ludique. En conclusion, l'homme et le jeu sont, depuis la nuit des temps, intimement liés.

Au Portugal, le jeu traditionnel trouve ses origines depuis les temps préhistoriques, réalité prouvée par le fait que l'on trouve sur tout le territoire national des peintures rupestres dans les cavernes datant de la période mégalithique et romaine (Cf. José Hermano Saraiva, s/d.). A titre d'exemple on retrouve gravé sur les pierres des inscriptions ludiques allusives aux actuels jeux do galo (du coq), da macaca (de la marelle), do avião (de l'avion), da glória (de la gloire) et das damas (jeu de dames). Les Lusitaniens (peuple de la Lusitanie), selon Estrabão (géographe grec), (...) "se divertissent en dansant, écoutant de la musique et pratiquant la gymnastique, guerriers (hoplites) qui faisaient semblant de combattre et qui s'entraînaient à l'art de la guerre ; réalisant des combats de pugilat, des courses et des sauts". (Gabriel Pereira, 1890).

Passant d'une phase primitive à une autre phase axée sur de développement des sociétés organisées, structurée en une société de classes hiérarchisées, système qui depuis les temps les plus lointains, fut l'expression de la reconnaissance du pouvoir. Le temps libre constitua un privilège pour les classes les plus nobles, depuis l'Antiquité jusqu'au Moyen Âge. Ainsi, la pratique d'activités ludiques ne fut pas seulement une forme d'occupation pour les grands seigneurs durant les moments de paix, mais aussi un mode de préparation pour la guerre, ayant également été

¹ Johan Huizinga (1943). Homo Ludens pp11 "el juego es más antiguo que la cultura"... "la cultura nace en forma de juego; en su origen, la cultura se juega".

² Idem pp12

utilisé comme moyen pour former le caractère et pour préparer les jeunes 3 à leurs passages à la vie adulte.

Tout au long du Moyen Âge on commence à sentir de façon plus marquée, la fracture existante entre les jeux pratiqués par le peuple d'une façon générale et les jeux réservés à la noblesse. Il convient de souligner qu'au Moyen Âge tous les cadres et autorités sociales étaient sous l'influence et la direction de l'Église Catholique. Celle-ci lutta contre l'aspect païen des fêtes, remplaçant les jours fériés du calendrier gréco-romains par des cérémonies festives dédiées aux saints et combattant les péchés de la chair, principalement celui des jeux, surtout ceux des jeux de chance ou de hasard, considérés comme des pratiques inutiles et dangereuses car déviant les Hommes des devoirs à remplir envers Dieu et du respect dû aux valeurs spirituelles. De cet état de fait, le peuple trouvait ses principales distractions lors des fêtes du calendrier religieux. Il convient de noter que la violence prédominait dans ces festivités populaires, où l'on jouait aux cartes, aux dés, à vaca, ao jaldete, ao butir; à porca, às torrelhas, à conca, à badalassa, ao pião (la toupie), ao áleo, aos dinheiros secos e molhados". (Oliveira Marques, 1989).

De son côté, la noblesse médiévale, qui jouissait de beaucoup de temps libre, s'adonnait aux plaisirs cinétiques (la chasse sous toutes ses formes), à l'équitation, aux combats (joutes, tournois) où dominait l'apprentissage de la discipline, l'affirmation de l'esprit de compétition, la révélation de l'habileté, la force individuelle et à divers jeux de salon comme par exemple les échecs. D'autres jeux comptaient sur la participation de différentes classes sociales comme les courses de taureaux, les mimes, as canas e as justas. (Cf. José Hermano Saraiva, s/d).

Ce phénomène ne se limita pas uniquement aux classes qui disposaient du plus grand temps libre, ainsi, il faut admettre qu'également les classes plus pauvres surent, au fil du temps, comprendre comment et quand ils pourraient jouir de ces mêmes activités. Pourtant, si le temps de loisir était pour certains une occupation quotidienne qui faisait parti de son mode de vie, pour d'autres il était réservé à certains moments associés au travail, ou bien associés à chaque occasion qui s'encadrait avec les fins de cycle du temps de travail, comme par exemple la période de chute des feuilles ou pendant les fêtes, foires et pèlerinages: Comme preuve de cette affirmation, on trouve les informations qui nous sont données par les principaux chroniqueurs de cette époque, décrivant comment le peuple se divertissait, de cette description on peut mettre en évidence les jeux de bâtons, de dés, la lutte corps à corps, les échasses et autres jeux, la plupart d'entre eux utilisant les matériaux d'usage quotidien des tâches laborales.

Garcia de Resende, secrétaire du Roi D. João II, chroniqueur, poète et amateur des arts, qui se prétendait très joyeux et qui aimait chanter, organisa le «Cancioneiro Geral», (recueil général de chansons), imprimé en 15164 ainsi que la Chronique du Roi D. João II, nous décrivent nombres de situations du quotidien, où se détachent les expressions ludiques de la société portugaise dans ses plus différentes classes sociales 5.

Nos Rois, D. João I dans son livre "*Montaria*" et plus tard D. Duarte dans son oeuvre "*da Ensinança da Arte de Bem Cavalgar Toda Sela*" (*de l'enseignement de l'art de bien monter em selle à cheva*"), tous deux reconnaissent aux jeux et aux activités physiques une importance primordiale dans l'occupation du temps libre des nobles et des gentilshommes. Ces ouvrages peuvent être considérés comme d'authentiques manuels d'enseignement, parce qu'ils enseignent non seulement des activités pour occuper les temps de loisirs de la noblesse, mais également ils préconisent comme nécessaire ces jeux et activités physiques comme les plus indiqués pour l'éducation des jeunes et des adultes. Cette perspective pédagogique n'avait pas uniquement pour objectif

³ Mariana, P.J. de (1854). Obras del Padre Juan de Mariana, (pp. 505-508). Biblioteca de autores Españoles. Madrid: M. Rivadeneyra - Editor- Impresor. "Désejeles jugar à la pelota Y otros juegos, permítaseles que se diviertam".

⁴ António Barreiros. *História da Literatura Portuguesa*, s/d.

⁵ "*Vimos festas e reaes que em Évora forão fectas. Nã se virã outras taes tam ricas, nem tã perfectas, nem gastos tã desiguaes: Que multidad de borcados, Que justas, momos, torneos?*" ou ainda "*Vimos jogos e mãcaes també de pequena péla infinitos e geeraes entre povo e principaes em Portugal e Castella. Isto com o tempo passou «pela grande» começou, começou «fluxo», primeira «rumfa» ficou derradeira, e como tudo acabou*". Garcia de Resende, *Miscellânea*, citado por Augusto p. Lima (1928).

d'améliorer le maniement des armes et la condition physique, de façon à permettre aux nobles d'être toujours préparés pour la guerre, mais également énumérait également les jeux qui devaient être bannis pour ne pas combattre suffisamment l'oisiveté et par conséquent alimentant facilement les manies. A partir de ces œuvres littéraires sus mentionnées on peut comprendre une perspective d'utilisation des jeux comme moyen de structurer un certain type de société.

Depuis ses origines, le jeu entretint une connotation avec les pratiques païennes, ce qui incita l'Eglise, depuis le début de sa prise d'intérêt pour le social, à le rejeter de ses possibles origines et symbolismes, le condamnant de tout lieu où pouvait se réunir des foules, c'est à dire des fêtes et des foires. Par ailleurs concernant cet aspect de la prohibition des jeux, par delà ce qui a été écrit précédemment, D. Dinis condamna à mort tous ceux qui, d'une manière ou d'une autre, altèrent ou vicièrent les jeux, suite à cette condamnation D. Afonso IV interdit les tripots (maisons de jeu), cette interdiction ne s'étendit non seulement en relation aux jeux de cartes, selon Oliveira Marques (1987), déjà antérieurement cité, "*D. João I punit également les eux de dés, interdisant inclusivement a torelha, a vaca, o jaldete, o butir, o cure-cure et a porca*".

L'interdiction des jeux constitue l'une des facettes les plus typiques de la vie au Moyen Âge, cette attitude étant principalement due au fait que la plupart des jeux étaient associés aux gains d'argent, au hasard et suscitait chez les joueurs une attitude violente, ce qui les faisait être considérées comme pernicieuses par la société.

Le système éducatif au Moyen âge, à l'image de tous les systèmes éducatifs, se perpétua et cette stabilité au fil du temps montra ses carences et ses limites qui furent l'objet de critiques de la part de ceux qui pensaient que la manière d'éduquer les jeunes nobles ne cadrait plus avec l'évolution de la pensée. Aussi en toute logique au XVI^e siècle un virage important dans la politique de l'éducation fut pris, de nouvelles règles furent édictées, contredisant ou combattant beaucoup de règles antérieures considérées comme principes de bases du monde de l'éducation.

Cette époque fut baptisée «la Renaissance» qui marqua toute une forme différente de pensée qui concilia de nouveau l'éducation intellectuelle avec la morale et les activités physiques. Ce courant de pensée Humaniste, qui trouva ses racines dans des documents et écrits antérieurs, associe l'éducation grecque avec le Christianisme et se caractérise par la réconciliation entre l'éducation morale et la pratique d'exercices, ayant des fins d'hygiène de santé et d'«endurcissement» de la personnalité. Dans ce courant de pensée l'on trouve des penseurs tels Jerónimo Osório, Francis Bacon (1561-1626) et Jerónimo Mercurial (1530 -1606) qui furent précédés par les auteurs français Rabelais (1483 -1553) et Montaigne (1533 -1592), qui tentèrent de démontrer les différences entre les avantages de l'enseignement du formalisme scolastique et une version plus moderne, fondée sur les principes naturels où les jeux vont se révéler être un moyen essentiel pour la construction et la maturation de la personnalité de l'enfant⁶.

Selon Pedregal Prida⁷, au XVIII^e siècle, J.J.Rousseau, Tissot et Pestalozzi contribuèrent de façon décisive par leurs travaux pour la promotion de ces activités. Vont naître entre ce siècle et le suivant, divers courants de pensée qui, depuis la pratique de jeux à caractère collectif fondés sur le respect de règles de conduites strictes, jusqu'à la pratique de la gymnastique, tentèrent de mettre sur pied les bases d'une formation correcte de l'homme.

Dans le cheminement de l'homme et de la société au long du temps, l'activité physique en premier et ensuite tout un processus qui se développa depuis lors jusqu'à nos jours, à sans cesse évolué. Le passage du jeu au sport, qui se révèle en tant qu'activité organisée, joue un tel rôle que la société à la fin du XIX siècle organisa les premiers jeux olympiques de l'ère moderne.

Tout au long du XIX siècle le Portugal fut marqué par une grande effervescence politique qui se traduisit par l'irruption fréquente d'événements révolutionnaires dirigés contre l'ordre établi, par un immense mouvement nationaliste et par de profonds changements dans le monde économique et celui de travail. C'est dans ce contexte que vont naître divers courants dans l'éducation physi-

⁶ citado por Michel Manson. *História do brinquedo e dos jogos Montaigne (1533-1592)*,

⁷ citado por Martínez, J. J. (2000). *Aparatos Gímnicos y de Rehabilitación del siglo XIX*, (pp.11 – 20). Madrid: Gymnos Editorial Deportiva

que, comme l'apparition des exercices physiques avec des appareils (cheval d'arçon, barres fixes, barres parallèles), des jeux collectifs variés, promenades et courses pédestres (Cf. Sousa Viterbo, 1900), et parallèlement va naître l'esprit collectif, l'obéissance rigoureuse à des règles de conduite et de formation morale, comme la réalisation de défilés, de spectacles et fêtes nationales qui célèbrent les anniversaires d'événements historiques.

2. ETUDES ACTUELLES

En se fondant sur les travaux réalisés par les plus grands noms de l'Ethnographie portugaise ainsi que sur diverses autres études de la culture lusitanienne, concernant tout ce qui touche au domaine du ludique, nous avons pu retrouver des documents sur toute une série de jeux qui firent partie du quotidien des hommes, femmes et des enfants qui les pratiquèrent, jeux qui survécurent jusqu'à nos jours à travers divers sources, nous permettant d'en connaître les principales caractéristiques et ses différentes évolutions et variantes, principalement influencées par les ensembles populationnels d'où ils furent identifiés.

De l'ensemble de ces jeux identifiés dans les textes consultés, nous avons constaté que beaucoup d'entre eux firent partie de la vie sociale des communautés des différentes régions portugaises, sauvegardant certains particularismes découlant des probables influences des populations qui peuplèrent la Lusitanie, jeux qui continuent à faire partie du quotidien des citoyens portugais indépendamment de l'âge ou du sexe et d'autres qui pour désuétude ne font plus partie des inventaires découlant des études effectuées au cours du XX^e ou du début du XXI^e siècles ou alors sont à peine évoqués comme jeux ayant eu une certaine importance en d'autre temps.

Même en reconnaissant l'importance des travaux réalisés durant les siècles passés, nous croyons que ceux-ci ont pu ne pas prendre en compte la totalité des expressions ludiques au Portugal et ce si nous considérons les moyens, les conditions et les méthodes utilisés alors. De nos jours nous constatons et déplorons qu'il existe de moins en moins d'études consacrées aux expressions ludiques portugaises, ce qui nous empêchent de pouvoir avec certitude et précision jager le degré de vitalité et de pratique de ces jeux, amusements pratiqués depuis des temps lointain et leur survivance éventuelle et les modifications potentielles intervenues, autant sur les îles que sur le continent.

A partir de ce constat la Faculté des Sciences du Sport et de l'Education de l'Université de Coimbra, a effectuées des recherches et des études en la matière sous la direction d'universitaires liés à l'anthropologie, publiant un ouvrage intitulé «Jeux, Jouets et Amusements de nos ancêtres» et «Etude Ethnographique et Ethnologique des jeux traditionnels portugais» qui visent à établir le diagnostic, vu sous l'angle des représentations sociales, des expressions ludiques pratiquées durant les quarante premières années du siècle passé et les processus qui influèrent pour leur extinction ou au contraire leur dynamisation dans les sociétés dans lesquelles ils étaient insérés.

Jusqu'à ce jour les recherches furent orientées sur les territoires de Pernes, Anadia, Aveiro, Cantanhede, Vieira de Leiria, Condeixa-a-Nova, et Mação, en ce qui concerne la première phase de la recherche et la seconde étant consacrée aux districts de Coimbra, Guarda, Lousã, Évora et à Ilha Terceira aux Açores, plus spécifiquement aux communes de S. Facundo, Zambujal, Bairro das Lameirinhas, Sortelha, Serpins, São Miguel do Machede et à la Freguesia de Santa Bárbara.

Des Résultats des études réalisées dans le cadre de la publication «Jeux, Jouets et Amusements de nos ancêtres», nous avons élaboré le cadre de travail qui suit, où sont mis en relief les jeux cités par les personnes interrogées et le nombre de références faites dans les diverses régions portugaises.

Jusqu'à maintenant, la localisation des recherches dans le cadre de la première phase, furent les communes de Pernes, Anadia, Aveiro et Mação, sur le territoire de cette dernière commune, furent étudiés les villages suivant Cardigos, Carvoeiro, Envendos, Mação et Ortiga, où se réalisèrent 43 enquêtes d'hommes concernant une tranche d'âge comprise entre 70 et 93 ans. Pour les femmes, furent réalisées 36 enquêtes dans une tranche d'âge entre 65 et 93 ans dans le villages de Anadia, Cantanhede, Vieira de Leiria e Condeixa-a-Nova. Après analyse des résultats obtenus nous avons

élaboré le cadre résumé que nous vous présentons ci-dessous, où sont mis en évidence les jeux cités par les personnes interrogées et le nombre de références de jeux cités et ce sur l'ensemble du territoire choisi.

Dans le cadre de cette étude, il fut également effectué l'inventaire des activités que nous avons qualifiées comme «amusements – divertissements», pour les distinguer des pratiques que nous avons définies comme «jeux», dont nous avons analysé les caractéristiques, leurs fonctions et leurs applications pratiques. Autres activités analysées dans le cadre de cet inventaire furent donc les «amusements – divertissements» où là encore furent analysés les caractéristiques, les fonctions et leurs applications pratiques suivant les informations recueillies auprès des personnes enquêtées

Autre sujet de nos inventaire, les “Jouets” traditionnels avec lesquels ces personnes avaient joué durant leur enfance, en en identifiant les principales caractéristiques et fonctions, sans en présenter ici leurs interprétations. Ensuite, nous présenterons la cadre référentiel des jeux répertoriés à partir des réponses fournies lors des entretiens.

NOME DO JOGO	N	GÉNERO
Macaca. <i>La Marelle</i>	21	Féminin / mixte
Jogo do caracol. <i>jeu de l'escargot</i>	2	Féminin / mixte
Jogo da semana. <i>Jeu de la semaine</i>	1	Féminin / mixte
Giroplano.	1	Féminin / mixte
Esconde-esconde /escondidas /cativo. <i>Cache –cache. Gendarmes et voleurs</i>	29	Masculin / Mixte
Apanhada. <i>Être attrapé - pris</i>	8	Masculin
Trinta e Um. <i>Trente et un</i>	1	Masculin/ mixte
Rede e os peixes. <i>Le filete t les poissons</i>	1	Masculin/ mixte
Barra. <i>La barre</i>	2	Masculin
Gri-gri. <i>Le gri -gri</i>	2	Petites filles
Jogo do valadinho. <i>Jeu du petit fossé</i>	2	Féminin / mixte
Jogo do capado. <i>Le jeu du bouc</i>	3	Féminin / mixte
Malhão. <i>Boule (danse populaire)</i>	1	Féminin
Seixinho / pedrinhas	3	Féminin
Bom barqueiro.	2	Féminin / mixte
Ferrada .	1	Masculin
Anel/ Anelinho <i>L'anneau, le petit anneau</i>	20	Féminin / mixte
Jogo do pico-pico. <i>jeu du pique pique</i>	1	Féminin
Cantarinhas / Panelinha. <i>Jeu des jarres</i>	5	Mixte
Cabra cega. <i>La chèvre aveugle (colin-Maillard)</i>	15	Féminin / mixte
Raminho/Ramalhete/Raiminho de talocha	2	Féminin / mixte
Saltar à corda. <i>La Saut à la corde</i>	8	Féminin
Pela.	4	Mixte
Corrida de sacos. <i>Course en sac</i>	1	Mixte
Berlinde. <i>Jeu de billes</i>	12	Masculin
Burro. <i>L'âne</i>	1	Mixte
Jogo do botão. <i>Le jeu du bouton</i>	15	Masculin
Pau bilhau pata/bilharda	15	Masculin
Pica pau/Finca pau / Espeta pau	4	Masculin
Marrã/Porca russa / Choca	6	Masculin
Fito/Meco/Petisca	3	Masculin
Xinquilho	6	Masculin
Malha.	6	Masculin
Piã. <i>La toupie</i>	29	Masculin
O jogo da pedra	1	Masculin
Molhinho	1	Féminin

Tableau 1. Cadre référentiel des jeux d'autre temps au Portugal.

Des 36 jeux mentionnés et présentés dans ce cadre des «jeux d'autre temps» au Portugal, on pourra facilement remarquer que certains sont identiques quant aux objectifs et fonctions, se différenciant simplement dans le format de l'espace de jeu, dans le respect de certaines règles et, plus spécifiquement, dans la désignation (appellation), ce qui nous laisse supposer que ce phénomène soit du à des différences terminologiques du parler usuels de certains districts, conformément au processus de formation des communautés dans ces districts, où l'on peut noter que parfois

certaines personnes enquêtées sont d'origine différente du lieu où elles furent interrogées. A titre d'exemple nous pouvons citer les jeux *da macaca*, *do caracol*, *da semana e giroplano* d'une part, et ceux *da malha*, *do Fito*, *do Meco*, *Xinquilho* et *Petisca* d'autre part qui ne sont que des variantes du même jeu.

Dans le cadre des travaux de caractère anthropologique intitulé «*Études ethnographiques et ethnologiques des jeux traditionnels portugais*», jusqu'à ce jour furent étudiées en détails les expressions traditionnelles de 7 communes portugaises, plus précisément, celles du "Jogo da Bola de Aro" ("jeu du cerceau de la balle") à São Miguel de Machede dans le district d'Évora, de la "Malha" dans la région des Beiras Alta et Litoral, du "Jogo do Beto" dans la Vila de Serpins du District de Lousã, du "Jogo do Beto" dans le village de Maçainhas du district de Guarda, du "Jogo da Emboca" dans le village de Biscoito de l'Ilha Terceira des Açores, et encore de l'éventail des jeux pratiqués lors de la Fête dos Tabuleiros du district de Tomar, ainsi que d'autres travaux encore en cours d'exécution, desquels nous pouvons détacher le "Jogo da Bilharda" dans le district d'Évora et la lutte de la "Galhofa" dans la freguesia (sub division territoriale et administrative d'un territoire municipal) de Parada de Infanções du district de Bragança.

Des résultats des premiers travaux terminés nous pouvons tirer les enseignements suivant, la plus grande partie de ces activités ludiques se trouvent en voie d'extinction ou totalement abandonnées, comme par exemple le "Jogo do Beto" à Vila de Serpins, actuellement disparu, comptant seulement sur les appuis de la FCDEF – UC et de l'École E. B. 2, 3 de Lousa, qui en se fondant sur des initiatives de caractère de formation à travers de matière scolaire, ou dans le cadre de stages pédagogiques ou bien encore dans le cadre d'événements communautaires dans le contexte des cours d'Education Physique, tentent de les revitaliser dans son milieu naturel qu'est le district de Lousã.

Relativement au "Jogo do Beto" dans la petite freguesia de Maçainhas du district de Guarda, à l'étude des données récoltées, nous pouvons conclure que les façons de jouer peuvent être forte différentes selon les localités d'un même district, même si nous



Photo 1. Le "Jogo do Beto" à Serpins – Démolition de la maison.

ne pouvons pas encore affirmer en l'état des travaux, si ce jeu est en état de désuétude ou non, ce qui va nous imposer des recherches complémentaires.



Photo 2. Une "manche" du Jogo da Emboca dans l'Ilha Terceira.

D'autres jeux qui maintiennent encore une certaine vitalité, bien qu'étant considérés mineurs de part leur nombre de pratiquants, en même avec le temps en risque d'extinction, sont les divertissements du "Jogo da Bola de Aro" "jeu de la balle et du cerceau" et celui du "Jogo da Emboca, jeux fort similaires au regard de ses principaux éléments, fondamentalement au regard de ses objectifs et de ses fonctions, mais se distinguant sur certains aspects

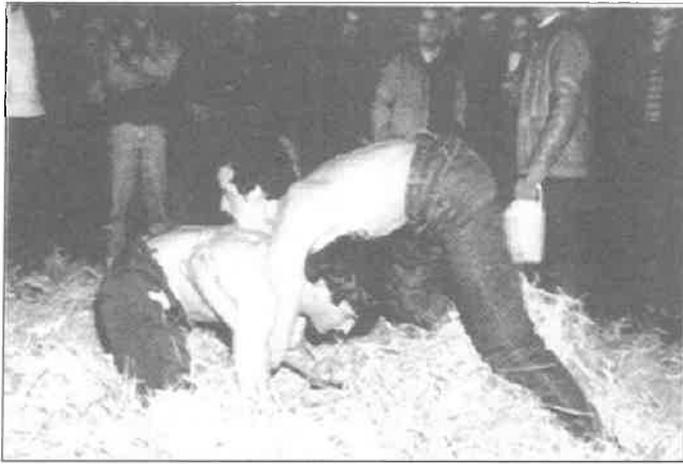


Photo 3. Le Jogo da Galhofa. Lutte entre jeunes gens, Fête de Santo Estevão.

traditions locales ainsi que d'autres expressions populaires tirées des us et coutumes laborales des gens de cette région rurale, d'où l'on peut énumérer toute une série de divertissements typiques tels: *Carregamento de cestos* (le chargement de paniers); *Chinquilho*; *Corrida de cântaros* (la course des porteuses de jarres); *Corrida de sacos* (la course en sac); *Corrida de pipas* (la course de tonneaux); *Corrida de púcaras* (la course de pot); *Corte de troncos a machado* (coupe de tronc d'arbre à la hache); *Corte de troncos a serrote* (coupe de tronc à la scie); *Luta de tracção (em linha)* (lutte à la corde en ligne); *Subida ao mastro (pau ensebado)* (la montée du mât enduit de graisse); *Corrida de burros* (la course d'ânes); *Corrida de carroças* (la course de charrettes), et de bien d'autres jeux qui peuvent être inscrits ou retirés de la liste des jeux par le comité d'organisation des fêtes ou par le Mordomo (Majordome) lui-même au cours des quatre années de préparation de la dite fête.



Photo 4. Le Jogo da Galhofa. Lutte entre jeunes gens, Fête de Santo Estevão Jeux Populaires lors de la Fête dos Tabuleiros de 1999. (Source: Sr. Artur Matos)

élémentaires du jeu, comme leurs espaces de jeu, les objets et les règles.

La "Galhofa", dans le contexte actuel peut-être considérée comme disparue, puisque cette lutte entre jeunes gens n'est pratiquée qu'une fois par an dans ce village et nous devons de noter que chaque année il y a moins de participants lors cette fête de Santo Estevão.

En ce qui concerne l'éventail des jeux présentés lors de la Fête des Tabuleiros dans le District de Tomar, il convient de noter que ceux-ci s'imprègnent premièrement des

D'un point de vue plus général, de tous les jeux et divertissements traditionnels répertoriés jusqu'à présents, seulement deux paraissent avoir encore une certaine vitalité et sont pratiqués aussi bien dans les milieux ruraux qu'urbains, il s'agit du jeu de la "Malha" et de celui du "Pau". Le premier revêt des appellations différentes et se joue suivant des règles différentes suivant les localités, nous pouvons tirer ses conclusions

en nous fondant sur les témoignages oraux recueillis ainsi que sur les constats de visu observés. En ce qui concerne le jeu du «Pau», jeu typiquement portugais, nous constatons qu'il n'est pas très populaires auprès des jeunes, mais que malgré cela, il maintient une certaine vitalité étant pratiqué dans quelques villes, certains districts et villages. On peut le voir joué lors de certaines fêtes traditionnelles en zone rurale par certaines équipes, sans oublier que ce jeu / sport luso se traduit



Photo 5. Jeux Populaires lors de la Fête dos Tabuleiros de 1996. (Source: Mestre João Marreiros)

ment Local (ADPM, In Loco) faute d'appui, pas de documents filmés, pas de cartes postales, présence d'aucune association de jeux traditionnels, encore moins de structures organisatrices (fédération, ligue, compétitions organisées, etc.), un seul événement thématique organisé lors de ces dernières années et par ... L'association Odiana en collaboration avec l'A.J.T.G (association des jeux traditionnels de Guarda) lors des «Dias Médiévais» de Castro Marim des 4 et 5 Septembre 2004. Au niveau de l'Algarve le 8 juin 1995 fut organisée la II Rencontre de Jeux Traditionnels de l'Algarve, à l'initiative de L'Institut portugais de la Jeunesse, de l'Université de l'Algarve, et de INDESP (sport scolaire).

En réalité seules quelques Associations culturelles ou Récréatives possèdent des brides d'informations (par exemple l'Association Culturelle de Vila Real de Santo António), la seule source fiable étant les interviews des personnes âgées, les enquêtes dans les foyers du troisième âge. Dans le cadre de cette enquête nous pouvons confirmer que la notion de jeu, de divertissement est «floue» dans la pensée de nos anciens qui en se référant aux exemples



Photo 6. Le Jogo do Pau Portugais.

présents de leurs petits enfants, considèrent qu'ils n'avaient pas de jeux, car ils ne les achetaient pas la plupart du temps mais les construisaient leurs jouets et ceux-ci n'étaient pas officiellement catalogués comme «jouets» ils ne les considèrent pas comme tels. Ensuite la différence entre jeu, loisir, temps libre est très difficile à différencier pour eux. Pour beaucoup le jeu s'identifiant avec le sport.

Les jeux traditionnels apparaissent donc comme le «parent pauvre» des loisirs organisés de ce territoire, où l'on note une certaine «brésiliation» des fêtes, encadrement des fêtes avec de la musique et des danses brésiliennes, défilés inspirés des défilés carnavales brésiliens... principalement

par de bons résultats dans des compétitions de jeu de crosse (bâtons) à niveau mondial.

A l'image du constat réalisé pour l'ensemble du territoire portugais, le Baixo Guadiana présente les mêmes carences: absence quasi totale de documentation (très peu de livres: une seule thèse à l'Université de Faro partiellement réservée à la thématique, pas d'articles de presse d'intérêt, «Jeux traditionnels de l'Algarve et des Indes. Professora Auri-zia), des tentatives de documentation avortée dans des projets culturels animés par des Groupe de Développe-

sur le littoral, (Vila Real de Santo António, Monte Gordo, Altura) où l'élément station balnéaire semble se conjuguer avec l'esprit festif brésilien. Par contre lors des fêtes traditionnelles rurales de l'intérieur du Baixo Guadiana (fréguencias de Castro Marim, Azinhal, Odeleite, Alcoutim, Peireiro, Martinlongo), la notion de jeux et fêtes traditionnelles persiste. La musique des Ranchos Folclóricos remplace la musique brésilienne et certains jeux persistent, comme la Malha, le tire à la corde, le Mât enduit de graisse et même un jeu plus territorial celui «le cochon enduit de graisse», il s'agit d'attraper le plus vite possible et de le porter dans ses bras un cochon précédemment enduit de graisse.

En dehors de ces jeux programmés lors de fêtes annuelles, fêtes à l'initiative des Câmaras Municipais, associations culturelles, récréatives ou sportives, seule la pratique du jeu de la Malha se déroule tout au long de l'année, organisée par ... des propriétaires de café (comme à Vila Nova de Cacela) ou alors comme... la pétanque que certains considèrent comme un jeu traditionnel (liste des jeux pratiqués lors de la Rencontre des Jeux Traditionnels de l'Algarve, du 8 juin 1995) et d'autres, comme le Professeur Paulo Coelho, comme une adaptation moderne d'anciens jeux traditionnels («la Laranjinha», dans ce cas nous trouvons des parties amicales ainsi que des tournois).

Du point de vue socio-culturel il nous semble intéressant de noter que certains jeux pratiqués dans le nord ou le centre du Portugal (comme la course de Jarres posées sur la tête) n'existe pas dans notre région. Si nous amplifions l'angle de notre regard par delà les influences régionales portugaises dues à la différence climatique et géographique, il nous semblerait intéressant d'étudier l'influence arabe (Le sud du Portugal et notamment l'Algarve a longtemps été occupé par les arabes) sur les jeux et traditions de notre région de l'Algarve par rapport à l'influence celte des jeux du nord du Portugal.

3. CONSIDERATIONS FINALES

Le retard qu'a pris notre pays durant un certain nombre d'années fit que certaines formes de comportement et mode de vie de nos communautés se figèrent dans le temps restant quasi inaltérables, principalement dans les communautés les plus rurales. C'est au sein de ces communautés que nous rencontrons des personnes qui témoignent de leurs jeux, divertissements du temps de leur enfance et de leur jeunesse, principalement de leurs danses, chansons, histoires, jeux entre autres souvenirs. Les personnes qui naquirent lors des quarante premières années du XX siècle eurent comme principaux moyens de divertissement des jouets de fabrication artisanale qui utilisaient des matières naturelles. Nous pouvons citer comme exemples, les ballons de chiffon, les ballons de poils de moutons, les toupies, les pierres, les roseaux, les crosse de lauriers, les bâtons pointus, les clous, les noix, les billes en pierre, les roues en liège, des charrettes, des pièces de monnaie de vintèm, des boutons, des boules en bois, de petits morceaux de bois, des ferrures, des arcs en fer ou en gomme, une série sans fin d'instruments, d'ustensiles qu'ils fabriquaient eux-mêmes afin de se distraire, ce qui leur permettait de jouer et d'éveiller leurs mentalités en s'adaptant à leur environnement. Ainsi nos anciens furent capables de créer leurs propres jeux à partir de ce que la nature leur offrait.

Beaucoup de ces divertissements représentaient des scènes de la vie quotidienne des adultes et constituaient une forme de préparation à la vie. Dans ce temps là, comme le vie quotidienne était dure, l'abondance était rare et tout le monde, dès le plus jeune âge, commençait à travailler, au début, dès l'âge de 6 ans à la maison et plus tard, vers les 9 / 10 ans les enfants passaient à intégrer une forme de travail qui certes n'était pas auto rentable en soi mais qui contribuait à arrondir le revenu familial. La confirmation de cet état de fait ressort être une donnée constante dans la conversation de ces personnes adultes, hommes ou femmes nés dans la période sus indiquée du siècle passé. C'est pourquoi lorsqu'on demande à un homme ou à une femme à quel jeu il jouait Lorsqu'il était enfant, il répond qu'il ne jouait pas, cette réponse, cette vision du passé est en fait liée à une mauvaise valorisation de leurs manières de jouer comparées à ce qui était déjà appelé à cette époque «les bonnes pratiques sportives».

Leurs jouets, leurs divertissements, leurs jeux, restèrent immuables dans leurs mémoires et souffrirent très peu d'altérations avec les nouvelles manières de se divertir et de jouer. Le «progrès» n'est pas entré en la thématique, il a simplement accéléré le désir de changer les formes du divertissement et au fil du temps il a réussi. De ce fait aujourd'hui nous devons débattre la question de comment devons-nous faire pour promouvoir et valoriser les jeux traditionnels dans la société portugaise en se fondant sur l'idée que tous les jeux ou autres formes de divertissements populaires étaient violents, et furent au fur et à mesure remplacés par d'autres jeux, passant ainsi de la notion de jeu ludique à celle de jeu sportif. Nous pouvons citer quelques exemples de cette transformation, la *choca*, la *porca* et la *bola* devinrent le hockey sur herbe ou le hockey sur patins à roulettes, la *pela*, devint le tennis; le *jogo da bola*, *paos* ou *mancais* se transforma en bowling; la *soule*, *cálcio*, *zigunate* se transformèrent en Football.

L'invasion de tout ce qui était décrété «moderne» à travers la publicité dans les revues de l'époque (revue «Ilustração portuguesa», les quotidiens, etc.) qui présentaient ces nouveaux sports et la création d'associations sportives contribuèrent grandement à les transformer en garants de la paix sociale et de la santé de la population. Cependant, dans les milieux ruraux et citadins, dans les classes sociales les plus basses, des jeux tels: l'*esconde-esconde*, *apanhada*, *gavião*, *berlinde* ou *bugalhinha*, *pela*, *laranjinha*, *arranca-te nabo*, *cabra-cega*, *macaca*, *avião* ou *aeroplano*, *semana* ou *sumana*, *homem*, *raminho entrançado* ou *raminho traixais*, *bom barqueiro* ou *barquinha*, *cantinho* ou *cantos* ou *ò vizinha dá-me lume*, *pedrinhas*, *caracol*, *malha*, *burro*, *botão*, *ricochete*, engendraient également de grands plaisirs, de la joie, de la satisfaction, le sens de la lutte, du surpassement et de respect entre les participants. Malgré cela ils disparurent ou furent remplacés par des jeux plus «modernes» comme par exemple la pétanque (*laranjinha*), etc. ..

De nos jours comme il y a un siècle, Ladislau Piçarra, José Leite Vasconcelos, Adolfo Coelho, Teófilo Braga, Augusto César Pires de Lima parmi les auteurs qui traitèrent des divertissements et des plaisirs portugais, nous pouvons considérer que nous sommes de nouveau quasiment au point zéro du chapitre de la préservation de nos traditions ludiques. Nous affirmons cela, en dépit du fait qu'il existe beaucoup d'écrits sur la thématique, parce que nous pensons que ne furent pas encore élaborés des travaux significatifs sur ce mode d'expression portugaise et que notre société ne leur a pas reconnu leur valeur due, valorisant plutôt les sports.

Malgré le fait que les jeux traditionnels et populaires sont reconnus par de nombreux pays comme porteur d'une grande valeur de leur patrimoine culturel, à partir de la 25^{ème} session de la Conférence Générale des Nations Unies pour l'Éducation, la science et la Culture, les jeux traditionnels furent finalement reconnus comme patrimoine de l'humanité, à Paris le 15 novembre 1989, lorsque les membres présents approuvèrent à l'unanimité la recommandation de sauvegarder la culture traditionnelle où, naturellement, figuraient les jeux et divertissements.

A ce niveau de nos travaux, nous nous permettons d'alerter les pouvoirs publics sur l'absolue nécessité de s'investir plus dans cette tâche principalement les pouvoirs locaux, régionaux et centraux, préfectures, ministères de la culture et de l'éducation pour développer de nouveaux modes de diffusion. Les inventaires, les compilations de documentations ne sont plus suffisants, il faut y ajouter leur publication et leur divulgation afin de dynamiser cette thématique dans la société portugaise. En dépit du fait que lors des trente dernières années nous avons vu naître nombre d'associations visant à étudier et à préserver des jeux de ce type, très peu souvent il fut donné la publicité suffisante à ces initiatives et aujourd'hui encore peu nombreuses sont les municipalités et les entités qui, de façon régulière, promeuvent des événements qui visent à faire connaître ces pratiques et en voie de conséquence à valoriser ces activités traditionnelles.

Reconnaître la valeur de ces expressions ludiques implique que "les jeux traditionnels et populaires" fassent partie non seulement des loisirs des citoyens, mais aussi des matières d'enseignement des écoles et des facultés en tant que discipline obligatoire et de plein droit au même titre que d'autres enseignements sportifs dans la formation de professeurs de différents niveaux d'enseignement. Dans une vision plus large des centres de formation des professeurs d'éducation physique, on peut vérifier qu'au Portugal, dans la plupart des cas, il n'existe pas de discipline qui développe

et stimule l'apprentissage des expressions ludiques traditionnelles dans la formation des futurs enseignants. Ce constat prouve le manque de sensibilité relativement à cette problématique, ce qui par voie de conséquence privera les futurs enseignants d'un outil de travail essentiel quant à la formation de leurs élèves, matière d'enseignement qui offre des conditions privilégiées, tant dans la variations des situations motrices que dans le plaisir et les valeurs qui lui sont permis de transmettre.

La logique interne des différents jeux traditionnels permet de développer des liens de solidarité, de respect, de tolérance, de coopération et le désir de vaincre, en variant les espaces, les ambiances et en s'appuyant sur différentes formes de vaincre contribuant ainsi à une correcte organisation et structuration de son schéma corporel, valorisation de son auto estime personnelle, de son sens de communication et, fondamentalement, favorise l'intégration des citoyens, dans son milieu social et dans l'univers de ses futures relations.

En dépit de l'appel des Nations Unies évoqué lors de la réunion de Paris (1989), qui inclut le thème des jeux comme l'une de ses préoccupations premières à préserver, on continue à constater le peu d'enthousiasme de beaucoup d'institutions du monde de l'enseignement ou même des chercheurs dans les études socio-anthropologiques, pour recueillir ce type de patrimoine national, phénomène qui accélère la perte de mémoire de ces jeux et divertissements du passé

Il est donc urgent de promouvoir à très court terme des initiatives diverses ayant pour objectif d'étudier et de débattre sur la thématique des jeux traditionnels, de façon à connaître la vitalité ou le péril d'extinction de ces modes d'expression sur le territoire national.

Evidemment, il est possible de présenter nombre d'autres actions, mais cette première liste pourrait constituer le point de départ d'un changement d'attitude au regard des jeux traditionnels et par voie de conséquence pour contribuer à leur préservation et future dynamisation.

4. BIBLIOGRAFIE

- Araújo, Paulo Coêlho; Rodrigues, Mário. D. M. (2006). *O Jogo do Beto no Concelho da Lousã. Uma expressão singular em Portugal*. Editores: Os autores, Tipografia Lousanense. Lousã. Portugal.
- Barreiros, António. *História da Literatura Portuguesa*, s/d.
- Braga, Teófilo. (1885) *O Povo Portuguez nos seus Costumes, Crenças e Tradições*. Lisboa: Livraria Ferreira.
- Caetano, Ricardo Jorge B. (2004) *Jogos, Brinquedos, e Brincadeiras dos nossos avós: Um estudo do género*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Coelho, Adolfo.(1993). *Cultura Popular e Educação*. Obra Etnográfica, Vol. II. Lisboa: Publicações Dom Quixote.
- Colaço, M.O.C. (1999). *Análise Estrutural do Jogo da Malha na Beira Litoral e na Beira Alta*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra
- Dias, U. M. (1922). *A Vila* (Vol.5). Vila Franca do Campo.
- Drumond, L. F. M. (1963). *Jogos Populares Estudo do Folclore Terceirense*. Angra do Heroísmo: Instituto Histórico da Ilha Terceira.
- Fonseca, Júlio da. (2005). *Estudo Etnográfico e Etnológico do Jogo da Emboca na Freguesia de Santa Barbara na Ilha Terceira/Açores*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Gonçalves, Luis Filipe M. (2004) *Jogos, Brinquedos, e Brincadeiras de outros tempos*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. São .Paulo: Ed. Persperctiva.
- Lopes, Marco Paulo Parente (2005) *Jogos, Brinquedos, e Brincadeiras dos nossos avós no Concelho de Mação*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.

- Manson, Michel. *História do brinquedo e dos jogos. Brincar através dos tempos*. Lisboa: Teorema.
- Mariana, P.J. de (1854). *Obras del Padre Juan de Mariana*. Biblioteca de autores Españoles. Madrid: M. Rivadeneyra - Editor- Impresor.
- Marques, Oliveira. (1981). *A Sociedade Medieval Português*. 4ª edição. Lisboa: Livraria Sá da Costa.
- Marques, Pedro Jorge B. (2001). *Análise Estrutural do Jogo do Chinquilha num Concelho da Extremadura*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Martínez, J. J. (2000). *Aparatos Gimnásticos y de Rehabilitación del siglo XIX*. Madrid: Gymnos Editorial Desportiva.
- Mendes, N.M.C. (1999). *O Jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede*. Monografia FCDEF – U.C. Coimbra.
- Pereira, Gabriel (1890). *Estudos Eborenses*. Évora: Minerva.
- Pires de Lima, Augusto. (1928). *Miscellânea* (Garcia de Resende).
- Pires de Lima, Fernando de C. (s/d). *A Arte Popular em Portugal*. Porto: Editorial Verbo.
- Ribeiro, Frederico Eduardo M.O.A. (2005) *Jogos, Brinquedos, e Brincadeiras da Freguesia de Pernes*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Rodrigues, António José N. (2005) *Os Jogos, Brinquedos, e Brincadeiras dos nossos avós no Concelho de Anadia*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Saraiva, José Hermano (s/d). *Ditos Portugueses dignos de Memória*. 2ª ed. Lisboa: Publicações Europa América
- Segorbe, João A. G. (2000). *Os Jogos Populares na Festa dos Tabuleiros*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Simões, Luís. (2004). *Jogos, Brinquedos, e Brincadeiras das nossas avós: um estudo do género*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Sousa, Orlando.(2004) *O Jogo do Beto no Distrito da Guarda: Estudo na Freguesia de Maçainha*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- UNESCO (1989). *Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural – 25ª Sessão da Conferência Geral da UNESCO*. Paris.
- UNESCO (2001). *Recomendação Sobre a Salvaguarda da Cultura tradicional e Popular – 31ª Sessão da Conferência Geral da UNESCO*. Paris.
- Vasconcelos, José Leite (1933). *Etnografia Portuguesa – Tentativa de Sistematização*. Vol. I, Lisboa: Imprensa N.

12. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN VALENCIA

Autor: Àngel Gómez i Navarro

Institución: Escola Autònoma Jocs Tradicionals

Correo electrónico: angona58@hotmail.com

Región: Comunidad Valenciana, España

RESUMEN

Los pueblos y los juegos constituyen un binomio inseparable. Cuando un pueblo está vivo y en sus calles y plazas corretean los niños, sus juegos; tanto los infantiles como los de adultos, tienen una presencia significativa.

Cuando la realidad socio-económica cambia, las actividades del sector primario ceden el paso a las del sector terciario y las personas se ven obligadas a salir del pueblo en busca de trabajo. En esas condiciones las circunstancias personales cambian drásticamente y el juego se resiente e incluso desaparece.

En la Comunidad Valenciana los cambios acaecidos en la actividad socio-económica, han dejado pueblos del interior prácticamente vacíos. Sus gentes, sobre todo la población activa, han tenido que ir a trabajar a pueblos grandes o a la zona costera; situación que ha originado el traslado de toda la familia a nuevas localidades y como consecuencia muchos pueblos han tenido que cerrar sus escuelas por falta de alumnado.

Ante este panorama entre los años 1960 y 1970 muchos juegos de adultos vivieron una etapa de crisis, llegando incluso a desaparecer de las calles. Gracias a la labor de entidades y federaciones algunas de estas prácticas se han recuperado y han sido puestas en valor.

PALABRAS CLAVE: Realidad social, recuperación lúdica, juegos vivos.

LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS DANS LA COMMUNAUTÉ VALENCIENNE

RÉSUMÉ

Communes et jeux forment un binôme indissociable. Quand une commune est vivante, que les enfants courent dans ses rues et sillonnent ses places, on observe que ses jeux – d'enfants ou d'adultes – occupent une place significative.

Lorsque la réalité socio-économique vient à changer, les activités du secteur primaire cèdent le pas au secteur tertiaire et les gens du lieu se voient contraints à quitter leur commune pour chercher du travail. Dans ces conditions, leurs circonstances personnelles changent radicalement et le jeu s'en ressent, voire disparaît.

Dans la Communauté Valencienne, les changements qui sont intervenus au niveau de l'activité socio-économique ont eu pour conséquence de vider pratiquement de leurs habitants plusieurs villages de l'intérieur des terres. Leur population active a dû partir travailler dans des communes plus grandes ou sur le littoral, et des familles entières se sont donc vues forcées de déménager pour s'installer dans de nouvelles localités. Tant et si bien que de nombreux villages ont dû fermer leur école, faute d'élèves suffisants.

Face à cette situation, de nombreux jeux d'adultes ont traversé une étape de crise entre 1960 et 1970. Ils avaient même entièrement déserté les rues. Grâce à l'effort des organismes et des fédérations, certaines de ces pratiques ont été récupérées et mises en valeur.

MOTS CLÉS: Réalité sociale, récupération des jeux, jeux vivants.

TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN VALENCIA

SUMMARY

Villages and games are two things that are inextricably linked. When a village is really alive, with children running around its streets and squares, then its games – both children's games and those played by adults – also have an important presence.

When the socio-economic situation changes, the primary sector gives way to tertiary sector activities, and people are forced to leave the village to seek work. In such a situation, personal circumstances change drastically, and traditional games are affected and may even disappear.

Socio-economic change has left many villages practically empty in the Autonomous Community of Valencia. The people, particularly the active population, have been forced to go to work in larger towns or on the coast, leading whole families to move to new areas, as a result of which many village schools have closed due to lack of pupils.

This situation caused many adult games to fall into crisis during the decade from 1960 to 1970, and many completely disappeared from the streets. Thanks to the work of federations and associations, however, many have been revived and restored to their former importance.

KEY WORDS: *Social reality, reclaiming leisure, living games.*

OS JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS EN VALÈNCIA

RESUMO

Os jogos e os povos constituem um binómio inseparável. Quando um povo está vivo e as suas crianças correm nas ruas e praças, então, os seus jogos; tanto os infantis como os jogos para adultos, têm uma presença marcante.

Quanto a realidade sócio-económica é alterada, as actividades do sector primário dão lugar a actividades do sector terciário e as pessoas vêem-se obrigadas a sair da aldeia à procura de trabalho. As circunstâncias pessoais mudam drasticamente nestas condições e a prática dos jogos ressentem-se e por vezes desaparece.

As alterações vividas na actividade sócio-económica na Comunidad Valenciana, deixaram as aldeias do interior praticamente desertas. As sua gentes, sobre tudo a população activa, foram obrigados a ir trabalhar para grandes centro populacionais ou no litoral; o que motivou o deslocamento de toda a família para outras localidades e conseqüentemente o encerramento das escolas por falta de alunos.

Nesta conjuntura, muitos jogos de adultos viveram uma fase de crise, entre os anos 60 e 70, chegando inclusivamente a desaparecer das ruas. A recuperação e valorização de algumas destas práticas só foi possível graças ao trabalho de algumas entidades e federações.

PALAVRAS-CHAVE: *Realidade social, recuperação lúdica, jogos vivos.*

ELS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS A VALÈNCIA

RESUM

Els pobles i els jocs constitueixen un binomi inseparable. Quan un poble està viu i els infants corren pels carrers i per les places, els seus jocs, tant els infantils com els d'adults, hi tenen una presència significativa.

Quan la realitat socioeconòmica canvia, les activitats del sector primari cedeixen el pas a les del sector terciari i les persones es veuen obligades a sortir del poble a buscar feina. En aquestes condicions les circumstàncies personals canvien dràsticament i el joc se'n ressent i, fins i tot, desapareix.

Els canvis que s'han produït en l'activitat socioeconòmica de la Comunitat Valenciana han deixat pobles de l'interior pràcticament buïts. La gent, sobretot la població activa, ha hagut d'anar a treballar a pobles grans o a la costa. Aquesta situació ha originat el trasllat de tota la família a noves localitats i, com a conseqüència, molts pobles han hagut de tancar les escoles per manca d'alumnat.

Davant d'aquest panorama, entre els anys 1960 i 1970, molts jocs d'adults van viure una etapa de crisi, fins i tot van arribar a desaparèixer del carrer. Gràcies a la tasca d'entitats i de federacions, algunes d'aquestes pràctiques s'han recuperat i s'han revalorat.

MOTS CLAU: *Realitat social, recuperació lúdica, jocs vius.*

C'HOARIOU HA SPORTOU HENGOUNEL E VALENSIA

DEVERRADENN

Ar pobloù hag ar c'hoarioù zo daou dra ne c'heller ket dispartiañ. Pa vez ur bobl er straed e lec'h ma tispak he bugale, he c'hoarioù, bugel pe gour, o deus ur bezañs a dalvez traoù.

Pa cheñch ar gwirvoud sosio-ekonomikel, neuze oberiantizoù ar c'hentañ gennad vez lonket gant re an trede gennad, hag an dud vez rediet da vont er maez eus ar gumuniezh da glask labour. Ar plegennoù-se a gemm da vat ar stadoù buhez ha levezoniñ ra ar c'hoari, betek mon da get a-wechoù.

E kumuniezh Valansia, ar c'hemoù sosio-ekonomikel o deus lakaet poblañsoù an argoad kazi dilabour. Ranket o deus an dud oberiant mont da labourat e kerioù bras an arvor, pezh a lakaas alies ar familh a-bezh da zivroañ ha dre ret kalzig a skolioù da serriñ er parrezhioù. Dirak gwel-meur ar bloavezhioù 1960-70, kalz c'hoarioù tud gour zo bet paket diaes, betek mont da get a-wechoù er straedoù. Dre labour aozadurioù ha kevredadoù zo, ul lodenn anezho zo bet adpakat ha lakaet da dalvezout endro.

GERIOU PENNAÑ: Gwirzoud sokial, dastum c'hoarioù, c'hoarioù bev.

DE TRADITIONELE SPELEN EN SPORTEN IN VALENCIA

SAMENVATTING

Dorpen en spel kunnen niet los gezien worden van elkaar. Wanneer in een dorp geleefd wordt, rennen er kinderen over straten en pleinen en zijn de spelen, zowel die van kinderen als van volwassenen, nadrukkelijk aanwezig.

Door de verandering van de socio-economische situatie, maken de activiteiten van de primaire sector plaats voor die van de tertiaire sector en zien de mensen zich verplicht uit hun dorp weg te trekken om elders werk te zoeken. Dergelijke omstandigheden brengen niet alleen een drastische verandering teweeg in persoonlijke levenssituatie, ook de spelcultuur ondervindt daar hinder van en kan zelfs verdwijnen.

De socio-economische veranderingen hebben voor gevolg gehad dat de dorpen in de autonome regio Valencia leegliepen. Vooral de actieve bevolking kon niet anders dan in de grotere gemeenten of aan de kust op zoek te gaan naar werk. Hele gezinnen verhuisden. Door een tekort aan leerlingen dienden tal van dorpen hun scholen sluiten.

Daardoor maakten veel spelen een crisis door tussen 1960 en 1970. Sommige verdwenen zelfs volledig uit het straatbeeld. Met de hulp van diverse instanties en federaties is een aantal van deze spelen weer opgepikt en worden ze in ere hersteld.

TREFWOORDEN: sociale realiteit, opwaardering van het spel, actuele spelen.

LOS JÒCS E ESPÒRTS TRADICIONAUS EN VALENCIA

RESUMAT

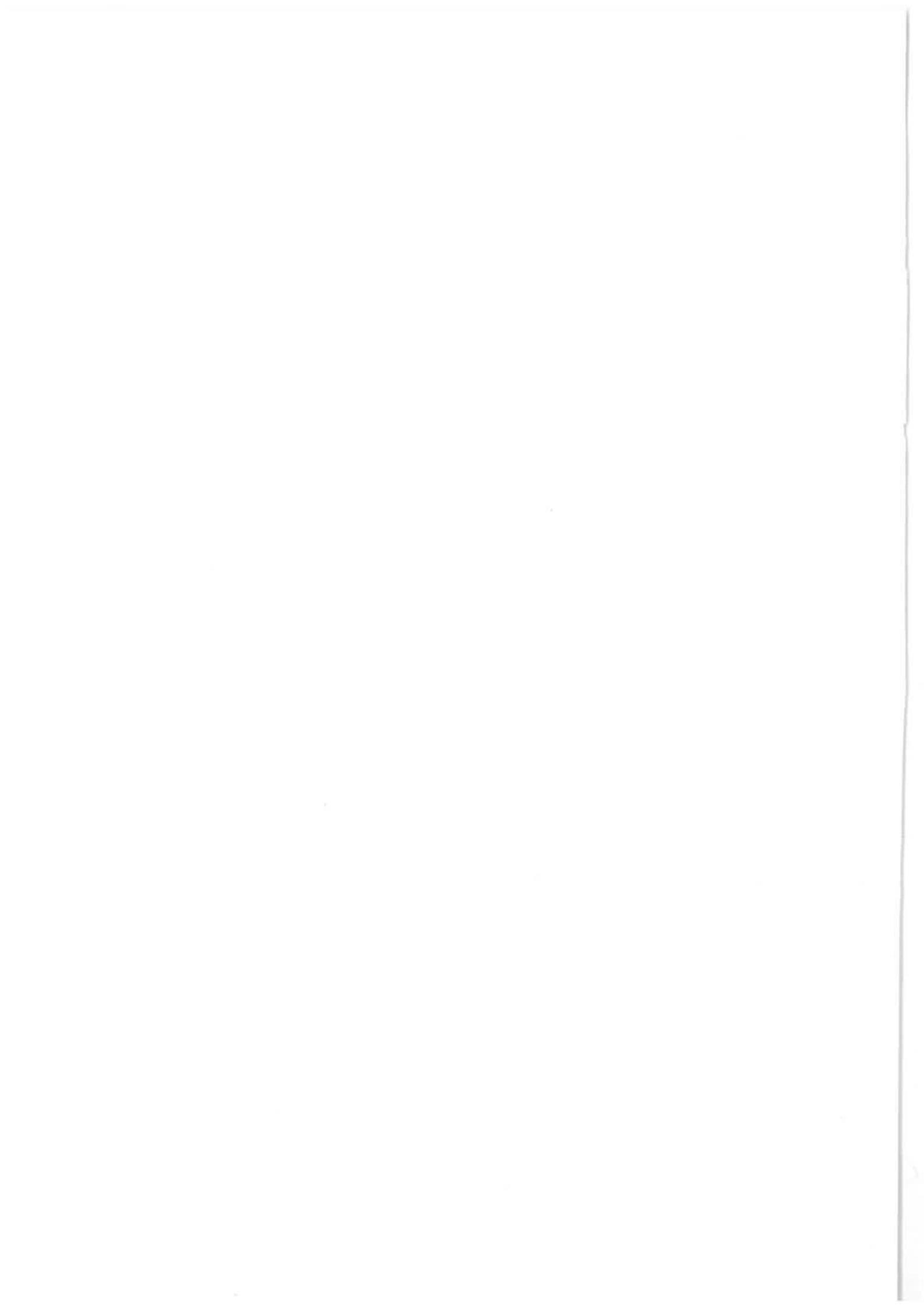
Los pobles e los jòcs constituan un parelh inseparable. Quan un poble es present dins la carrera on s'amusan sons dròlles, sons jòcs, tant mainaders qu'adultes, an ua presència significativa.

Quan la realitat sociò-economica cambia, las activitats deu sector primari daishan la plaça a los deu sector terciari, e las gens son forçats de sortir de la comunautat a la recerca de treball. Aqueras circumstàncies cambian radicalament las condicions e lo jòc s'en arressent, e quauque còps desapareish.

En la Comunautat de Valencia los cambiaments sociò-economics an daishat las poblacions de l'interior de las terras practicament shens activitat. Las personas activas qu'an de anar trabalhar en las granas zonas urbanas costieras, çò que creèc plan sovent l'exoda de tota la familha e per consequencia barra numerosas escòlas ens los vilatges.

Davant aqueth panorama de las annadas 1960-70 fòrças jòcs d'adultes an conegut ua situacion de crisa, desapareishant de còps de las carreras. Mercès au trabalh d'organismes e de federacions, quauquas uas d'aqueras practicas an estadas arrecuperadas e torna botadas en valor.

MÒTS CLAUS: Realitat sociala, recuperacion ludica, jòcs vius.



1. LA SITUACIÓN DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

La Comunidad Valenciana ocupa la zona central del este de España; tiene unos 500 Km. de costa bañada por el mar Mediterráneo y está formada por tres provincias: Castellón, Valencia y Alicante. Su superficie es de 23.255 Km² y cuenta con una población de unos 4.600.000 habitantes.

Los juegos tradicionales en la Comunidad Valenciana, a lo largo del tiempo, han pasado por situaciones muy críticas, hasta el punto de ser prohibidos en diversas ocasiones e incluso llegar a desaparecer (como ejemplo indicar la existencia del bando municipal prohibiendo jugar a pelota en la ciudad de Valencia; así como decretos administrativos prohibiendo el juego de birles). Pero siempre que esto ocurría los jugadores encontraban otros lugares, para practicarlos a escondidas. En buena medida, actualmente los juegos de adultos que continúan vivos gracias a las apuestas (desafíos entre los jugadores y apuestas cruzadas entre el público) y al trabajo realizado por entidades privadas y federaciones deportivas (*Jocs i Esports Tradicionals, Pilota Valenciana*).

Juegos como *les birles*, la pelota valenciana (jugada en la calle o en el *trinquet*), lanzamiento de bola a brazo y el *pic i pala o bòlit* (billarda), e incluso el *falutxo* (barca de remos) están en período de franca recuperación; otros como lanzamiento de barra, *canut*, lanzamiento al siete y medio, pollo de Santa Ana, carrera del pollo, y torres humanas, sólo ocupan las calles, regularmente, en las fiestas locales. Finalmente existe un tercer grupo en el que se encuentra el juego de la calva y el del cajón que prácticamente han perdido su lugar natural en la calle.

2. VISIÓN SOCIOCULTURAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES VALENCIANOS

La mayoría de los juegos de la Comunidad Valenciana tienen mucho que ver con la ocupación laboral y con la situación geográfica de los lugares en los que se han practicado. Así, se puede afirmar que los juegos de la franja costera son, en general, más calmados y de mayor habilidad que los de interior, por lo general más bruscos y con una mayor condicionante de la fuerza.

Algunos de ellos ya son recogidos por autores valencianos en el siglo XIV y XV. Jaume Roig (1978/1460) en su libro *Espill o Llibre de les dones*, en el capítulo primero del segundo libro, al hablar del galanteo del caballero hacia la dama escribe lo siguiente:

*“Per reduir-la jugava birla
sovent ab ella, joc d’escampella,
ni de la txoca;”* (1)

El juego de Birles, a lo largo de la historia ha sufrido persecución y prohibiciones y al mismo tiempo, en Valencia, ha sido protagonista de pinturas; por ejemplo indicar que Gustau Doré retrata el aspecto belicoso de los jugadores por diferencias irreconciliables

En la mayoría de juegos de adultos, normalmente, los jugadores se jugaban sus ahorros y si no los tenían pero su habilidad era notable siempre podían tener el respaldo de los padrinos (personas que ponían el dinero para que el jugador pudiese realizar las tiradas).

Entre los juegos de adultos que han llegado hasta nuestros días cabe reseñar, por su importancia social, las siguientes prácticas.

Birles

Hasta la década de los 50 del siglo XX, principalmente se jugaba los días de fiesta y siempre en lugares cercanos a la taberna donde, los jugadores, cuando las partidas no eran importantes, podían tomarse los clásicos altramuces con el chato de vino que se habían apostado. Otro lugar muy típico del juego, y que hasta la fecha mantienen los pueblos de Pedralba y Montán, es el callejón de la iglesia. En el pueblo de Olocau hemos recogido un dicho que sitúa al juego de birles en la

¹ “Para reducirla jugaba a birla
a menudo con ella, también a escampilla
y a la choca;.....”

placeta. Hasta el año 1992 no hay constancia de la existencia de campos de juego específicos para la práctica de los birles.

Ha sido, eminentemente, un juego masculino, pero en algunos pueblos y masías, y siempre en partidas sin apuestas, jugaban algunas mujeres. Los participantes, la mayoría de las veces eran adultos o ancianos, pero también los jóvenes solían acercarse a jugar, siempre que no hubiese partida de las calificadas de “fuertes”. Entre las anécdotas resaltar la localizada en Lucena del Cid, protagonizada por un joven que en el año 1939, recién terminada la guerra civil, llegó al pueblo con cinco pesetas y ganó en una tarde más de seiscientas; otra anécdota cuenta que un señor de Matet perdió en el juego media casa, recuperándola al domingo siguiente.

Las birles y los *motxos*, (tiraderas) también conocidos, entre otros, como *palets*, mazos, *birlots*, se fabricaban, normalmente, de madera de carrasca, pero con el paso del tiempo los árboles han escaseado y se ha limitado su uso. Actualmente los juegos oficiales son fabricados con madera de haya, más fácil de encontrar en el mercado en cualquier momento del año.

Finalmente indicar que este juego aparece en los medios de comunicación, esporádicamente;



Foto 1. Juego de Birles.

siempre que el evento, a juicio de la prensa, merezca, dedicar alguna hoja en los periódicos y algún segundo en los informativos de la televisión autonómica.

La pelota valenciana

El juego de pelota, según dice Llopis (1999), pasó del mundo griego al romano, pero es en Valencia donde asentó su forma peculiar de jugar y es por ello que tiene bien ganado el adjetivo de valenciana.

Varias son las modalidades de juego que hoy en día se

practican en las calles y trinquetes de la Comunidad Valenciana: *el raspall*, *la galotxa* y *la escala i corda*. En todas ellas se enfrentan dos partes o bandos, cuya composición puede cambiar, desde uno a tres jugadores, pudiéndose enfrentar uno contra uno, dos contra dos, dos contra tres o tres contra tres.

El juego siempre ha sido propio del género masculino y era muy habitual las partidas entre pueblos, donde los participantes ganaban cierto prestigio social. Sus máximos animadores eran los agricultores, los cuales sostenían las partidas con sus apuestas. En los recintos cerrados, trinquetes, siempre se ha cobrado entrada para presenciar las partidas entre jugadores profesionales y la gratificación o paga de los *pelotaris* corre a cargo del gerente del trinquete (*el trinquet*). Actualmente existen varias empresas que se dedican a la concertación de partidas y empresas comerciales que patrocinan trofeos y premios.

Los útiles de juego son: la pequeña pelota de vaqueta, construida con cuero de la testuz de la vaca, que pesa unos 40-42 gr. y mide 42 mm. de diámetro, y los guantes para proteger las manos.

Los jugadores profesionales pueden vivir del deporte gracias a los patrocinadores privados.

Respecto a su presencia en los medios de comunicación, indicar que el periódico Levante y el segundo canal de televisión valenciana, Punt 2, dedican regularmente diversos espacios para el juego de pelota.

Lanzamiento de bola a brazo

En la comarca de la *Foia de Castalla*, en el interior de la Comunidad Valenciana aún se puede recorrer los caminos siguiendo el juego de la bola. Las personas de más edad del pueblo de Cas-

talla explican que en su camino, antiguo azagador real, conocido como camino de la bola, puede que los romanos ya hiciesen rodar la bola desde los límites del pueblo hasta el alto del barranco. Fuera o no fuera cierto, lo que si que constatan es que sus antepasados, diariamente, ya arreglaban sus partidas: bola de juego (*balí, la grossa, quilo i quarta*) pacto de llegada (ida o ida y vuelta), distancia de ventaja y apuesta en metálico. Con todo ajustado comenzaba la partida, la cual era seguida por un buen número de personas que entre ellas también apostaban a favor de uno u otro de los jugadores. Cuando la partida finalizaba todos pagaban sus apuestas y al momento se estaba arreglando otra partida, y así posaban las tardes y también la mañana de los domingos y días de fiesta.

Actualmente el juego sigue el mismo rito pero sólo se juega los sábados y domingos. Esporádicamente se organizan trofeos donde los jugadores se encuadran por categorías y el premio es un trofeo.

En el pueblo de Jalance cabe destacar el inicio de la partida, la cual comenzaba en la esquina de la salida del camino de la era y donde los jugadores más audaces, para ahorrarse una tirada para doblar la esquina, lanzaban la bola por encima de la casa. Aquellos que lo conseguían eran admirados por sus convecinos.

Los jugadores de las partidas populares siempre han sido y son del sexo masculino, pero, a nivel federativo y desde el año 1998 se viene realizando un circuito autonómico donde también participan las mujeres.

La información en los medios de comunicación, generalmente, se limita a noticias locales y comarcales de la zona de Castalla.

Lanzamiento de barra

El lanzamiento de barra era una actividad deportiva muy practicada a la sombra de los molinos hidráulicos del interior de la Comunidad Valenciana y en los pueblos donde el carro tirado por la tradicional jaca (*haca valenciana*) era un elemento de transporte importante. Los que nos han refrescado la memoria, en las poblaciones de Calles, Chelva y Chera, recuerdan desafíos memorables que, normalmente, enfrentaban a molineros y carreteros. Pero la actividad económica y la modernidad fueron cambiando el perfil social de pueblos, trabajos y máquinas, y aquellos encuentros y enfrentamientos fueron pasando a mejor vida.



Foto 2. Lanzamiento de Barra. Tirada de Fiestas. Camp de Mirra.

Lo que antes era una acción jugada, prácticamente diaria, pasó a realizarse los domingos con cierta continuidad entre los propios molineros y carreteros, y los días de la fiesta del pueblo, donde la participación era libre y por categorías. En los pueblos de la Serranía valenciana, los participantes en las fiestas, principalmente en San Antón, se reparten entre las categorías de casados y mozos. Para lanzar, según cuenta Don Avelino García, cada participante después de apuntarse, esperará a ser llamado para efectuar su primer lanzamiento; si consigue tiro se marca el lugar donde haya impactado la barra; la marca irá desplazándose a medida que los jugadores vayan mejorando la distancia y tras haber efectuado cada jugador los dos lanzamientos se marca con la cuerda la distancia y la persona que más cuerda tenga ganará la competición.

Los premios para el primero y segundo hasta hace pocos años eran dos pollos de corral, criados a expensas de las arcas municipales; actualmente los premios son en metálico.

Falutxos.

La barca de remo que los pescadores normalmente utilizaban para la pesca en aguas no alejadas de la costa, al llegar la hora de regresar al puerto, se convertía en un elemento de competición para intentar llegar primero a la lonja del pescado y así conseguir los mejores precios en el mercado.

Esta práctica económico – competitiva, los días de descanso, y especialmente en las fiestas del pueblo, se convertía en una actividad lúdica en la que las tripulaciones se desafiaban.

Con el paso del tiempo y la motorización de las barcas de pesca cayó en desuso e incluso se perdió la práctica lúdica. Fue a finales de los años 80 del siglo pasado cuando se rescató el falutxo como embarcación de competición y actualmente las cofradías de pescadores de algunos puertos valencianos tienen sus *falutxos* y sus tripulaciones para la competición, competición que realizan entre ellos, de manera no continuada.

La actividad la coordina la federación de remo.

Pic i pala

Tanto hombres como mujeres han jugado y siguen jugando al *pic i pala*, también denominado, escampilla, *bòlit* o estornija.

La construcción de los elementos de juego es sencilla y se realiza con elementos naturales: pequeños troncos de árbol, los cuales son trabajados para darles la forma necesaria según se vayan a hacer servir como bastón o como *pic* o escampilla (pequeño bastón de unos 10-15 cm de largo y 3 o 4 cm de diámetro al que se ha sacado punta en los extremos). En los pueblos que substituyen el bastón por la pala, el trabajo es un poco más costoso pues la madera debe de ser lo suficientemente ancha y necesita ser trabajada con más refinamiento.

Según la modalidad de juego se utiliza el bastón o la pala. Para el juego de distancia y arrimar, ambos jugados individual, preferentemente se utiliza el bastón; para el juego de parar y matar, juego de equipo, normalmente se utiliza la pala.



Foto 3. Pic i Pala. Competición de Fiestas Benissane.



Foto 4. La Calva. Tirada Popular. El Toro.

El lugar de juego no necesita un espacio específico, sólo hay que disponer de una zona despejada y ancha.

La calva

Los pastores del interior de Valencia y Castellón cuando se reunían, ya fuera a la hora de comer o al final de la tarde para estabular a los rebaños de ovejas, siempre tenían un momento para jugar a la calva, según nos cuenta Don Luís Garde. Pero a medida que el pastoreo fue decre-

ciendo en la zona y los pueblos fueron perdiendo habitantes, las reuniones vespertinas desaparecieron y con ellas el mismo juego, el cual ha quedado como elemento simbólico, y esporádico, en las fiestas patronales de El Toro.

Como se puede deducir, el lugar de juego era el mismo monte, donde se encontraban los elementos apropiados para jugar, las piedras. Sus jugadores siempre del sexo masculino, a veces tenían ocasión de trasladar el resultado o las proezas del día a la taberna y allí, con la pasión encendida, concertar desafíos entre los mejores; desafíos que se concretaban el domingo después de misa en la era.

Salvo las cantidades de dinero que pudiesen apostar los contrincantes, no se tienen noticias de premios.

Actualmente desde el ámbito federativo se trabaja para recuperar el juego y poderlo realizar, en principio, en los festivales de juegos tradicionales.

El Caixó (cajón)

Cuando los agricultores de la comarca del Camp de Morvedre trabajaban en la recolección de la naranja, allá por los años 50 del siglo XX, explica Don. Paco “el Negre” de Sagunto, el juego del cajón era la actividad más socorrida y apreciada para hacer tiempo mientras la tierra y los naranjos secaban del rocío matutino y podían entrar a recolectar. El juego terminaba en el momento que el capataz daba la orden de entrar al campo. Algunas veces se podía escuchar a algún trabajador gritar “¡recoger vosotros que yo ya tengo el jornal ganado!”. Esto era posible el día que la partida era fuerte y cada vez que se realizaba la acción de juego la persona que ganaba recogía todas las monedas que habían entrado en juego; el resto de jugadores perdía, en cada jugada, sus tres monedas. Si por el contrario la partida era floja, cuando se terminaba el tiempo de juego un jugador podía ganar algunas monedas pero no suficiente cantidad de dinero para renunciar a la jornada de trabajo.

Actualmente no se tienen noticias de que el juego este vivo en las zonas con tradición naranjera, entre otras porque el modelo de cajón ha sido sustituido por el de plástico haciendo imposible el juego y porque las costumbres de los actuales recogedores de naranja han cambiado drásticamente.

Después de su recuperación se juega a nivel federativo en los festivales de juegos tradicionales.

El canut (canuto, tejo o tanga en otras regiones)

El juego del *canut* era típico de labradores, los cuales lo utilizaban en su tiempo de descanso. El lugar natural de juego eran los caminos pero también las plazas de los pueblos donde se reunían los días de fiesta. Para jugar sólo necesitaban un trozo de caña y unos tejos o monedas.

Los jugadores, normalmente, arreglaban sus partidas atendiendo a las monedas que tuviesen en sus bolsillos pues cuando alguien se quedaba sin dinero no podía seguir jugando.

Actualmente se suele jugar con cilindros de madera de unos 10 cm de alto y de 2 a 3 cm de diámetro. El premio del juego consiste en un trofeo o en especies (frutas y verduras). Son los mismos jugadores los que se distribuyen en grupos y juegan en modalidad individual o por equipos; en cada jugada suman puntos, dependiendo de las chapas ganadas. Quien más puntos suma gana el trofeo en juego.



Foto 5. Canut. Participación Popular. Chera.

Lanzamiento al siete y medio

El juego, eminentemente rural, en un pasado reciente, era jugado, normalmente, en los caminos y eras, por los hombres y, esporádicamente, por alguna mujer.

El material de juego, las más de las veces, era recogido en el mismo lugar pues se podían hacer valer pequeñas piedras, aunque lo más habitual, cuando se hacían apuestas, era realizar los lanzamientos con las mismas monedas que estaban en juego. Actualmente se juega con chapas de goma preparadas al efecto y los ganadores reciben como premio el trofeo correspondiente.



Foto 6. Actividad Escola Jocs Tradicionals. Lanzamiento al siete y medio.

El juego se realiza en un cuadrado o rectángulo marcado

en el suelo en el que se han distribuido, según los pueblos, los números: 1, 2, 3, 4 y 7 y $\frac{1}{2}$ en las comarcas centrales y de la costa y 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 en las comarcas de interior. En todos los lugares, cualquier ralla vale medio punto.

En algunos pueblos, (Benissanó y Burjassot), tienen preparado permanentemente el cuadro de juego en la zona de juegos tradicionales, pero en la mayoría siguen marcándolo en el momento de jugar.

3. MODELOS ORGANIZATIVOS DEL JUEGO Y DEPORTE TRADICIONAL

La organización de los juegos en los distintos pueblos siempre ha ido unida a una gran voluntariedad de las personas, incluso cuando había apuestas entre los participantes. No era así cuando el juego era cerrado por necesitar de un lugar idóneo para la práctica, caso de la pelota en el trinquete.

Modelo festivo. La mayoría de las veces son las mismas comisiones de fiestas – *clavaris* o *majorals* - las que se hacen cargo de la organización, ya sea directa o indirectamente. Cuando estas comisiones se responsabilizan de la organización, el planteamiento adquiere claras connotaciones populares; de modo que los participantes se pueden inscribir (clásicas apuntadas) en los lugares de costumbre del pueblo (casal, horno, tiendas, bares); días antes de la actividad pasan a recoger las hojas para organizar el juego. En cambio si la comisión organizadora sólo se responsabiliza de los premios, será una asociación o colectivo, normalmente del mismo pueblo, la que se hagan cargo de la realización de la actividad.

En contadas ocasiones se realiza a través de una empresa especializada, en este caso sólo se limitan a pagar el coste de la logística de la actividad. A veces, las personas del pueblo sólo asisten de espectadores pues el juego está reservado a los profesionales con los que contacta la empresa contratada (es muy frecuente en partidas de pelota).

Modelo federativo. La Federación de *Jocs i Esports Tradicionals* de la Comunidad Valenciana (FJET-CV) se encarga de la realización de los campeonatos oficiales y a través de la Escola organiza actividades de promoción, festivales de juegos, en las que el objetivo que persigue es dar a conocer los juegos, especialmente a los más jóvenes.

Entre las competiciones cabe reseñar:

- En la modalidad de birles se organizan: la Liga autonómica en las categorías de primera y segunda, Copa Federación y Copa Generalitat.

- En la modalidad de Lanzamiento de bola a brazo: Circuito autonómico
- En la modalidad de *Pic i pala*: Final autonómica

Las actividades y competiciones de Pelota valenciana y de *Falutxos* son organizadas, respectivamente, por las Federaciones de Pilota y de Remo. Se realizan competiciones a nivel autonómico.

4. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN VALENCIA

Entre los juegos y deportes más emblemáticos que coordina la Federación de *Jocs i Esports Tradicionals* (FJET-CV) y que se trabajan en la *Escola Autònica de Jocs Tradicionals*, así como las modalidades de pelota que promociona la Federación de *Pilota* valenciana, por su repercusión, cabe destacar:

Birles. De las seis birles que tenemos plantadas hay que intentar derribar cinco dejando una en pie. Esta jugada se llama buena y es la única que nos sirve para ganar. Para conseguirlo disponemos de hasta tres *motxos*, mazos o *palets*, los cuales lanzaremos, siempre con mano baja (mano por debajo del codo) desde la distancia acordada. En una partida oficial cada persona realiza quince tiradas y gana la persona que más buenas consiga.

Pic i pala. La modalidad más arraigada es la de distancia. Cada jugador realiza un número acordado de golpes para intentar llevar lo más lejos posible su *pic*. Cada golpe tiene dos partes: en la primera se trata de levantar el *pic* del suelo, para, en una segunda acción, golpearlo para hacerlo llegar lo más lejos posible.

Lanzamiento de bola a brazo. Al grito de ¡bola va! los jugadores lanzan la bola de hierro dulce por el aire con la intención de impactar en el suelo lo más lejos posible para que, todo seguido, corra la máxima distancia y poder llegar al pacto con el mínimo de lanzamientos o *bolaes*.



Foto 7. Lanzamiento de Bola a Brazo. Tirada de Fiestas. Adzeneta d'Albaida.

Lanzamiento de barra. Para que el lanzamiento sea válido, la barra deberá impactar en el suelo con la punta que miraba hacia él antes de salir de la mano del lanzador. Este, para ganar la prueba, intentará que su lanzamiento sea el más largo. Cada participante tiene dos o tres oportunidades para mejorar su lanzamiento.

Pelota valenciana. La calle es el lugar idóneo para el juego de *raspall* y de *galotxa*, mientras que en el trinquete se juega a *escala i corda*. La

modalidad de *raspall* se juega sin cuerda que divida los dos campos, la *galotxa* y la *escala i corda* necesitan una cuerda, para dividir el recinto de juego y para que la pelota pase por arriba pues caso contrario se considera falta. Todas las modalidades requieren de una gran visión de juego para intentar colocar la pelota en el sitio justo para que el equipo contrario, jugándola correctamente, *de bo*, no la pueda devolver.

5. TRADICIÓN Y MODERNIDAD. RETOS DE FUTURO

Dado el escaso interés que las administraciones autonómicas vienen demostrando en favor de los juegos tradicionales y el insuficiente apoyo que desde el organigrama de la Federación de Juegos y Deportes Tradicionales (FJET-CV) se ha demostrado en la tarea de su recuperación y promoción nos vimos en la necesidad de crear, en el año 2003, la Escuela Autonómica de Juegos Tradicionales (*l'Escola*).

La *Escola*, es el referente que aglutina el reto de futuro de los juegos tradicionales en la Comunidad Valenciana, ha sido constituida como entidad autónoma dentro del ámbito jurídico de la propia Federación; por lo tanto tiene capacidad de obrar y gestionar sus recursos para poder alcanzar los objetivos marcados en su reglamento de funcionamiento.

Sus ámbitos de actuación son:

5.1. Formación

Animador en juegos. Prepara a los participantes para que conozcan y dominen los juegos que se presentaran en los festivales, al tiempo que tengan presentes los mínimos de seguridad para que la actividad se realice sin accidentes.

Especialista en las modalidades. Curso de las modalidades que, habiéndose recuperado y trabajado su puesta en valor dentro de la FJET-CV, están catalogadas como deporte o juego deportivo: birles, lanzamiento de bola a brazo, *pic* i pala, lanzamiento de barra, *canut*, lanzamiento al siete y medio, cajón, carrera del aro, tira garrote, y cuyo objetivo es que las personas participantes sean expertas en cada juego para poder formar a futuros jugadores y hacerse cargo de la dinámica de un equipo de competición.

5.2. Promoción

En este apartado se ha diseñado el Festival de Juegos Tradicionales. Su base son los juegos que se pueden montar con facilidad en cualquier espacio público y no necesitan una gran superficie de terreno: *birles*, *canut*, *caixó*, lanzamiento al siete y medio, aro, *arrimaeta* y peonza.

La actividad está dirigida a las entidades, tanto públicas como privadas, que puedan estar interesadas; especialmente a los ayuntamientos y colegios.

Un equipo de animadores en juegos tradicionales se desplaza a los lugares que solicitan la actividad y montan el circuito de juegos, en el que pueden participar tanto niños y niñas como personas mayores pues los juegos no requieren fuerza ni son de gran intensidad.

Para que la promoción sea lo más provechosa posible, y la actividad del Festival no quede como una acción aislada y sin continuidad, se ofrece la posibilidad de diseñar zonas de juegos en los colegios y pueblos que lo demanden. De esta manera se dispondrá de un espacio útil y se podrá jugar libremente en cualquier momento.

Dentro de este apartado se ha presentado ante la “Conselleria de Turisme” el programa “Turismo y Tradición” el cual persigue: habilitar zonas de juegos tradicionales en los establecimientos hosteleros, sobre todo de interior, y potenciar la realización de competiciones donde se hayan habilitado las zonas con el fin de aumentar las pernотaciones y servicios de restauración en estos establecimientos.

5.3. Enseñanza

En este apartado se incluyen los cursos para docentes, los cuales se desarrollan en colaboración con los Centros de formación y recursos del profesorado. Son cursos pensados para que el docente pueda utilizar los contenidos del juego tanto en el área de educación física, como en otras áreas del currículum (matemáticas, sociales, idiomas, plástica). Para ayudar en esta labor se ha editado el libro titulado “*Como se juega a...*”, el cual presenta la adaptación de los juegos para que se puedan trabajar en los centros de primaria y secundaria.

5.4. Investigación

La *Escola* coordina el programa **Recuperación del patrimonio cultural lúdico valenciano** a través del cual se está desarrollando un interesante trabajo en toda la Comunidad Valenciana cuya finalidad es rescatar del olvido y, en la medida de lo posible, poner en valor los juegos que duermen en la memoria de los mayores y que ya hace muchos años que no han jugado en las calles y plazas.

Mediante un trabajo de campo se van recogiendo, clasificando y catalogando nombres de juegos, sus acciones y desarrollo. Hasta la fecha se tienen catalogados más de 400 juegos, la mayoría de carácter infantil.

Con la información recogida se pretende desarrollar elementos de trabajo e información utilizando las nuevas tecnologías.

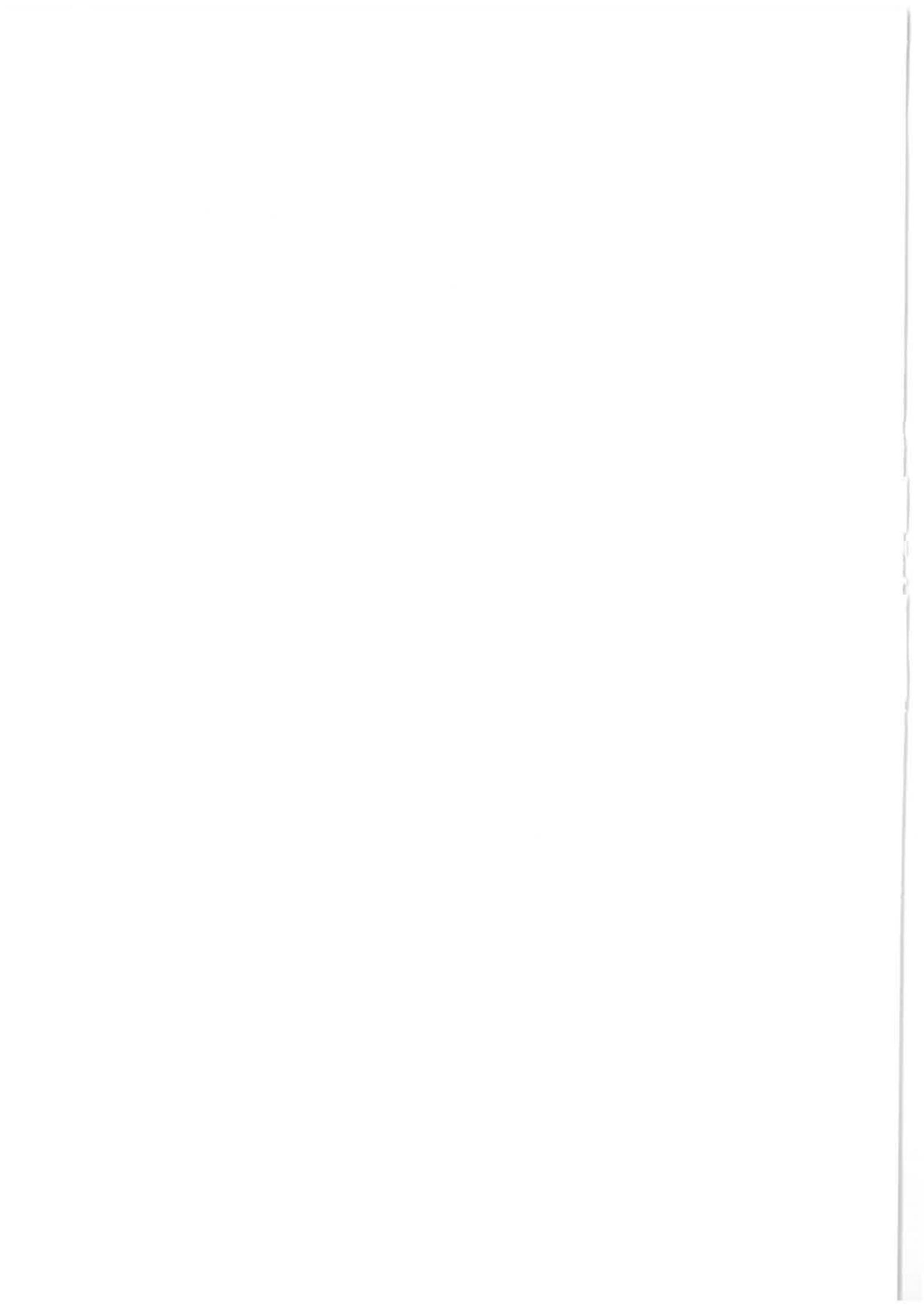
Entre los años 2002 y 2003, la FJET-CV colaboró con un programa de televisión en la filmación de juegos tradicionales. Actualmente con las filmaciones realizadas se está trabajando en la realización de un DVD que, si llega a buen puerto, será utilizado en la promoción de los juegos en el ámbito educativo.

Mención aparte merece la labor que la Federación de Pelota Valenciana viene realizando desde los años 80 del pasado siglo, en el que se puso en marcha un programa de recuperación de las modalidades que hemos apuntado y que, gracias a un firme soporte por parte del Gobierno de la Generalitat Valenciana y la colaboración de ayuntamientos y empresas privadas, ha conseguido devolverle a la pelota la importancia de la que gozó en tiempos pasados. Entre las iniciativas realizadas destacar la creación de escuelas municipales de pelota, la participación en un proyecto de proyección internacional con la realización de campeonatos europeos y mundiales de pelota en las modalidades de largas (llargues / jeu de paume) y frontón a mano, que cuenta con la participación de Francia, Italia, Bélgica, Irlanda, Colombia, Argentina, y Ecuador... entre otros países.

La Federación de Pilota ha realizado varios videos informativos y educativos.

6. BIBLIOGRAFÍA

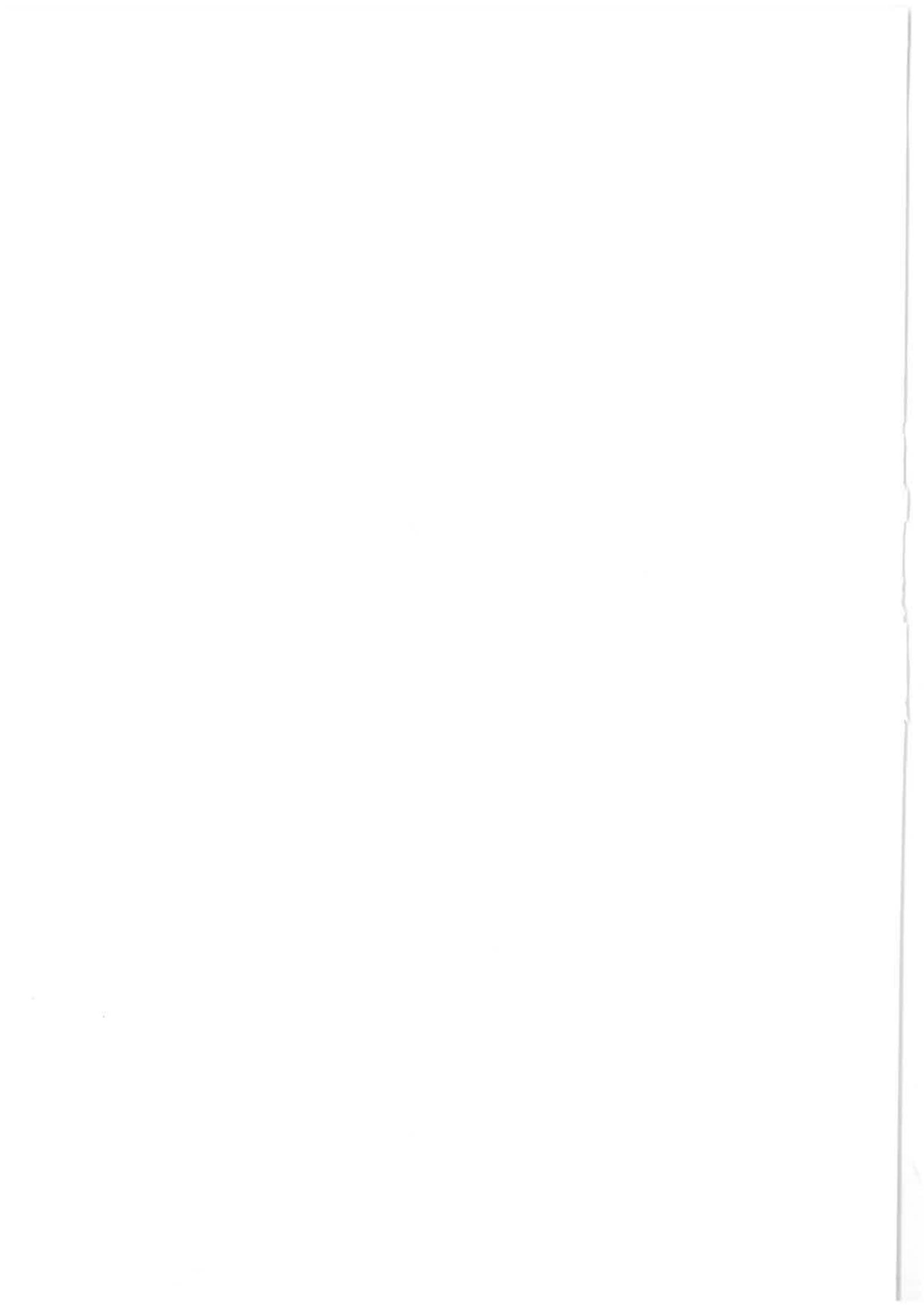
- Anyó, A. Delcastillo, F. Fibla. T. Gregori, J. (2000) *Jocs Tradicionals a Benicarló*. Benicarló: Alambor.
- Bataller Calderón, J. (1979) *Els jocs dels xiquets al País Valencià*. Valencia: I.C.E.
- Gómez i Navarro, A. (2001) *Juegos Tradicionales Valencianos*. Valencia. Carena.
- Gómez i Navarro, A. (2005) *Com es juga a....*. Valencia: Fundació Jaume II.
- Llopis i Bauset, F. (1999) *El joc de pilota valenciana*. Valencia. Carena.
- Monjo i Pascual, E.A (1999) *Jocs populars valencians de la Marina Alta*. Alacant: Institut de Cultura Juan Gil-Albert.
- Redó Vidal, R. (1997) *Cançons i costums de Vinaròs*. Vinaròs: Antinea.
- Roig, J. (1978/1460) *Espill o llibre de les dones*. Barcelona: Edicions 62.
- Sanchis Guarner, M. (1983) *La ciutat de València*. València: Ajuntament de València.



**III/ LA FORMACIÓN EN LOS JUEGOS
Y DEPORTES TRADICIONALES**

**III/ LA FORMATION DANS LES JEUX ET
LES SPORTS TRADITIONNELS**

**III/ EDUCATION IN TRADITIONAL
SPORTS AND GAMES**



13. EL PROYECTO EDUCATIVO MADERA DE SER EN CANTABRIA

Autor: Fernando de la Torre Renedo

Institución: Federación Cántabra de Bolos

E-mail: federacion@maderadeser.com

Región: Cantabria, España

RESUMEN

Cantabria, una pequeña región dentro del contexto español, resulta enormemente atractiva para los visitantes. Algunos de nuestros juegos y deportes tradicionales han evolucionado hasta convertirse en deportes.

El ser humano construye su propia civilización o cultura integrando dentro de ella el arte, las leyes, los valores y, sin duda, los juegos y deportes tradicionales.

La Federación Cántabra de Bolos ha desarrollado un modelo organizativo abierto a los aspectos culturales. Para el resto de los juegos tradicionales, y manteniendo el modelo festivo como preponderante, se debe aplicar algún tipo de estructura organizativa que renueve su vitalidad y que permita su conocimiento, recuperación y conservación.

En Cantabria se practican cuatro modalidades de bolos, dos de ellas pertenecen al grupo de derribo (Bolo Palma y Bolo Pasiego) y otras dos al grupo de pasabolos (Tablón y Losa). La modalidad más practicada es el Bolo Palma. También tienen importancia las regatas de traineras.

Muchos de los deportes tradicionales que se encuentran en auge o progresión poseen páginas Web oficiales. La investigación, recopilación, integración en la práctica vital y valorización de cuantas manifestaciones lúdicas y deportivas existen en nuestra región, se hace cada día más necesaria mediante: Iniciativas y financiación institucionales; implicación de la Universidad; proceso de formación de profesores y monitores; integración de los juegos en el currículum de los escolares; participación de los centros educativos; Creación del Museo de los Bolos; Creación de la Fundación Bolos

PALABRAS CLAVE: Cantabria, juego tradicional, bolos, pasabolo, traineras.

LA FORMATION DANS LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS: LE PROJET EDUCATIF «MADERA DE SER». CANTABRIE

RÉSUMÉ

Pendant des siècles, le jeu de quilles a occupé une place prépondérante dans la vie quotidienne des communes cantabres. C'est pourquoi ce jeu est aujourd'hui l'un de ses signes d'identité les plus appréciés. Néanmoins, les avancées techniques et sociales des dernières décennies du XX^e siècle ont eu pour conséquence une diminution de la pratique populaire en faveur d'autres formes de loisir. Si bien que les nouvelles générations, n'ayant plus le modèle des adultes sous les yeux, ne connaissent plus ou pratiquent plus ce qui avait été le jeu populaire cantabre par excellence, ayant aujourd'hui rang de «sport autochtone».

Un travail de promotion était nécessaire et la Fédération cantabre des Jeux de Quilles l'a entrepris dans deux directions:

Elle a développé une action qui met à la portée de tous les scolaires de la région le moyen de se familiariser avec les aspects culturels des jeux de quilles. Cette action est concrétisée par la réalisation d'un projet éducatif intitulé «Madera de Ser». Dans le cadre de ce projet, ses installations spécifiques reçoivent un établissement scolaire par jour. Les élèves accueillis ont l'occasion de pratiquer les quatre modalités des jeux de quille qui existent en Cantabrie. Ils reçoivent en outre un cours théorique sur les aspects culturels du jeu.

L'autre action mise en place par la fédération vise à stimuler l'apprentissage et la pratique sportive ou récréative du jeu. Autrement dit, elle encourage la recherche de nouveaux joueurs qui prendront le relais de leurs aînés et assureront la continuité. Cet objectif est appuyé par la création d'un programme d'écoles de jeu de quilles, mis en œuvre en partenariat avec les mairies de toute la région et avec le soutien du gouvernement cantabre et de l'organisme financier Caja Cantabria.

Les résultats de ces deux actions sont hautement satisfaisants. En effet, d'un côté, plus de 5 000 scolaires ont visité chaque année les installations de «Madera de Ser» et, par ailleurs, on observe une augmentation significative des joueurs de quilles dans les catégories juniors, ce qui, avec le temps, a une répercussion évidente sur les catégories seniors.

MOTS CLÉS: *Jeux de quilles, promotion, école, culture, compétition, jeu traditionnel.*

EDUCATION IN TRADITIONAL SPORTS AND GAMES: "MADERA DE SER" EDUCATIONAL PROJECT. CANTABRIA

SUMMARY

Skittles, known in Cantabria as bolos, was such an important part of everyday life in all villages here for centuries that the game now constitutes one of the Community of Cantabria's best-loved identifying signs. However, the technological and social progress made over the closing decades of the 20th century led to a fall in popular participation in the sport in favour of other leisure activities. As a result, the new generations, lacking the adult model, were often unaware that skittles was once by far the most popular of all games in Cantabria, what is now often called the autochthonous sport.

The regional skittles federation, or Federación Cántabra de Bolos, took two approaches to undertaking the work of promoting the sport that had now become necessary:

The first is aimed at making knowledge about the cultural aspects of the game available to all school pupils in the region through an educational project entitled "Madera de Ser". A different school is invited to the project site every day and pupils are given the chance to play the four variants of skittles that are played in Cantabria, as well as attending a talk about the cultural aspects of this traditional activity.

The second line of action is aimed at encouraging people to learn and play skittles, either as a sport or for recreational purposes, that is, to find players to take up the generational baton and ensure the continuity of the game. To this end, a programme of skittles schools – Escuelas de Bolos – has been established in cooperation with all the local councils in the region and with the support of the Autonomous Government of Cantabria and the Caja Cantabria financial institution.

In both cases, the results have been highly satisfactory, with more than 5,000 school children visiting the "Madera de Ser" project every year and a notable increase in numbers playing our traditional game in the lower age categories, something which is having a clear knock-on effect in the senior categories.

KEY WORDS: Bolos (skittles), promotion, school, culture, competition, traditional games.

A FORMAÇÃO NO QUADRO DOS JOGOS E DOS DESPORTOS TRADICIONAIS: O PROJECTO EDUCATIVO «MADERA DE SER». CANTÁBRIA

RESUMO

Durante séculos, o jogo de pinos ocupou um espaço preponderante na vida quotidiana dos cantábricos. É uma das razões para este jogo ser, ainda hoje, um dos símbolos da identidade da província mais apreciada. Apesar disso, os avanços tecnológicos e sociais das últimas décadas do século XX tiveram como consequência uma diminuição da prática popular em prol de outras formas de lazer. Tanto é assim que as novas gerações, não possuindo o modelo de referência para observar, não conhecem nada ou quase nada do que foi o jogo popular cantábrico por excelência, estando classificado actualmente por "desporto autóctone".

Um trabalho de promoção parecia-nos necessário e a Federação Cantábrica do Jogo de Pinos iniciou-o em duas direcções:

Por um lado, desenvolveu uma acção que possibilita a todos os estudantes da região familiarizarem-se com os aspectos culturais dos jogos de pinos. Esta acção concretiza-se através da realização de um projecto educativo intitulado "Madera de Ser". No quadro deste projecto, existe também um espaço específico que acolhe cada dia uma escola diferente. Assim, os alunos têm a possibilidade de praticar as quatro modalidades dos jogos dos pinos que existem na Cantábria. Os alunos, para além da vertente prática, também recebem aulas teóricas sobre os aspectos culturais do jogo

A outra acção posta em funcionamento pela federação visa estimular a aprendizagem e a prática desportiva ou recreativa do jogo. Dito de outra forma, favorece a procura de novos jogadores que vão apanhar o testemunho dos jogadores mais antigos e, deste modo, assegurar a perenidade do jogo.

O objectivo apoia-se na criação de um programa de escolas sobre o jogo de pinos, com a parceria das câmaras municipais de toda a região, com o apoio do governo cantábrico e com a entidade financeira Caja Cantábria.

Os resultados alcançados destas duas acções são altamente satisfatórios. Com efeito, de um lado, mais de 5000 estudantes visitam cada ano as instalações de "Madera de Ser", e, por outra parte, observa-se um aumento significativo de jogadores de pinos nas categorias juniores que no futuro significará uma repercussão patente sobre as categorias seniores.

PALAVRAS CHAVE: Jogos de pinos, promoção, escola, cultura, competição, jogo tradicional.

LA FORMACIÓ ALS JOCS I ESPORTS TRADICIONALS: PROJECTE EDUCATIU MADERA DE SER. CANTÀBRIA

RESUM

Durant segles, el joc de bitlles va tenir una gran importància en la vida diària de tots els pobles càntabres. Aquest joc constitueix un dels signes d'identitat més estimats de Cantàbria. No obstant això, el progrés tecnològic i social de les últimes dècades del segle XX va provocar la disminució de la pràctica popular a favor d'altres noves formes d'oci. Les noves generacions, en perdre el model adult, desconeixien en molts casos el que ha estat el joc popular per excel·lència de Cantàbria, que avui rep el nom d'esport autòcton.

Es feia necessària una tasca de promoció que la Federación Càntabra de Bolos va emprendre en dues direccions:

Una encaminada a posar a l'abast de tots els escolars de la regió el coneixement dels aspectes culturals de les bitlles, que es va materialitzar amb la realització d'un projecte educatiu anomenat "Madera de Ser". En aquest projecte, cada dia un col·legi visita les instal·lacions, tenen l'oportunitat de practicar les quatre modalitats de jocs de bitlles que hi ha a Cantàbria i assisteixen a una sessió teòrica sobre els aspectes culturals del joc.

Una altra està orientada a estimular l'aprenentatge i la pràctica esportiva o recreativa del joc, és a dir, la recerca de jugadors que facin el relleu generacional i n'assegurin la continuïtat. Aquest objectiu s'ha aconseguit per mitjà de l'establiment d'un programa d'escoles de bitlles amb la col·laboració dels ajuntaments de tota la regió, el suport del govern de Cantàbria i de l'entitat financera Caja Cantabria.

En tots dos casos els resultats són altament satisfactoris ja que s'ha aconseguit, per una banda, que més de 5.000 escolars visitin cada any "Madera de Ser" i, de l'altra, un augment significatiu de practicants del nostre joc en les categories menors, clarament manifest, amb el pas dels anys, en les categories sènior.

MOTS CLAU: bitlles, promoció, escola, cultura, competició, joc tradicional.

VORMING IN VOLKSSPELEN EN VOLKSSPORTEN: "MADERA DE SER" PEDAGOGISCH PROJECT. CANTABRIË

SAMENVATTING

Kegelen of bolos was eeuwenlang de sport bij uitstek in het dagelijkse leven van de dorpen in Cantabrië zodat de regio er vandaag met alle plezier mee wordt vereenzelvigd. Toch leidde de technologische vooruitgang en de sociale veranderingen van de afgelopen decennia tot een daling in de populaire participatie aan deze sport, ten voordele van andere vrijetijdsbestedingen. Bijgevolg weet de nieuwe generatie, bij gebrek aan het voorbeeld van hun ouders, vaak niet meer dat het kegelspel in Cantabrië ooit veruit de populairste van de traditionele sporten was, die nu als "autochtone sport" worden bestempeld.

Het was nodig om actie te ondernemen voor de promotie en de regionale kegelfederatie, de Federación Càntabra de Bolos, is twee richtingen uitgegaan. Ten eerste werd er een educatief project op touw gezet, met name 'Madera de Ser', dat alle scholieren van de regio de mogelijkheid moest bieden vertrouwd te geraken met de culturele aspecten van het kegelspel. Elke dag wordt een andere school uitgenodigd op de projectsite en de leerlingen krijgen er de gelegenheid om kennis te maken met de vier kegeldisciplines die in Cantabrië worden beoefend. Daarnaast krijgen ze een uiteenzetting over de culturele aspecten van dit soort traditionele activiteiten.

Een tweede aanpak heeft als doel mensen warm te maken voor het leren en het spelen van het kegelspel (als sport of als recreatief spel). Bedoeling is spelers te werven die het van hun voorouders overnemen en kunnen doorgeven en zo het verdere bestaan van de sport verzekeren. Concreet wordt er een programma opgesteld door een groep kegelscholen (Escuelas de Bolos), in samenwerking met de lokale besturen van de ganse regio, ondersteund door de regering van Cantabrië, en gesubsidieerd door de financiële instelling Caja Cantabria.

In beide gevallen blijken de resultaten zeer bevredigend. Meer dan 5000 scholieren bezoeken elk jaar het Madera de Ser-project en er is een opmerkelijke stijging van spelers in de jeugdcategory, iets wat metertijd een duidelijk domino-effect heeft op de oudere generaties.

TREFWOORDEN: kegelspel, promotie, school, cultuur, competitie, volkssport.

LA FORMACION DENS LOS JÒCS E LOS ESPÒRTS TRADITIONAUS: LO PROJECT EDUCATIU «MADERA DE SER». CANTABRIA

RESUMAT

Pendent sègles, lo jòc de quilhas a aucupat ua plaça de las prumèras dens la vita vitanta de las comunas cantabras. Qu'es pr'aquò aqueth jòc es auèi un deus sons signes d'identitat deus mes gostats. Totun, las avançadas tecnicas e socialas de las darrèras decenias du XX^e sègle an avut tà consequencia ua diminucion de la practica populari en favor d'autres fòrmas de lesèr. Ta plan que las navèras generacions, qu'an pas mes lo modèl deus adultes davant los uèlhs, coneishan pas mes o practicament çò qu'aveva estat lo jòc populari cantabre per excellencia, qu'an uei reng d'«espòrt autòchtòne».

Un trabalh de promocion era necessari e la Federacion cantabre deus jòcs de Quilhas l'a entrepres en duas direccions:

Qu'a desvelopat ua accion que bota a la portada de tots los escolans de la region lo mejan de se familiarisar dambe los aspects culturaus deus jòcs de quilhas. Aquera accion es concretisada per la realizacion d'un project educatiu intitulat «Madera de Ser». Dens l'encastre d'aqueth project, las suas installacions especificas recèben un establiment escolari per jorn. Los escolans arculhits an lo parat de practicar las quatas modalitats deus jòcs de quilha qu'existan en Cantabria. Qu'arréceben de mes un cors teoríc sus los aspècts culturaus deus jòc.

L'auta accion botuda en plaça per la federacion visa a estimular l'apprentissatge e la practica esportiva o recreativa deus jòc. Autament dit, qu'encoratja la recerca de navèths jogaires que preneran la seguida deus ainats e assugaran la continuitat. Aqueth objectiu es apujat per la creacion d'un programe d'escòlas de jòc de quilhas, botut en obra en associacion dambe las mairias de tota la region e dambe lo sosten deus governament cantabre e de l'organisme financièr «Caja Cantabria».

Los resultats d'aqueras duas accions son fòrça contentèrs. En efeit, d'un costat, mes de 5 000 escolans an visitat cada annada las installacions de «Madera de Ser» e, d'un aute costat, que s'observa ua aumentacion significativa deus jogaires de quilhas dens las categories juniòrs, çò que, dab lo temps, a ua repercussion evidentia sus las categories seniòrs.

MÒTS CLAUS: Jòcs de quilhas, promocion, escòla, cultura, competicion, jòc tradicionau.

1. LOS BOLOS EN CANTABRIA: DEL JUEGO AL DEPORTE

No se sabe muy bien de donde proceden los muchos juegos de bolos que hay en España. Dicen que fueron los peregrinos procedentes del centro de Europa los que introdujeron este juego en las regiones de paso en su Camino hacia Santiago. En cualquier caso, los cántabros, sin haber sido sus inventores, lo asumieron de tal manera que este juego, especialmente en una de sus modalidades llamada **Bolo Palma**, se convirtió en el protagonista del vivir cada día de nuestros pueblos y aldeas en las sosegadas tardes de primavera y verano. En épocas pasadas, en las que apenas existían otras formas de ocio, los Bolos concitaban de tal manera el interés de todos, que la bolera se convirtió durante años, probablemente durante siglos, en lugar de encuentro de grandes y pequeños. Para los cántabros, los Bolos constituyen el deporte autóctono por excelencia y decimos con orgullo que este juego tradicional, que forma parte de nuestra tradición y cultura, es una de las señas de identidad de Cantabria.

Tanto se identificó el pueblo cántabro con sus Bolos que el progreso tecnológico y social que se produjo especialmente en la segunda mitad del siglo pasado, lejos de provocar su aletargamiento o incluso su desaparición, como ha ocurrido con otros juegos populares, lo que trajo consigo fue una evolución hacia los cánones deportivos que ha desembocado hoy en día en la consagración de los Bolos como el segundo deporte de Cantabria.

2. PROMOCIÓN EN UNA DOBLE DIRECCIÓN: CULTURA Y DEPORTE

El desarrollo social derivado de aquel progreso tecnológico supuso un cambio importante en las costumbres y en las formas de vida que desde siglos se venían conservando en nuestros pueblos. Elementos como el automóvil o la televisión provocaron la implantación de otras formas de ocio que llevaron aparejada, irremediamente, la disminución y en muchos casos la desaparición total de la práctica popular de los Bolos en nuestros pueblos con una consecuencia inevitable: las nuevas generaciones, al carecer del modelo adulto de la práctica, perdieron todo interés por los Bolos, que solo se conservaban testimonialmente en aquellos lugares donde la competición deportiva, a través de la Peña o Club local, mantenía viva la tradición.

La situación había llegado a ser tan alarmante que, en la tierra donde presumimos de tener los Bolos como deporte autóctono, una gran mayoría de nuestros escolares los desconocían absolutamente, no solo en cuanto a su práctica, sino en cualquier aspecto relacionado con los mismos. Ante esta situación, parecía lógico un desenlace inevitable a no muy largo plazo: la desaparición de los Bolos, como de hecho ha ocurrido con otros juegos tradicionales. Pero este desenlace no solo iba encaminado a la desaparición de la práctica popular sino que ponía en peligro la propia pervivencia del juego en su aspecto deportivo, pues cabe pensar que el envejecimiento del público espectador se fuera agravando cada vez más ante la falta de interés de las nuevas generaciones.

Consciente de esta grave situación, la Federación Cántabra de Bolos (F.C.B.) estableció un programa de promoción encaminado en una doble dirección: de un lado dar a conocer a nuestros escolares el mundo de los Bolos desde el punto de vista de su significado cultural y social en Cantabria; de otro, incentivar el aprendizaje del juego y su práctica deportiva o simplemente recreativa. Este doble objetivo se materializó en la puesta en funcionamiento de dos ambiciosos proyectos: "Madera de Ser" y Escuelas de Bolos.

3. PROYECTO EDUCATIVO "MADERA DE SER"

A comienzos del curso escolar 2000-01 se pone en marcha este proyecto que debe su nombre a la conjunción de dos conceptos: identidad regional (*manera de ser*) y la materia prima fundamental de los elementos de juego (*madera*) y que nace con un objetivo claro: ofrecer a nuestros escolares la posibilidad de acercarse al conocimiento de los Bolos en sus aspectos culturales, tomando conciencia de la importancia social e histórica que tienen en la tradición de los pueblos de Cantabria.

El proyecto, que era una vieja aspiración de la F.C.B., se pudo realizar gracias a un convenio de colaboración en el que intervienen tres entidades: la Consejería de Educación del Gobierno de

Cantabria, que aporta dos maestros; el Ayuntamiento de Santander, que aporta las instalaciones en el Complejo Municipal de Deportes de La Albericia; y la propia F.C.B., que aporta los monitores y los materiales de bolera.

3.1. Jornada “Los Bolos: identidad regional”

La actividad estrella de este proyecto es la denominada Jornada “*Los Bolos, identidad regional*”. Se trata de una jornada, en un día lectivo, dedicada íntegramente a los Bolos, en la que los escolares y sus profesores tutores realizan una serie de actividades teóricas y prácticas relacionadas con el mundo de los Bolos que en muchos casos supone el primer acercamiento a esta realidad socio-cultural de nuestra región.

La convocatoria se realiza en el mes de septiembre de cada año a los Centros de Enseñanza de la región y va dirigida a tres niveles educativos por este orden de preferencia: Tercer Ciclo de Primaria (alumnos de 5º y 6º); Segundo Ciclo de Secundaria (3º y 4º de ESO), Primer Ciclo de Primaria (alumnos de 1º y 2º); y Educación Infantil (solo 4 y 5 años).

Los Centros interesados solicitan su participación con uno o varios Ciclos de los que se convocan y, por parte del equipo responsable del proyecto, se hace la planificación del curso escolar asignando a cada Colegio o Instituto una fecha concreta para su participación, así como los grupos y número de alumnos admitidos.

Llegada la fecha asignada para cada Centro, los alumnos del Ciclo seleccionado para su participación, acompañados de sus tutores, se desplazan desde su localidad hasta las instalaciones del Área de Deportes Autóctonos del Complejo Municipal de Deportes de Santander. Una vez distribuidos en grupos de trabajo los alumnos realizan dos tipos de actividades que, en el caso de 3er Ciclo de Primaria y de grupos de E.S.O. tienen un programa de tres horas de trabajo con la siguiente distribución:

- a) **Sesión teórica:** (1 hora): en el Aula-Museo Didáctico, los alumnos son informados de las diversas modalidades de Bolos que existen actualmente en Cantabria y en otras regiones y países, con muestras de materiales reales y apoyo audiovisual. Ya con una mayor referencia a los Bolos en Cantabria se busca acercar a los alumnos los aspectos culturales y sociales más importantes tratando el tema de forma interdisciplinar:
- Origen y la evolución de los Bolos en España y en Cantabria
 - Estudio de algunos documentos históricos



Foto 1. Instalaciones de “Madera de Ser” en La Albericia.



Foto 2. Sesión teórica en el Aula-Museo.

- Implicación social de este juego a través de los siglos como lugar de encuentro y de relación entre las personas.
- Costumbres y tradiciones relacionadas con el juego
- Importancia social e histórica de los grandes jugadores de bolos en Cantabria
- La evolución de juego a deporte
- La geografía de Cantabria en relación con las modalidades de bolos
- Connotaciones lingüísticas: vocabulario y formas de expresión propias de estos juegos.
- Manifestaciones artísticas en el campo de la literatura, la escultura o la pintura.

De forma ocasional, se programa la visita de alguno de los grandes jugadores, en unos casos ya retirados pero que son verdaderas leyendas del deporte en Cantabria y, en otros casos, de los campeones actuales.

c) Sesión práctica: (2 horas):

Los alumnos, distribuidos en grupos pequeños (entre 8 y 12 por cada grupo), van rotando por cada una de las cuatro boleras correspondientes a las cuatro modalidades de bolos de Cantabria: *Bolo Palma*, *Bolo Pasiego*, *Pasabolo Tablón* y *Pasabolo Losa*. Allí, asistidos por monitores especializados de cada modalidad,



Foto 3. Practicando Bolo Palma con alumnos de 6º de Primaria.

los alumnos adquieren por medio de la práctica activa los conocimientos básicos de la bolera, elementos de juego, reglas más importantes de cada juego... al tiempo que adquieren un acercamiento básico a la técnica del lanzamiento en cada una de las modalidades que para muchos de los alumnos supone el primer contacto con estos cuatro juegos de bolos.

Muchos Centros optan por completar la Jornada con una sesión de tarde dedicada a la práctica libre de algunas de las modalidades para lo cual han de realizar la comida en las instalaciones, en los lugares destinados a tal fin.

3.2. Los materiales curriculares

Con el fin de que las actividades de esta Jornada tengan continuidad en sus propias aulas, a los Centros participantes con alumnos de 3er Ciclo de Primaria se les hace entrega de un *Cuaderno de Recursos y Materiales Curriculares*. Se trata de materiales, recursos y ejercicios, en material impreso fotocopiable, correspondientes a las Áreas de *Lengua Española*, *Inglés*, *Matemáticas* y *Conocimiento del Medio*, en los que los Bolos no son un objetivo en sí sino un medio, una herramienta, para la consecución de objetivos propios de las áreas mencionadas. No se trata de un añadido a la programación habitual de clase sino de un tratamiento interdisciplinar en el que el profesor utiliza alguno de los recursos o ejercicios propuestos que, aunque tienen los Bolos como instrumento, persiguen los objetivos que corresponden a la programación de cada momento en cada una de las áreas.

Se busca, en definitiva, que el mundo de los Bolos, en sus aspectos culturales, entre ocasionalmente en el aula sin restar tiempo en las actividades que cada profesor tiene programadas. De esta forma el alumno, al mismo tiempo que estudia sus asignaturas, se va habituando poco a poco a su vocabulario, a sus tradiciones, al conocimiento de la geografía y de los personajes históricos, a los elementos artísticos... y a largo plazo se conseguirá el gran objetivo que se persigue: que los

aspectos culturales y sociales de los Bolos, como elemento identificativo de Cantabria, formen parte del bagaje cultural de nuestros escolares en el proceso de su formación integral. Una *Guía del Profesor*, con respuestas, metodología y sugerencias completa el trabajo mencionado.

3.3. Jornada “Los Bolos: identidad regional” para 1er Ciclo de Primaria y E. Infantil

Para los grupos de E. Infantil y 1er Ciclo de E. Primaria se ha elaborado un programa especial dividido también en dos sesiones de una hora de duración cada uno de ellos.

a) sesión teórica: Se busca un conocimiento activo de los diversos elementos de juego de diversas modalidades de Cantabria y otras de otras regiones de España: bolos, bolas, etc... Para ello se utiliza una metodología eminentemente activa y manipulativa poniendo al alcance de los niños materiales reales con los que entran en contacto, lo que les permite percibir y comparar formas, pesos, volúmenes, etc... al tiempo que van adquiriendo un vocabulario básico del tema bolístico. Se completa la sesión con alguna proyección de vídeo y un cuento de bolos para los más pequeños.

b) sesión práctica: Dada la edad de los niños participantes, se han elaborado materiales –bolos y bolas- de la modalidad dominante de Cantabria, el Bolo Palma, de peso y tamaño adecuados a su desarrollo físico. Precisamente por su desarrollo físico no sería posible hacer lo propio con las otras tres modalidades, por lo que realmente en la sesión práctica solo se practica Bolo Palma. Para ello se divide al grupo en 3 ó 4 subgrupos que trabajan, cada uno con un monitor, en las 4 esquinas de la bolera. Se busca en esta sesión sencillamente que los pequeños experimenten “el placer de derribar” de manera que empiecen a sentir cierto atractivo por este juego. Para ello se les ponen distancias y condiciones de juego adecuadas para que el niño, aun no sabiendo jugar, como es natural, siempre obtenga éxito (que derribe algún bolo).

Con el fin de que conozcan las otras tres modalidades la sesión se completa con una pequeña exhibición que realizan los monitores y que los pequeños disfrutan yendo de bolera en bolera. También para estos grupos se han elaborado materiales para el aula con el fin de dar cierta continuidad a la actividad: se trata de unos ejercicios de lecto-escritura y otras de E. Plática para los más pequeños.



Foto 4. Los más pequeños toman contacto con los bolos.

3.4. Otras actividades

El Proyecto Educativo contempla la realización de otras actividades, bien de forma ocasional o bien formando parte de otros programas educativos o deportivos. He aquí las más importantes:

a) Colaboración con el programa de Escuelas Viajeras. Los responsables de este programa en la Consejería de Educación incluyen los Bolos entre las actividades de acercamiento cultural a nuestra región. Se trata en este caso de proporcionar a los grupos que visitan Cantabria dentro del programa de Escuelas Viajeras del Ministerio de Educación, un conocimiento de los Bolos como parte importante de nuestra tradición y cultura, al tiempo que se les da la oportunidad de experimentar el juego de forma práctica en una bolera cercana a su lugar de alojamiento, lo que les permite compatibilizar los Bolos con otras actividades.

b) Colaboración con los Centros Educativos. Se cifra esta colaboración en charlas, conferencias, proyecciones u otras actividades que se programan con motivo de la celebración de las *Semanas Culturales*. También se realizan actividades prácticas cuando existe esta posibilidad

por disponer el Centro de bolera propia o de alguna cercana al mismo. Se recurre de manera especial a la práctica activa cuando se trata de grupos internacionales de intercambio de Proyectos como *Comenius* o similares.

- c) **Concurso de redacción y dibujo.** Anualmente se convoca un concurso de dibujo con el tema genérico de Los Bolos dirigido a los alumnos de Infantil y Primaria. Más de 4.000 escolares vienen participando tradicionalmente en este concurso, muchos de cuyos trabajos premiados son posteriormente utilizados en el diseño de carteles, portadas de publicaciones, etc... El concurso de redacción o de investigación va dirigido a alumnos de Secundaria y se convoca de forma ocasional.
- d) **Cursos y seminarios de deportes autóctonos.** Se realizan en colaboración con los *Centros de Innovación Educativa y Formación del Profesorado (CIEFP)* y van dirigidos a los profesores que tienen interés en incluir los Bolos en sus programas y muy especialmente a los de Educación Física. Estos cursos cuentan con el reconocimiento de la Consejería como parte del proceso de formación del profesorado.
- e) **Convenio con la Universidad.** A través de un convenio suscrito con la *Universidad de Cantabria* se realizan anualmente cursos de aprendizaje dirigidos a los alumnos de la Universidad y se organizan torneos tanto en categoría masculina como femenina. Otra forma de colaboración son las sesiones de formación dedicadas a los alumnos de Magisterio que cursan la especialidad de Educación Física. Dichas sesiones se realizan en las instalaciones del proyecto con actividades teóricas y prácticas.
- f) **Elaboración de materiales divulgativos:** vídeos, revistas, publicaciones, materiales informáticos, etc...

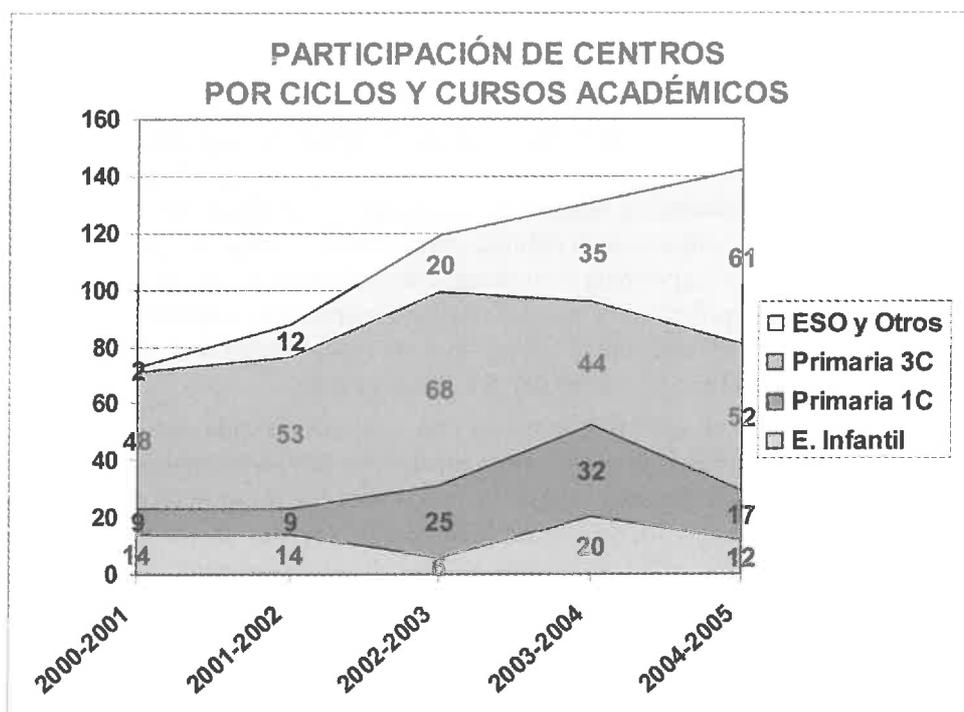


Gráfico 1. Madera de Ser: número de centros participantes por nivel académico.

3.5 Participación y valoración del proyecto

Después de cinco años desde su puesta en funcionamiento, y a la vista de la alta participación que año tras año ha tenido este proyecto, la experiencia se puede valorar como altamente positiva. Podemos decir que Madera de Ser no es un proyecto sino una gran realidad. Más de 175 centros escolares, que van en aumento de año en año, solicitan su participación en el proyecto aunque, por razones de calendario, solo se pueden atender 120/125. El número de alumnos participantes supe-

ra cada año los 5.000, muchos de los cuales han tenido, gracias a este proyecto, la oportunidad de acercarse por primera vez a esta realidad socio-cultural que representan los Bolos en Cantabria. El grado de satisfacción que muestran tanto los alumnos como los profesores que participan, evaluado a través de encuestas anónimas, nos hace pensar en lo acertado de los planteamientos y en que este proyecto unido al programa de Escuelas de Bolos garantizará el futuro de nuestro juego tanto a nivel de práctica popular y deportiva como de su conocimiento cultural.

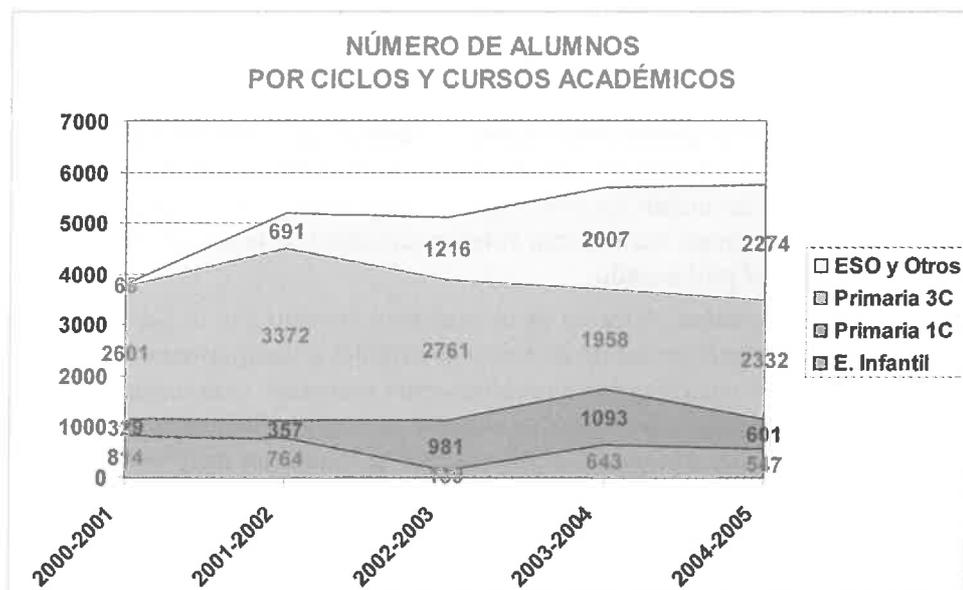


Gráfico 2. Madera de Ser: número de alumnos en cada curso y nivel académico.

4. ESCUELAS DE BOLOS

Las Escuelas de Bolos constituyen el otro pilar en el que se apoya el programa de promoción de la F.C.B. respondiendo en este caso a la necesidad de aumentar el número de practicantes de los que se nutrirá en un futuro próximo la nómina de jugadores en sus diferentes categorías, con lo cual, si es cierto que de la cantidad sale la calidad, probablemente mejorará también el nivel de juego. Otro objetivo no menos importante es el incremento del juego a nivel de práctica popular y recreativa, para lo cual es imprescindible que las nuevas generaciones adquieran en las Escuelas de Bolos el conocimiento y aprendizaje del juego que en épocas pasadas se producía de forma espontánea por imitación del modelo adulto del que ahora carecen.

Comenzó este programa en el año 1989 con una convocatoria dirigida desde la F.C.B. a los Ayuntamientos y otras entidades interesadas como pueden ser Juntas Vecinales, Asociaciones de Vecinos, Centros de Enseñanza, Peñas, Clubes, etc... La mayor respuesta se produjo, como era de esperar, desde los Ayuntamientos. La convocatoria ofrecía la creación de una Escuela por medio de un convenio entre la F.-C.B. y el Ayuntamiento u otra entidad responsable, al 50% entre ambas entidades. El Ayuntamiento se compromete además a facilitar las instalaciones (boleras) necesarias, así como a su acondicionamiento y conservación, mientras que la F.C.B. se encarga por otra parte, del control y coordinación de todas las Escuelas y de sus actividades.

Cada escuela cuenta con un presupuesto en el que se contempla la gratificación al monitor o monitores necesarios, adquisición de material deportivo (bolos, bolas, etc...), desplazamientos y otros gastos. La F.C.B. se encarga además de gestionar con alguna entidad privada el patrocinio de este programa para la aportación de equipamiento deportivo para cada uno de los alumnos inscritos en las Escuelas: chandals, polos, etc... La inscripción en las escuelas es gratuita para los alumnos. Desde el comienzo del programa este patrocinio ha venido siendo aportado de forma ininterrumpida por la entidad de ahorro Caja Cantabria.

Una vez creada la Escuela y tras un periodo de captación de alumnos, que generalmente se realiza a través de los Centros Escolares, se programa su funcionamiento estableciendo el monitor

responsable los grupos de trabajo, horarios, calendarios, etc..., mientras que por parte del coordinador de la F.C.B se estructuran y se controlan las actividades a realizar, especialmente aquellas que requieren la intervención de varias Escuelas.

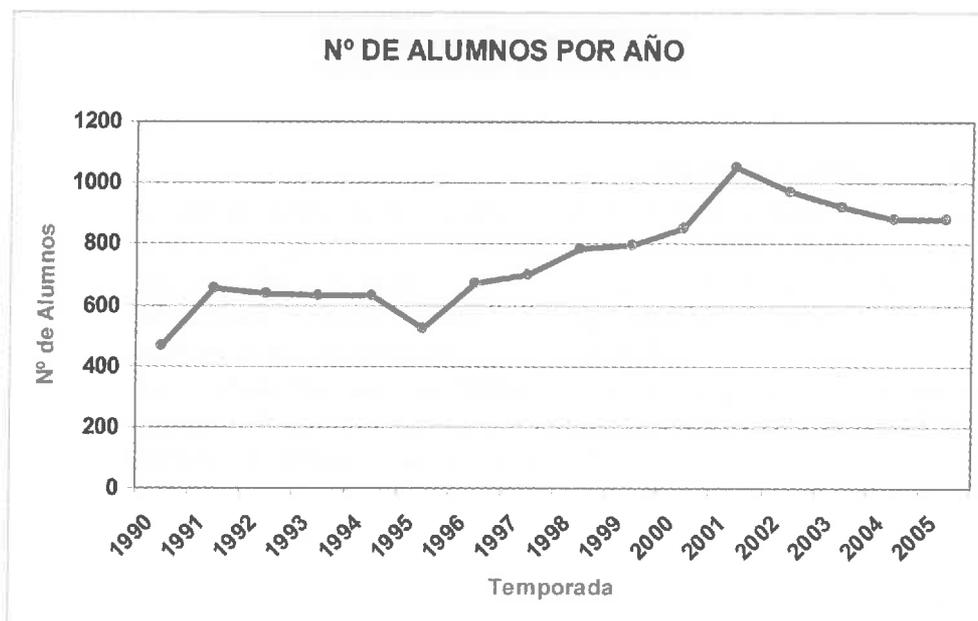


Gráfico 3. Número de alumnos por año en las Escuelas de Bolo.

Normas básicas y generales para todas las Escuelas:

- Seis meses de actividad anual.
- Tres horas semanales divididas en 2/3 sesiones por cada grupo de trabajo.
- Establecimiento de grupos de no más de 8 alumnos, en función de la edad y nivel de juego, cada uno con su horario específico.

Las actividades formativas se programan en función de dos tipos de grupos de trabajo:

- **Grupos de Iniciación:** actividades dirigidas a la adquisición de los fundamentos técnicos básicos para el aprendizaje inicial del juego.
- **Grupos de Perfeccionamiento:** actividades encaminadas a la depuración de la técnica y a la iniciación en la competición tanto por equipos como individual.

La actividad competitiva es dirigida y coordinada por la F.C.B. y contempla las dos formas de competición propias de este deporte:

- **Competición por equipos:** Ligas Escolares que habitualmente se convocan en tres categorías con participación de la mayoría de las Escuelas:
 - Liga Cadete
 - Liga Infantil
 - Liga Alevín-Benjamín
- **Competición Individual:** Se convocan torneos para categorías menores por iniciativa de las propias Escuelas, clubes, ayuntamientos u otras entidades. Estos torneos son coordinados por la F.C.B. la cual



Foto 5. Aprendiendo a jugar a Bolo Palma.

por su parte convoca los Campeonatos Regionales oficiales en las categorías Cadete, Infantil y Alevín, estructurados en tres fases previas y una fase final. (La F.C.B. no convoca Campeonato oficial en la Categoría Benjamín (menos de 11 años) y recomienda limitar al máximo la competición en esta categoría, en base a la consideración de que los niños de esta edad no poseen la madurez psicológica suficiente para afrontar los retos de la competición individual.

El Programa de Escuelas de Bolos cuenta con el patrocinio y subvención de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte del Gobierno de Cantabria.

4.1 Valoración y problemática actual

Después de 17 años desde su puesta en funcionamiento el programa de Escuelas de Bolos está plenamente consolidado y ha dado ya sus frutos tanto a nivel de jugadores de elite como a nivel de renovación generacional en las demás categorías, así como en lo referente a la práctica popular. Los resultados por lo tanto son altamente positivos pero, no obstante, nos enfrentamos con un problema de difícil solución cual es la dificultad para mantener las cuotas de participación. De hecho, según se puede apreciar en el gráfico adjunto, después de haber alcanzado el techo en el año 2001 con más 1.000 alumnos, la tendencia actual es a disminuir. Tres son fundamentalmente los motivos de esta tendencia a la baja: de un lado el descenso de la natalidad, especialmente notable en las zonas rurales de nuestra región que hace no solo disminuir el número de alumnos sino en ocasiones la desaparición de la propia Escuela por no poder contar con un mínimo de participantes. De otro lado la competencia con otros deportes, que se presentan, a priori, como más atractivos a la vista de los niños de nuestro tiempo, como ocurre especialmente con el fútbol. Y finalmente un problema intrínseco es la gran dificultad que nuestro juego presenta para el aprendizaje inicial, lo que hace desistir a un buen número de alumnos de los empiezan el aprendizaje.

14. DE LA ESCUELA A LA UNIVERSIDAD. LA ESCUELA DE VERANO DE JUEGOS TRADICIONALES Y OTROS PROYECTOS DE FORMACIÓN EN CATALUÑA

Autor: Pubill, Biel

Institución: Instituto de Enseñanza Secundaria de Flix

E-mail: e3007233@centres.xtec.es; bpubill@wanadoo.es

Región: Cataluña, España

RESUMEN

Resultaría en exceso pretencioso y forzosamente incompleto detallar las numerosas experiencias que, en los últimos años, se están llevando a la práctica en los centros educativos de Cataluña y que tienen como centro de interés el juego tradicional. Por ello proponemos por una parte describir un vasto método, ampliamente utilizado por los docentes, que permite al alumnado tener un primer contacto con esta temática y, por otra, enumerar una serie de recursos y explicitar algunas de las propuestas más destacadas y comprometidas con el entorno, que darán una amplia visión del tratamiento que desde la escuela hasta la universidad se está dando del juego tradicional en la formación reglada.

También haremos referencia a distintos proyectos y actuaciones de formación específica que se han destacado en la promoción y proyección del juego tradicional. En este apartado destacaremos la Festcat –Escola Catalana de la Festa- que este año celebra el décimo aniversario de los cursos de verano de juegos tradicionales y que, a través de distintos ámbitos, contempla el análisis y estudio del papel que desempeña el juego en relación al territorio, al entorno, la escuela, el ocio, la investigación... que permiten una percepción y un conocimiento muy concreto del juego tradicional.

PALABRAS CLAVE: Festcat, formación, interculturalidad, patrimonio, recursos, universidad.

DE L'ÉCOLE À L'UNIVERSITÉ. L'ÉCOLE D'ÉTÉ DES JEUX TRADITIONNELS ET AUTRES PROJETS DE FORMATION EN CATALOGNE

RÉSUMÉ

Il serait prétentieux et, de plus, forcément incomplet de chercher à détailler les nombreuses expériences qui, au cours des dernières années, ont été menées dans les établissements d'enseignement catalans autour de la question des jeux traditionnels. C'est pourquoi nous proposerons, d'un côté, de décrire une vaste méthode, largement exploitée par les enseignants, qui permet aux élèves d'avoir un premier contact avec ces jeux avant, en second lieu, d'énumérer les propositions les plus remarquables et les plus engagées vis-à-vis de l'environnement. Ces informations donneront une vision très large du traitement qui, de l'école à l'université, est réservé au jeu traditionnel dans l'enseignement officiel.

Nous parlerons aussi des différents projets et des différentes actions de formation spécifique qui se sont distingués au niveau de la promotion et de la diffusion du jeu traditionnel. Dans ce chapitre, nous soulignerons notamment l'action de la Festcat –Escola Catalana de la Festa ou «école catalane de la fête» – qui célèbre cette année le dixième anniversaire de ses stages d'été de jeux traditionnels et qui, dans différents domaines, se charge d'analyser et d'étudier le rôle du jeu par rapport au territoire, à l'environnement, à l'école, au loisir, à la recherche. Un tel outil nous donne une perception et une connaissance très concrètes du jeu traditionnel.

MOTS CLÉS: Festcat; Formation, interculturalité, patrimoine, ressources, université.

FROM SCHOOL TO UNIVERSITY: SUMMER SCHOOL FOR TRADITIONAL GAMES AND OTHER TRAINING PROJECTS IN CATALONIA

SUMMARY

Any attempt to list all the many experiences concerning traditional games that have been put into practice at schools all over Catalonia would be over-ambitious and doomed to be incomplete. We therefore propose, firstly, to describe a broad method, widely used by teachers, that enables pupils to gain an introduction to this subject and, secondly, to list a series of resources and report on some of the most interesting proposals, engaged with the local environment, to offer an overview as to how the subject of regulated traditional games is dealt with from school to university.

We shall also refer to various particularly outstanding training projects and initiatives aimed at promoting and projecting traditional games. Here we will make special reference to "Festcat", a Catalan summer school specialising in popular culture, which this year celebrates a decade of offering summer courses devoted to traditional games and which takes different approaches to studying the role played by games in relation to the region, the surroundings, the school, leisure, research... to constitute an accurate vision and understanding of traditional games.

KEY WORDS: *Festcat, training, interculturality, heritage, resources, university.*

DA ESCOLA À UNIVERSIDADE. A ESCOLA DE VERÃO DE JOGOS TRADICIONAIS E OUTROS PROJECTOS DE FORMAÇÃO NA CATALUNHA

RESUMO

Resulta excessivamentament pretensioso e forçosamentament incompletamentament descrever em detalhe as numerosas experiències levadas à pràtica nos últimos anos nos centros de educação da Catalunha em torno dos jogos tradicionais. Propomos por isso, por um lado descobrir um método muito utilizado por docentes que proporciona um primeiro contacto com esta temática aos estudantes, e, por outro lado, a enumeração de uma série de recursos com exploração de algumas das propostas com mais destaque e relação com a envolvente, que relatam uma versão ampla do tratamento que é dado, desde a escola até a universidade, do jogo tradicional.

Faremos ainda referèncias aos diferentes projectos e acções de formação específica que se destacaram na promoção e projecção do jogo tradicional. Destacamos a Ferstcat – Escola Catalana de la Fiesta – que este ano comemora o décimo aniversário dos cursos de verão de jogos tradicionais, e que, analisa e estuda, em âmbitos distintos, o papel desempenhado pelo jogo tradicional relativamente ao território, à envolvente, à escola, ao ócio, à investigação... que permitem uma percepção e um conhecimento muito concreto do jogo tradicional.

PALAVRAS-CHAVE: *Ferstcat, formação, interculturalidade, património, recursos, universidade.*

DE L'ESCOLA A LA UNIVERSITAT. L'ESCOLA D'ESTIU DE JOCS TRADICIONALS I ALTRES PROJECTES DE FORMACIÓ A CATALUNYA

RESUM

Seria pretensió en excés i forçosamentament incompletamentament detallar les nombroses experiències que, en els últims anys, s'estan duent a la pràctica als centres educatius de Catalunya i que tenen com a centre d'interès el joc tradicional. Per això proposem, per una banda, descriure un vast mètode, àmpliament utilitzat pels docents, que permet a l'alumnat tenir un primer contacte amb aquesta temàtica i, per una altra, enumerar un seguit de recursos i també explicitar algunes de les propostes més rellevants i compromeses amb l'entorn. Aquestes propostes donaran una àmplia visió del tractament del joc tradicional en la formació reglada, des de l'escola fins a la universitat.

També farem referències a diferents projectes i actuacions de formació específica que han sobresortit en la promoció i la projecció del joc tradicional. En aquest apartat cal destacar la Festcat –Escola Catalana de la Festa– que aquest any celebra el desè aniversari dels cursos d'estiu de jocs tradicionals i que, a través de diferents àmbits, analitza i estudia el paper que fa el joc en relació amb el territori, l'entorn, l'escola, l'oci, la investigació..., una àmbits que permeten una percepció i un coneixement molt concret del joc tradicional.

MOTS CLAU: *Festcat, formació, interculturalitat, patrimoni, recursos, universitat.*

VAN SCHOOL TOT UNIVERSITEIT: ZOMERSCHOOL VOOR VOLKSSPELEN EN ANDERE VORMINGSPROJECTEN IN CATALONIË

SAMENVATTING

Een inventaris opstellen van alle projecten betreffende volksspelen die ondernomen zijn in de Catalaanse scholen zou te hoog gegrepen en altijd onvolledig zijn. Daarom beschrijven we eerst een globale methode, gangbaar voor leerkrachten, om hun leerlingen een inleiding te geven tot dit onderwerp. Ten tweede stellen we een lijst op van de meest markante gebruikte middelen en programma's die zich bezighouden met de lokale omgeving. Dit om een overzicht te schetsen van hoe men omspringt met volksspelen van school tot universiteit.

We zullen ook verwijzen naar uiteenlopende en bijzondere, opvallende vormingsprojecten en initiatieven die het promoten en beheren van volksspelen tot doel hebben. Een speciale vermelding krijgt 'Festcat', een Catalaanse zomerschool die gespecialiseerd is in populaire cultuur, en die dit jaar de tiende verjaardag viert van haar zomercursussen gewijd aan volksspelen. De school rekent het tot haar taak om vanuit verschillende domeinen de rol van spel in relatie tot de omgeving, de school, de vrije tijd, het onderzoek enz. te bestuderen. Dit draagt bij tot een nauwkeuriger perceptie en begrip van volksspelen.

TREFWOORDEN: *Festcat, vorming, interculturaliteit, erfgoed, middelen, universiteit.*

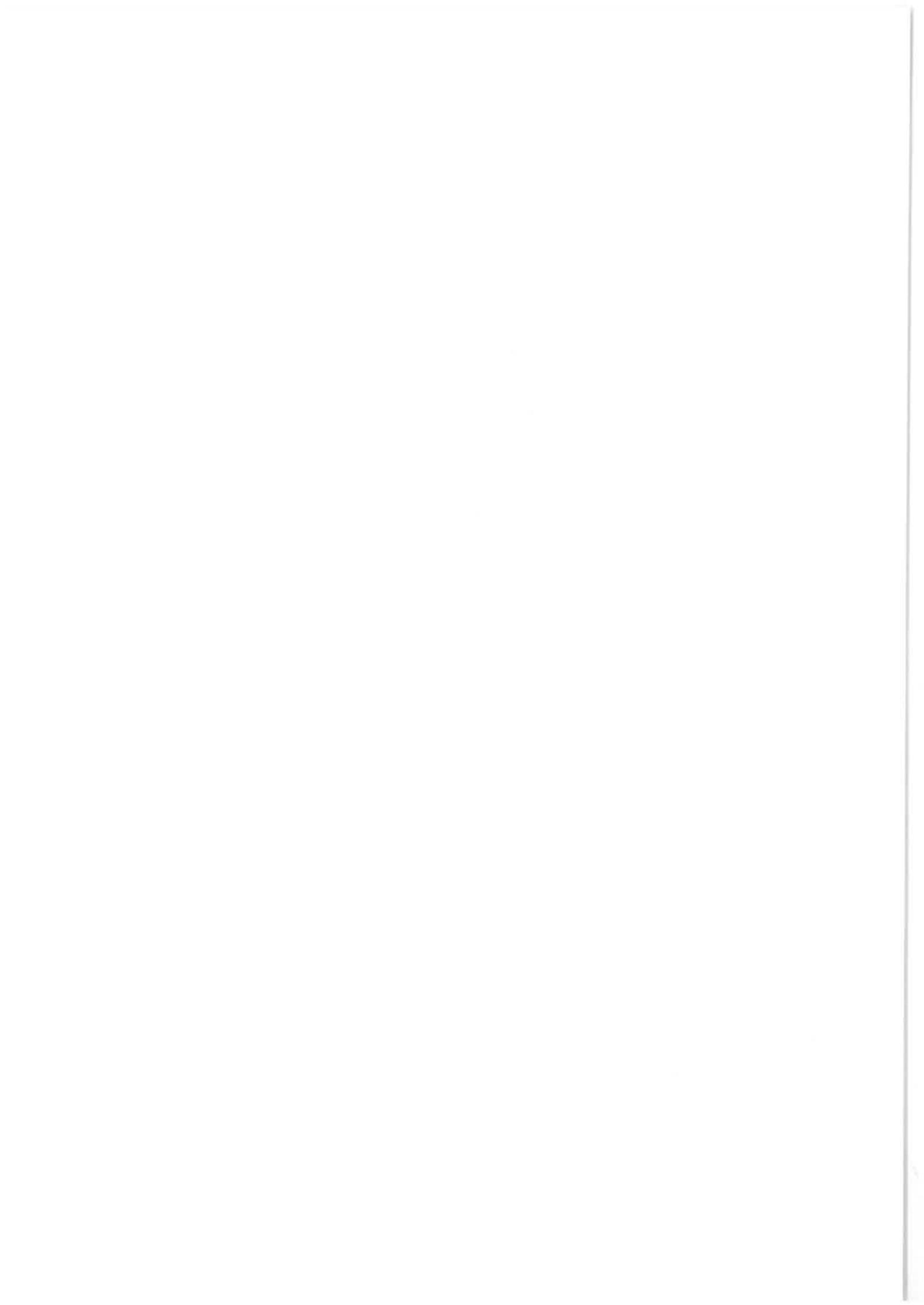
DE L'ESCÒLA A L'UNIVERSITAT. L'ESCOLA D'ESTIU DEUS JOCS TRADICIONAUS E AUTES PROJECTES DE FORMACION EN CATALONHA

RESUMAT

Que serè pretenciòs, e mei, per força incomplèt de voler detalhar las experièncias numeròsas qu'eston miadas, aqueras darrèras annadas, en los centres d'ensenhament catalans al'entorn de la question deus jòcs tradicionaus. En pr'amor d'aquò perpausaram, d'un costat, de descriure un metòde gran, regde plan emplegat puus ensenhaires, que permèt aus escolans d'aver un primèr contacte dambe aquestes jòcs davant, en fasi dusau, l'enumerar de las perpausicions las mei remercadas e las mei engatjadas cap a l'entorn. Aqueras informacions balharan un espiar plan large deu tractament que reserva l'ensenhament oficiau, de l'escòla dinc a l'universitat, au jòc tradicionau.

Tamben parlaram deus projectes de totis e de las mantuas accions de formacion pròpia qui se destaquèn au nivèu de la promocion e de la difusion deu jòc tradicionau. En aqueth capitou, solinharam mei que tot l'accion de la Festcat –Escola Catalana de la Festa– que aquesta annada celebra au detzau anniversari deus sons estagis d'estiu deus jòcs tradicionaus e que, en mantuns domènis, s'encarga d'analizar e d'estudiar lo ròtle deu jòc relatiu au territòri, a l'entorn, a l'escòla, au leser, a la recerca. Un utis atau nos balha uas percepcion e coneishenças regde concretas deu jòc tradicionau.

MÒTS CLAU: *Festcat, formacion, interculturalitat, patrimòni, ressorças, universitat.*



1. EL JUEGO TRADICIONAL COMO RECURSO EDUCATIVO. BREVE APROXIMACIÓN.

Hoy nadie pone en duda la importancia del juego como recurso educativo y como medio para presentar contenidos y ayudar a interiorizarlos. La función didáctica del juego y del juguete es la base de la pedagogía moderna alejada de una percepción atávica y obsoleta que centraba el proceso pedagógico en la actuación unipersonal del maestro. Lavega y Pubill (2005) recuerdan a destacados pedagogos como Comenius, Rousseau, Pestalozzi o Fröbel como impulsores de nuevos enfoques educativos centrados en torno a los intereses y necesidades evolutivas de los niños, y en los cuales el juego adquiere un valor insospechado. Entre ellos resalta también el médico y filósofo inglés John Locke que a través de sus publicaciones manifestará el convencimiento que el niño, atizado por la curiosidad y el deseo de conocer, tiene necesidad de jugar y de tener juguetes¹.

La actividad lúdica, desde tiempos remotos, ha sido un medio perfecto de relación entre hombres, sociedades, culturas. Huizinga (2000) en *Homo ludens*, explica cómo la cultura surge en forma de juego y es desde esta perspectiva de juego que la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo.

Es a través de las distintas manifestaciones lúdicas que podemos relacionarnos y conocer las particularidades del entorno, facilitando nuestra incorporación en el colectivo, en la sociedad.

La actividad lúdica que se desprende del juego es un carácter diferencial de las culturas y un ticket gratuito y valioso para la relación, la convivencia y la integración que la escuela no puede menospreciar. Como indica Corredor-Matheos (1981) al tirar del hilo del juguete (del juego), surge todo: la historia, la cultura, la humanidad entera.

A partir de estas premisas proponemos a continuación la descripción de distintas experiencias educativas centradas en el juego tradicional que se están desarrollando en diferentes niveles formativos y educativos de Cataluña y que tienen, como objetivo primordial, la sensibilización por la recuperación, el mantenimiento y la difusión de la cultura y el patrimonio lúdico propios.

2. DE UNA ESCUELA QUE JUEGA, A UNA UNIVERSIDAD EN JUEGO. EXPERIENCIAS Y PROYECTOS EDUCATIVOS

2.1 De una escuela que juega...

A partir de 1975 con la llegada de la democracia y en nuestro caso la restitución de la Generalitat –órgano de Gobierno de Cataluña– asistimos a un progresivo, y en sus inicios anárquico, proceso de recuperación de toda suerte de festividades y actividades tradicionales que durante la dictadura habían sido perseguidas o prohibidas. Este interés por recuperar el amplio corpus lúdico catalán, surgido en buena medida espontáneamente a iniciativa del activo y emergente asociacionismo cultural, obligó al ejecutivo a dar una respuesta a esta demanda, repercutiendo y vehiculándose a través de la escuela.

La democratización de la enseñanza, la reforma educativa y la redacción de la LOGSE² definieron el papel que en el ámbito educativo debía recibir el juego tradicional. Así la reforma educativa abrió la puerta a la incorporación del juego y del deporte tradicional en el currículum, afirmando la necesidad de conocer y describir los juegos tradicionales del propio territorio, de la comarca y de Cataluña, como un medio para profundizar en la conciencia de identidad y, a la vez, el respeto por la diversidad cultural.

La Generalitat, consciente que debía realizarse un análisis coherente y científico del amplio abanico de eventos y actividades culturales surgidos con la transición, con buen criterio organizó dos congresos de Cultura Popular y Tradicional Catalana, el segundo de ellos celebrado durante el

¹ En relación a la función educativa que destacados pedagogos y filósofos han asignado al juguete a lo largo de la historia es muy interesante e ilustrativo el libro de Manson (2001), en particular los capítulos VIII La entrada de los juguetes en los tratados de educación (pp. 141-154), XI ¿Son necesarios los juguetes? (pp. 197-210) y XII Los juguetes al servicio de la pedagogía (pp. 211-230).

² Ley orgánica general del sistema educativo.

1996 y que, en el ámbito que nos ocupa, supuso un punto de inflexión muy positivo ya que, como apuntan Lavega y Pubill (2005) redefinió el concepto de juego popular y tradicional y destacó las potencialidades de sus contenidos, no solamente desde el punto de vista motor o corporal, sino también afectivo y emocional, de conocimiento del contexto y de recurso para la integración y la sociabilidad. Las valoraciones y las conclusiones extraídas en el marco de este acontecimiento dieron el impulso definitivo que la escuela necesitaba para afianzar el concepto de aprendizaje a través del juego.

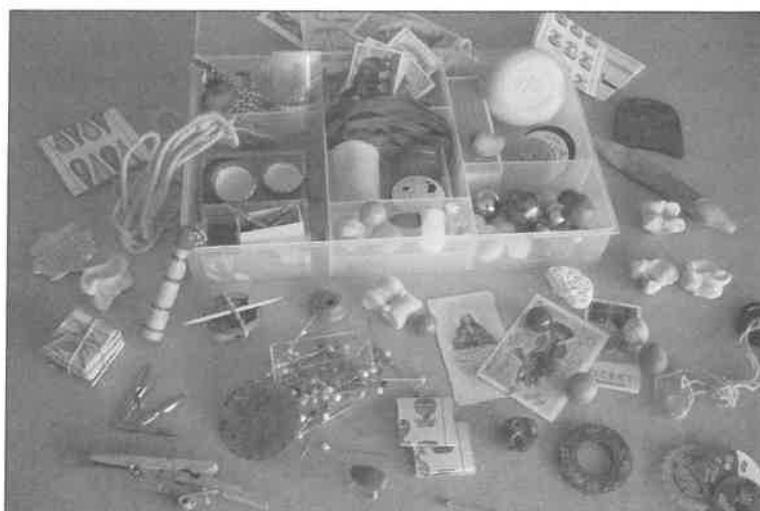
El interés por el juego tradicional salió del ostracismo y los centros educativos, conscientes del potencial que proporcionaba, aprovecharon su atractivo para con el alumnado para proponer las primeras recopilaciones de juegos tradicionales y su aplicación.

Desde entonces el método aplicado a la intervención pedagógica ha ido ampliándose, haciéndose más riguroso, pasando de la propuesta anecdótica de elaborar un recetario de juegos a hacer del juego tradicional el centro de interés de las clases de educación física, o convirtiéndolo en un tema transversal que goza del interés de distintas áreas y que, por las simpatías y complicidad que despierta por parte del alumnado, se convierte en un proyecto interdisciplinario en el centro.

La coherencia de este tipo de método supone un cúmulo de actuaciones. Las propuestas de recopilación de juegos tradicionales no deben limitarse a la descripción de la forma jugada, a la lógica interna. Es necesario motivar y cautivar el interés del alumnado presentando los contenidos de forma atractiva, permitiendo la manipulación de los elementos de juego y organizando pequeños talleres de construcción de estos juguetes o implementos con materiales diversos, reciclados, naturales y del entorno (las posibilidades son infinitas: construcción de peonzas, diabólos, bolos, caza bolas...).

En este sentido un material cada vez más conocido y utilizado por el docente es la *Maleta de juegos tradicionales*³. Se trata de una maleta, caja, baúl... que cada profesional llena con una amplia variedad de pequeños juguetes y elementos susceptibles de permitir realizar infinidad de juegos. El contenido es variopinto y dependerá de la naturaleza de cada región y de los intereses del maestro, en cualquier caso, en una buena maleta de juegos no pueden faltar canicas, botones, chapas, tabas, cuerdas y cordones, piedrecillas y pequeñas monedas, alfileres, cartas, estampas y *patacons*, gomas elásticas, tacones, peonzas, yo-yo, tizas, dedales... y un sinfín de otros pequeños objetos.

Hay que prever la rápida puesta en práctica de los juegos, solicitando la propuesta de variaciones –pensemos que cualquier modificación supone diálogo, comunicación, pacto, negociación de reglas, implicación de los concursantes, interiorización y un mayor conocimiento del juego y de sus potencialidades y, sobre todo, respeto al consenso final ¡todo un protocolo para trabajar la interculturalidad!



³ En el 2002 el Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana hizo suya la idea y diseñó una gran maleta de juegos tradicionales que contiene hasta un juego de billar. Existen distintas maletas localizadas en los Centros de Recursos de Cataluña, pudiendo ser solicitados y utilizados por los docentes en régimen de préstamo.

Se debe aprovechar la presencia en las aulas de alumnos de otras culturas para conocer y jugar ¿por qué no? también, a sus juegos⁴. El juego así entendido se convierte en un recurso, válido y valioso, para trabajar esta interculturalidad. Nos permite trabajar no sólo aspectos propios de la integración física, sino además aspectos etnológicos, históricos y lingüísticos, convirtiéndose en un vehículo de inclusión, fomentando actitudes de tolerancia, respeto e interés por la riqueza cultural propia y la de otras culturas o grupos sociales.

En esta misma línea destaca un recurso precioso que debemos aprovechar. Se trata de contar con la experiencia y conocimiento de los vecinos del barrio, de la localidad, invitando a alguna persona de edad al centro escolar para compartir sus vivencias, anécdotas y habilidades en torno a los juegos tradicionales que practicaba o se desarrollaban en la población, en el marco de fiestas locales, romerías, épocas estacionales, entornos naturales... En este tipo de actuaciones se crea una magia especial, muy receptiva, entre los niños y los adultos, que hay que aprovechar para, posteriormente, pedir que prosigan la recogida de información sobre juegos tradicionales, sondeando a los abuelos u otras personas mayores. El diálogo entre generaciones aporta un enriquecimiento mutuo excepcional⁵.

El análisis coherente de la lógica externa de cada juego, como vemos, permitirá contextualizar el juego en su entorno, emplazándolo en el espacio natural donde se ejercitaba, variándolo y adaptándolo, si es el caso, a las nuevas exigencias; modificando y experimentando con los materiales y los implementos de juego.

Es importante que el alumno se convierta en verdadero protagonista de la acción educativa. Algunos recursos que ayudarán a conseguirlo pueden ser desde la mera publicación de la recopilación de juegos tradicionales en la revista escolar o en la página web del centro, pasando por la explicación de estos en la programación de la radio local, la edición de material visual con imágenes de los alumnos practicando los juegos, la exposición pública de los juguetes tradicionales elaborados o cedidos por los vecinos de la localidad, o generar situaciones que permitan a los alumnos un mayor protagonismo convirtiéndolos, por ejemplo, en pequeños maestros o monitores de juegos o de talleres de construcción de juguetes que, por unas sesiones, enseñarán a compañeros de niveles inferiores de la propia escuela o de centros cívicos y culturales del contorno.

Es evidente que esta secuenciación metodológica puede ampliarse y enriquecerse con infinidad de actividades y actuaciones que permitirán, sin duda, cumplir con el objetivo de convertir el juego tradicional en eje central de nuestra acción educativa.

2.1.1 Créditos variables de juegos populares y tradicionales

Si bien a lo largo de la primaria el juego es el recurso inmediato para trabajar los contenidos de educación física, en la secundaria se convierte en un medio eficaz para desarrollar el currículo. En la comunidad autónoma de Cataluña el sistema educativo contempla la existencia de los llamados créditos variables, que cada centro puede asignar a un número determinado de áreas, pudiendo ser estos créditos de ampliación o refuerzo. Para cada asignatura existen publicados algunos créditos tipificados⁶, pero esto no impide que cada departamento pueda diseñar su propio crédito variable adaptándolo a las necesidades e intereses del alumnado, al entorno escolar, a los espacios y materiales del centro o a las motivaciones del profesorado⁷.

⁴ En Cataluña, desde la Conselleria de Benestar i Família se ofrece, gratuitamente, a los centros escolares y cívicos, un taller para conocer juegos de tablero de los diferentes continentes. Para conocer la dinámica de este taller y los recursos que ofrece puede consultarse Pubill, B. (2002): "La ludoètnia de SOS Racisme, recurs per treballar la interculturalitat a partir del joc i la joguina". *Perspectiva escolar* (261), pp. 58-66. Barcelona: Rosa Sensat.

⁵ Pubill, B. (2000): "Els jocs dels nostres iaies. Vehicle per a la integració". *Revista GUIX* (265), pp. 47-52. Barcelona: Graó.

⁶ Créditos elaborados y aprobados por la Delegación de Educación de Cataluña y que están preparados para su aplicación directa en los centros escolares. Estos créditos disponen de una programación prevista de 35 horas, con objetivos y contenidos secuenciados y con baterías de actividades progresivas, así como materiales de soporte y de complemento.

⁷ Cualquier crédito elaborado por un profesor o departamento debe ser, posteriormente, evaluado y aprobado por la Delegación de Educación Territorial correspondiente.

Es en este sentido que a continuación presentamos dos ejemplos de créditos variables de educación física elaborados en el Instituto de Secundaria Obligatoria de Flix, en la comarca de la Ribera d'Ebre:

Arqueojoc

Arqueojoc o *arqueología del juego* es el nombre de un crédito variable que se viene programando desde el curso 2002/03 y al cual pueden optar, cada trimestre, un máximo de 20 alumnos del primer curso de la ESO⁸. A través de éste, con el máximo rigor y fidelidad histórica, se plantea una auténtica excavación arqueológica con el objeto de realizar un repaso cronológico en la aparición de distintos juguetes y juegos en la comarca.

El yacimiento, que el departamento de educación física prepara de un curso a otro, está formado por una superficie de cinco metros de largo por dos de ancho y sesenta centímetros de profundidad, y se encuentra en una zona exterior y elevada del propio centro desde la cual se localiza perfectamente un poblado ilerconvón, con el meandro del río Ebro circundando el castillo y la población de Flix. El entorno es pues, idóneo para contextualizar nuestro yacimiento, que contiene distintos niveles que recrean desde el tiempo de asentamiento ibero pasando por la romanización⁹, y dando un salto temporal se excavan materiales pertenecientes a la época medieval –rica en la zona por la presencia de templarios- hasta llegar a la edad contemporánea donde se descubren gran cantidad de elementos y objetos de juego contextualizados en la segunda mitad del siglo XX.



Para conseguir el máximo efecto y expectativa entre el alumnado, cuando es posible, se depositan juegos y juguetes auténticos, o en todo caso copias (por ejemplo encima de baldosas o piedras se graban tableros de *tabula lusoria*¹⁰ o tres en línea, *duplum molendinum* o molino, alquerque¹¹...).

Para que la excavación siga una secuencia lógica y que no induzca a error los distintos juegos se encuentran junto a objetos representativos y que dan pistas de la época a la cual pueden pertenecer. Así, por ejemplo, describió un alumno un fantástico hallazgo:

Zona 2ª -nivel 2- (4 de abril): Hemos rebajado toda la superficie y hemos encontrado unas grandes piedras que formaban parte de lo que parece un muro. Al levantar una piedra plana hemos tenido una gran sorpresa: debajo había tres soldados, dos indios y tres caballos de plástico, un tirachinas, una cuerda de saltar junto a una lata en forma de cilindro oxidada, de 18 cm de altura por 10 de diámetro. Al abrirla hemos alucinado. En el interior había una bolsa de ropa con 5 tabas, otra más pequeña con botones de distintos tamaños, otra con 6 bolillos pintados y 3 bolas de madera para jugar a bolos, una pequeña navaja, canicas de piedra, patacons, un silbato, unas monedas de Franco de 1964 y una peonza.

⁸ Enseñanza secundaria obligatoria.

⁹ Históricamente el Ebro ha sido una auténtica autopista de comunicación y flujo de intercambio comercial entre los pueblos del interior de la península y el Mediterráneo. No debemos olvidar que el nombre de Flix procede del latín flexus –meandro- que le dieron los romanos.

¹⁰ Sobre juegos de los romanos es de obligada consulta AAVV (2002). *Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tarraco IV*. Tarragona: Camp d'Aprenentatge de la ciutat de Tarragona. Otras publicaciones interesantes que aparecen en la bibliografía son Fittà, M. (1997) *Giochi e giocattoli nell'antichità*; Prina, E. (1995) *Giochi e giocattoli. Vita e costumi dei romani antichi*; AAVV (2000) *Da Roma per gioco. Giochi e giocattoli nell'antica Roma*.

¹¹ Consultar bibliografía AAVV. (1992) *Jouer dans l'Antiquité*; Riché, P. (1994) *L'enfance au Moyen Age*



Arqueojoc supone pues un auténtico proceso arqueológico. Durante ocho sesiones, aproximadamente, los alumnos se convierten en pequeños arqueólogos que deberán: formar grupos de trabajo; limpiar la superficie y contornos del asentamiento; cuadrar y asignar a cada grupo la zona de excavación; redactar un diario del yacimiento donde anotaran los progresos y los descubrimientos realizados indicando el nivel y los objetos encontrados –este diario irá acompañado de fotografías digitales;

dibujar los juegos encontrados para, finalmente, clasificar y ordenar correctamente los materiales llegando a perfilar una secuencia histórica de la presencia de juegos y juguetes en la zona.

Evidentemente las horas restantes del crédito, siguiendo la metodología anteriormente indicada, se destinan a practicar los juegos identificados y a construir algunos de estos juguetes o juegos de tablero.

Destacamos que el crédito permite profundizar en el conocimiento de los juegos populares y tradicionales del territorio y desde un punto de vista histórico, de una forma coherente y contextualizada. Pero además, hace hincapié en el legado de culturas precedentes con lo cual se trabajan importantes valores y actitudes de respeto y tolerancia hacia las aportaciones que proceden de compañeros de otras regiones.



Conozcamos formas de jugar de otras regiones

Se trata de un crédito variable interdisciplinar que viene programándose desde el curso 1998/99 y que se ofrece como optativo a los alumnos de segundo curso de la ESO. Muy en la línea del proyecto Europa Cultura 2000 *Play your heart, share your culture* -juega con tu corazón, comparte tu cultura-, del cual el IES Flix es miembro colaborador. En este caso utilizamos los juegos tradicionales como herramienta para aprender que el mundo es un mosaico de culturas, que la diversidad cultural es enriquecimiento y que el juego es patrimonio de quién lo juega.

Se sigue también el proceso metodológico antes indicado pero incidiendo principalmente en tres aspectos: la construcción de juegos, darlos a conocer e intercambiar con centros de otras comunidades.

El crédito prevé el trabajo interdisciplinario entre educación física y tecnología. Asimismo está pensado para que sea, a la vez, un crédito de refuerzo y ampliación en la medida que, de los aproximadamente veinte alumnos que lo realizan, se incluye un número determinado de alumnos con problemas conductuales y de aprendizaje. Una vez formados los pequeños grupos de trabajo el objetivo es que, tras el consenso de sus miembros, diseñen y construyan uno o más juegos que, a través de distintos medios, deberán dar a conocer a los compañeros del centro o de otras escuelas,,

Una vez escogido el proyecto, esto es, el juego que se desea construir, empieza la actividad en el taller de tecnología. Esto supone un trabajo inicial de búsqueda de información sobre el juego a

través, básicamente, de internet (origen del juego, principales lugares donde se localiza, su lógica interna con la descripción de las normas, particularidades y características, recogida de imágenes...). A continuación, hay que analizar cuáles son los posibles materiales para su construcción; diseñar los croquis y alzar los planos de cada juego; elaborar un presupuesto real que permita valorar las posibilidades de construcción y posterior compra de los materiales más adecuados. Finalmente, se procede a la construcción y la memoria final.



La experiencia es muy enriquecedora. Para los alumnos es muy gratificante ver como las aportaciones y las habilidades de cada uno permiten la construcción de juegos que, más tarde, son utilizados y practicados por sus compañeros, reconociendo así su labor. Una vez finalizada la construcción se organizan presentaciones de los juegos ya sea en las escuelas de primaria de los alrededores como a través de asociaciones culturales. Es en este momento que aquellos alumnos con más problemas de actitud y de autoestima se convierten en verdaderos protagonistas al con-

vertirse en maestros y monitores de los juegos y viendo así recompensado su esfuerzo.

El crédito, lógicamente, se complementa con diversas actividades entre las cuales podemos destacar el taller *Ludo-ètnia: juegos de culturas*¹², del Departament de Benestar i Família de Catalunya, a través del cual se presenta medio centenar de juegos de tablero de todo el mundo con el objetivo de sensibilizar en relación a la diversidad y riqueza cultural. Otras iniciativas interesantes son aquellos proyectos de investigación conjunta con otros centros escolares, sobre temas concretos, y que se pueden realizar telemáticamente. Un buen ejemplo fue la experiencia llevada a cabo durante el curso 2002/03 entre el IES Flix y el IES Gerbert d'Aurillac, de Sant Fruitós de Bages¹³ y que, a través de la recogida de información de los alumnos, permitió hacer un estudio comparativo en ambas poblaciones de los juegos para niños que llevan implícita una canción o retahíla, estableciendo comparaciones, analizando temáticas, variaciones, riqueza lingüística...



Tr@dijoc

No cabe duda que para entender en su plenitud un juego debemos analizar y comprender su lógica externa, identificando el contexto y el entorno donde se desarrolla. Contrariamente, si nos limitamos a su lógica interna, nos quedaremos con la anécdota y no percibiremos plenamente su valor cultural, aquel valor que tanta importancia daba Huizinga (2000) para la comunidad, destacando en particular, su significado capital en la esfera de la fiesta.

Es en este sentido que destacamos la experiencia de Tr@dijoc. Con este nombre se organizó en mayo de 2005, en Flix, una primera jornada dedicada a conocer juegos tradicionales de fiesta típicos de los pueblos de la Ribera d'Ebre y que ha tenido continuidad con un segundo encuentro celebrado en Móra d'Ebre este año. La iniciativa, surgida en un seminario de educación física,

¹² Pubill, B. (2002): "La ludoètnia de SOS Racisme, recurs per treballar la interculturalitat a partir del joc i la joguina". *Perspectiva escolar* (261), pp. 58-66. Barcelona: Rosa Sensat.

¹³ Pérez, A. i Pubill, B. (2005): "Les cantarelles dels jocs, recurs per treballar la llengua". *Revista GUIX* (311) pp 39-47.

nació de la inquietud por conocer y recuperar los juegos tradicionales de la comarca y la voluntad de redescubrir aquellos escenarios –calles, plazas, río...- donde se practicaban.

Ambos encuentros, destinados a los alumnos de primer curso de la ESO de los tres centros de la Ribera, han superado todas las expectativas, se reúnen en cada cita en torno a los 150 niños y niñas que, por unas horas, practican juegos conocidos y otros rescatados del olvido, en un ambiente festivo y lúdico y en compañía de niños de hasta 14 pueblos distintos de la región.

No hay que obviar que un proyecto de esta envergadura supone un complejo diseño organizativo: coordinar el desplazamiento de los alumnos –unos 25 kilómetros-; el agrupamiento de los niños que, por lógica, se pretende mixto y variado, mezclando los alumnos e intentando que la jornada fomente el conocimiento y la amistad; la distribución de espacios donde se realizarán los juegos con la previsión de cerrar el acceso a algunas calles o paseos y contar con la ayuda de la guardia urbana; disponer de un equipo de profesores que acompañarán a cada grupo así como de monitores que serán encargados de dirigir los juegos en cada estación; presupuestar la actividad (adquisición de materiales de juego, desplazamientos, reuniones, distintivos...); contar con un grupo de intendencia y comodín que se encarga de solucionar cualquier evento; planificar las actividades a realizar...

El planteamiento de cada jornada ha sido formar catorce grupos de, aproximadamente, doce alumnos, los cuales se diferencian unos de otros por el color distintivo de una gorra con la que se les obsequia. Este modelo organizativo condiciona el número y las zonas de juego. Los juegos tradicionales propuestos en estas dos ediciones han sido: tirada de bolos, corrida del *cabàs* –o de piedras-, carrera de sacos, carrera con las piernas atadas, el pañuelo, las cuatro esquinas, la chancleta



o piso, el flèndit –tejo-, tirada de peonzas, el juego de la trisella¹⁴, los zancos, hacer rodar aros, el cementerio o balón-tiro, el juego de la correa¹⁵, saltar a la comba, lanzamiento de alpargata, la soga-tira y una exhibición de pontones.

Una referencia a parte merece esta exhibición que cuenta con la colaboración de los clubes náuticos de la zona y el interés especial de la Delegació d'Esports de les Terres de l'Ebre. La exhibición de pontones tiene como objetivo promocionar las regatas de llagut catalá y desde el año 2004 ha iniciado un calendario de competición.

La *pontona*, llamada también *muleta*, es la embarcación típica del Ebro final. Es la protagonista de unas interesantes y disputadas regatas que anualmente se celebran en Flix, Móra d'Ebre y Móra la Nova en verano, en el marco de la Fiesta Mayor¹⁶, incluidas en el programa de la Fiesta del Río junto a otras actividades como el palo encebado,

¹⁴ Es un juego que cayó en el olvido a principios de siglo pasado y que hoy se ha recuperado en Ascó, en el marco de diferentes jornadas festivas –San Antonio, San Jorge, Once de septiembre...-. Se trata de un juego de habilidad y azar que se practica con una *trisella* –herramienta de labranza, de madera, que servía para aplanar el terreno y recoger piedras-. Cuando a consecuencia del uso perdía su funcionalidad era corriente que se le practicara unos agujeritos que se pintaban, generalmente, de rojo y negro. El juego, exterior y siempre próximo a las tabernas, consistía en apostar quién era capaz de meter un determinado número de bolas en agujeros de un mismo color. Pubill, B (2003). “Els jocs tradicionals vinculats als oficis, a les feines”

¹⁵ Singular juego que se practica en Vinebre exclusivamente por San Miguel de mayo, en el contexto festivo de la ermita. Se trata de una especie de juego iniciático al mundo adulto practicado exclusivamente por mozos. Se trata de una persecución en círculo mediante la cual el perseguidor puede atizar con una correa de cuero al perseguido; éste, para evitar los golpes, debe colocarse delante de un compañero que forma el círculo, pasando entonces éste a ser perseguido.

¹⁶ Pubill, B (2003). “Els jocs tradicionals vinculats als oficis, a les feines”

la travesía del río, la soltada de patos, sandías o melones... Hasta mediados de los años cuarenta en estas regatas, ya documentadas en el siglo XIV en Tortosa¹⁷, participaban exclusivamente los llaguters –marinos de río que transportaban mercancías en llaguts en el último tramo del Ebro-. Se trataba de una especie de competición entre ellos para demostrar su habilidad y fuerza con las embarcaciones. A mediados de los años sesenta se reguló el número de tripulantes pasando de 6 (y en ocasiones hasta 8) a sólo 4 remeros y timonel.

Cabe decir que a todos los participantes se les proporciona un pequeño dossier, tamaño cuartilla, con el plano y distribución de los juegos por los cuales deberán pasar, así como las reglas y una breve descripción del origen y vigencia de éstos en el marco de distintas fiestas y acontecimientos de la comarca. Todo va acompañado de una imagen del juego y un espacio para que el alumno pueda ampliarlo y valorarlo.

Destacamos que estas jornadas han contado con la participación de diversas instituciones: Delegació d'Esports de les Terres de l'Ebre, Consell Esportiu Comarcal de la Ribera d'Ebre, Ayuntamientos así como, lógicamente, la dirección de los IES de Flix, Móra d'Ebre y Teresianas. Sin obviar el importante apoyo de las AMPA¹⁸, clubes náuticos, equipos de seguridad y Cruz Roja, y el despliegue de distintos medios de comunicación.

Tr@dijoc es, pues, un proyecto muy ambicioso que pretende convertirse en punto de referencia anual en el panorama lúdico escolar de la comarca, con un objetivo primordial que es el de educar a través del juego y, en particular, del juego tradicional.

2.2 A una universidad en juego. La festcat y otros proyectos de formación

La universidad, en Cataluña, ha vivido este dinamismo de la escuela primaria y secundaria en torno a las potencialidades educativas del juego tradicional, con interés e inquietudes diversas, destacando en todo caso la sensibilidad y el trabajo desarrollado por INEFC-Lleida que no se ha limitado a la docencia del programa facultativo oficial y, desde principios de los noventa, ha generado multitud de actuaciones al respecto que, en buena medida, han repercutido en la formación de profesionales que hoy son los responsables de muchos de los proyectos que hemos comentado. Aunque brevemente, apuntamos algunos de los acontecimientos más representativos de esta Universidad en juego:

La organización, junto con el Museo del Montsià, de las *Primeras Jornadas de Etnología del Ebro: Juegos, deportes y competiciones tradicionales*, celebradas en Amposta en 1995 fueron el punto de partida de multitud de sinergias. El principal acierto fue presentar el mundo del juego y del deporte tradicional desde un enfoque etnológico y abierto a un público amplio que descubrió, quizás por primera vez, su encanto y potencial. El encuentro permitió además confirmar la riqueza patrimonial del juego tradicional de una zona, la del sur de Cataluña, poco contaminada y con un potencial extraordinario; y supuso establecer fuertes vínculos con entidades y personas del territorio con líneas de trabajo similar.

La expectativa y el interés generado dieron argumentos a INEFC de Lleida para un reto trascendente, la programación del postgrado *Bases y aplicaciones en la escuela y el ocio del juego y el deporte popular y tradicional* (1998/99). El curso repercutió en un importante colectivo de profesionales que recibieron una formación científica amplia y variada que ha trascendido en múltiples proyectos (elaboración de créditos, publicaciones, difusión del juego tradicional a través de asociaciones, diseño de juegos, creación de ludotecas...).

Esta misma universidad leridana ha estado presente en los últimos grandes eventos culturales de Cataluña, destacando su participación en el comité científico encargado de definir el programa de contenidos y la formación de los monitores del *Forum Universal de las Culturas* de Barcelona 2004. Se ha caracterizado, además, por proyectarse al exterior realizando múltiples investigacio-

¹⁷ Collazos, J.A., (1997). Les curses de pontones a la Ribera de l'Ebre. Aproximación a un estudio de les seves característiques i història (1910-1994). En AAVV. *Cultura fluvial del Pirineu a la Mediterrània* (pp. 151-173). Calaceit: Amics i amigues de l'Ebre

¹⁸ Asociaciones de Padres y Madres de alumnos.

nes en diversas comarcas, es el caso del convenio firmado en 1996 con el Consell Comarcal del Pallars Sobirà y el Ecomuseu de les Valls d'Àneu y que supuso el *inventario de juegos y deportes tradicionales*¹⁹ de aquella comarca y una aplicación educativa y recreativa con los escolares de la zona. Una intervención similar se realizó en la comarca del Urgell en el 2000 a partir del encargo del CPCPTC²⁰ para el Inventario del Patrimonio Etnológico de Cataluña.

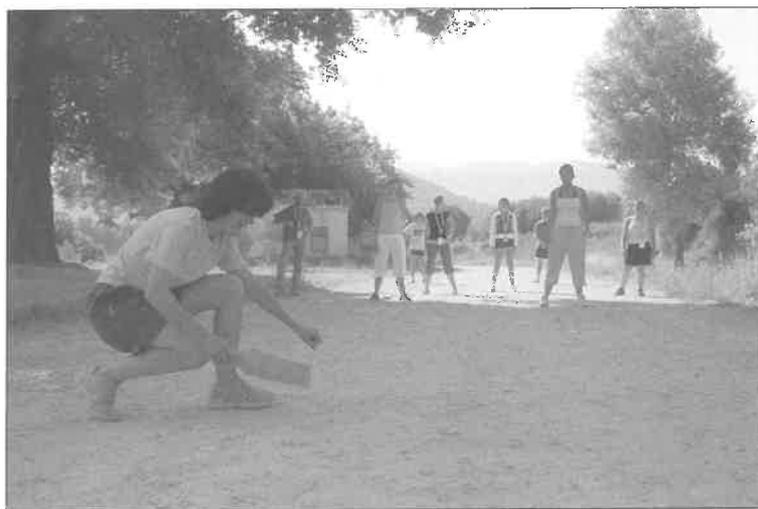
Destacan todavía otras actuaciones como la participación, con sus alumnos como monitores, en la propuesta del Ateneu popular de Ponent de Lleida, dando a conocer cómo era *la ciudad en la época medieval* a través de los juegos tradicionales²¹, o con el primer *Festival de juegos populares-tradicionales*²² celebrado en Campo el 2002, con la presencia de 240 alumnos de primaria de la región.

Una actividad similar la realiza anualmente la Universidad Rovira i Virgili, de Tarragona, quien en colaboración con el Camp d'Aprenentatge de la ciutat, en mayo de 2005 organizó las VII jornadas conocidas con el nombre de *Tarraco Viva*²³. En esta ocasión se reunieron a 1.200 escolares de la población para realizar la experiencia *Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tarraco*²⁴. Para esta actividad los responsables cuentan, entre otros, con la colaboración de alumnos de magisterio, pedagogía y psicología.

Entre todos los proyectos de formación sobre juegos tradicionales que se programan en Cataluña merece una referencia especial el de la *Festcat* -escuela de verano de juegos tradicionales- que este año llega a su décima edición.

La *Festcat* nace en 1997 a iniciativa del CPCPTC y como consecuencia lógica de las conclusiones surgidas del *II congreso de Cultura Popular y Tradicional Catalana*. El interés por difundir y proyectar la cultura catalana y potenciar foros de debate y reflexión dieron lugar a la creación de un *Campus de cultura popular*, de temática variada, que se celebra en Llívia, y de tres escuelas de verano que, monográficamente, tratan los temas de danza, música y juegos tradicionales.

A partir de su primera edición, en 1997, la *Festcat de Juegos tradicionales* tiene su sede en la pequeña población de Horta de Sant Joan, en la comarca de la Terra Alta. Desde entonces la organización científica de los contenidos la ha encabezado el profesor Pere Lavega, de INEFC-Lleida, contando con la colaboración de especialistas y profesionales pertenecientes, entre otros, al Centro de Promoción y al Museo del Montsià. El reconocimiento del curso, en el 2002, por parte de la *Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre-Universitat d'Estiu de la Rovira i Virgili* permitió que la universidad expidiera



¹⁹ Lavega, P. y Rovira, G. (2003) *Jocs populars i tradicionals en el Pallars Sobirà*. Tremp: Garsineu.

²⁰ Centre per la Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana.

²¹ Lavega, P. (2002). Jeux traditionnels et éducation. En J. Guibert y G. Jaouen, *Jeux traditionnels. Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* (pp. 81-116). Institut Culturel de Bretagne / Skol-Uhel ar Vro.

²² Lavega, P. (2002). Jeux traditionnels et éducation. En J. Guibert y G. Jaouen, *Jeux traditionnels. Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* (pp. 81-116). Institut Culturel de Bretagne / Skol-Uhel ar Vro.

²³ Marsal, J.M. (1998) "Jugar como romanos". *Diari de Tarragona*, 2 de abril de 1998, 28-29. Gosálbez, C. (2005). "Un total de 1.200 escolares aprenden a jugar como los niños de Tarraco". *Diari de Tarragona*, 21 de mayo de 2005, 8.

²⁴ AAVV. *Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tarraco IV*, Edita Camp d'Aprenentatge de la ciutat de Tarragona. Tarragona 2002.

certificados de créditos de libre elección y consolidó definitivamente el proyecto dándole mayor prestigio.

El curso está pensado para un público diverso, desde universitarios a educadores de tiempo libre, técnicos de ayuntamientos, profesores y maestros, especialistas de educación física, ludotecarios, dinamizadores socioculturales, activistas culturales, técnicos de museos...



Este abanico de destinatarios exige una variada programación de contenidos coherente, sobre todo, con unos ámbitos que la experiencia de los diez años transcurridos confirman como fundamentales:

▪ **El juego es tratado en relación al territorio**, a su contexto y a su paisaje. Los juegos tradicionales recogidos en la obra de Joan Amades, importante folklorista catalán vinculado a la comarca, o del escritor ampostino Sebastià Juan Arbó han sido

algunas de las múltiples experiencias presentadas en este ámbito. La han acompañado otros muchos estudios de recuperación de juegos como es el caso de los realizados en la comarca del Matarranya, en Aragón; o los de la Marina Alta, en Valencia. Cabe destacar la experiencia de aprovechar la *Ruta Verde* de la antigua red ferroviaria de la Val de Zafán, hoy inexistente, para convertirla en eje central de una propuesta que tiene el juego tradicional del territorio como protagonista, organizando una salida cicloturista a lo largo de la vía y realizando paradas estratégicas aprovechando la riqueza patrimonial del entorno, tanto natural y paisajística como urbana e industrial. Imaginemos así, por poner un ejemplo, los juegos que se podrían realizar en torno a una antigua estación de ferrocarril en desuso, o aprovechando la oscuridad de los túneles del ferrocarril...

▪ **El juego y la escuela.** En este ámbito se presentan y contrastan experiencias y recursos puestos en práctica. El *baül de los romanos* es un taller del Camp d'Aprenentatge de Tarragona que ejemplifica este apartado. Siendo fieles a la idea de territorialidad todos estos años ha habido una simpática aportación de los escolares de la ZER "Ports-Algars" que han recogido y explicado juegos tradicionales de la zona.

▪ Analizando el papel del **juego en el tiempo libre** se han presentado interesantísimas experiencias de creación de talleres, espectáculos e incluso de empresas en las cuales el juego es el eje conductor. El juego en el comedor escolar o en las colonias y campamentos han sido tratados en diversas ocasiones. También lo ha sido los juegos de fichas y tablero, un auténtico recurso para trabajar la interculturalidad. Hay que destacar una experiencia espectacular y sorprendente que se materializó en julio de 2005 y que supuso la recreación en la plaza porticada de Horta, del conocido cuadro *Juegos infantiles*²⁵ de Pieter Bruegel (1560). En este montaje participaron más de 120 personas, entre vecinos de la población y alumnos, de todas las eda-



²⁵ El famoso cuadro se encuentra en el Kunsthistorisches Museum de Viena.



des, y la *performance* dio lugar a un reportaje fotográfico individual de más de 200 imágenes y a diversas fotografías panorámicas que, tratadas digitalmente, permiten ver la plaza y los protagonistas de los juegos en una sección de 360°.

- En el ámbito de **juego y materiales tradicionales** se insiste en la importancia del entorno en relación a los juegos de una zona concreta y se organizan talleres de construcción de juguetes con materiales diversos —naturales o reciclados—. Una de las actividades que más éxito tiene es la preparación de una maleta de juegos tradicionales como la que hemos indicado al inicio de este artículo. Al finalizar el curso cada alumno se lleva su maleta y un sinfín de propuestas de juegos a realizar con ella.
- La propuesta de **recogida de información sobre juegos tradicionales** acerca al alumnado al patrimonio en un sentido amplio. Se organizan sesiones de entrevistas con gente mayor de los pueblos del contorno, dando un primer paso serio y científico a la labor de inventariar juegos. La información recogida no se limita a la lógica interna del juego —normas— sino también a la lógica externa —dónde y por qué se jugaba, cuándo, con quién, con qué materiales, qué canciones, palabras o retahílas acompañan al juego...—.
- Por fin, en un mundo cada vez más informatizado, no podía pasar por alto el tratamiento del **juego y las nuevas tecnologías**. En este apartado se ejemplifican experiencias llevadas a cabo en las cuales la informática, internet y la tecnología en general son utilizadas para jugar o dar a conocer juegos. Al finalizar el curso se facilita a los alumnos una publicación en formato cd²⁶ con todos los contenidos impartidos y con las fotografías de los juegos practicados durante la semana que dura el curso.

La Festcat es, quizás, el ejemplo más significativo del buen estado de salud que goza la formación no reglada sobre juegos tradicionales. En estos diez años los contenidos del curso han dibujado una perspectiva amplia sobre el tema, han orientado a muchos profesionales y han generado la creación de empresas de ocio y espectáculos que tienen el juego tradicional como hilo conductor de su trabajo —es el caso del grupo de animación *La Tresca i la Verdesca*, o de la empresa *Pam i Pipa* que ofrecen talleres i exhibiciones de juegos—.

La conciencia de que detrás del juego tradicional existe algo más (cultura, identidad, patrimonio...) y de que éste es un buen recurso para la relación, la convivencia, el respeto y la integración en un colectivo, en una comunidad, hace presagiar que cada vez surgirán más experiencias y se consolidarán más proyectos de formación al respecto.

²⁶ Lavega, P.y Pubill, B. (2005). *Els jocs tradicionals: experiències, recursos i eines per a la seva aplicació*. Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre i Universitat d'Estiu de URV (UETE-EU URV).

Mediante las experiencias, recursos e ideas explicitados podemos afirmar que la comunidad educativa de Cataluña, desde la escuela a la universidad y en relación al juego tradicional, presenta un notable dinamismo. Es gratificante apreciar como no sólo los profesionales de la educación y la formación están sensibilizados con las posibilidades que ofrece el juego, sino que cada vez más la sociedad va redescubriendo este rico patrimonio lúdico.

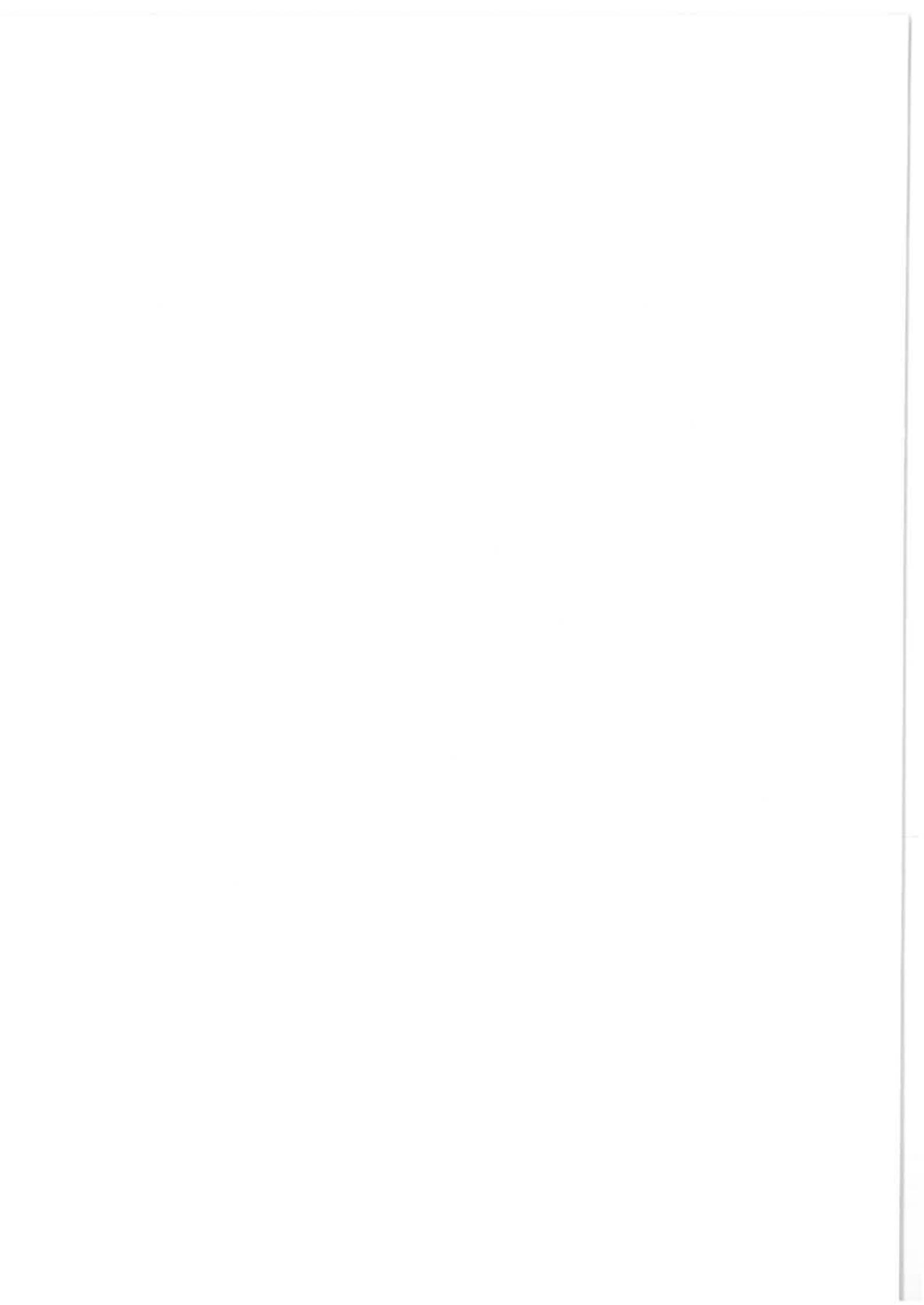
3. BIBLIOGRAFÍA

- Collazos, J.A, (1997). Les curses de pontones a la Ribera de l'Ebre. Aproximació a un estudi de les seves característiques i història (1910-1994). En AAVV. *Cultura fluvial del Pirineu a la Mediterrània* (pp. 151-173). Calaceit: Amics i amigues de l'Ebre
- Corredor-Matheos, J. (1981). *La joguina a Catalunya*. Barcelona: Edicions 62.
- Fittà, M. (1997) *Giochi e giocattoli nell'antichità*. Venezia: Elemond Editori Associati.
- Huizinga, J. (2000) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial / Emecé Editores.
- Lavega, P. (2002). Jeux traditionnels et éducation. En J. Guibert y G. Jaouen, *Jeux traditionnels. Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* (pp. 81-116). Institut Culturel de Bretagne / Skol-Uhel ar Vro.
- Lavega, P.y Pubill, B. (2005). *Els jocs tradicionals: experiències, recursos i eines per a la seva aplicació*. Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre i Universitat d'Estiu de URV (UETE-EU URV).
- Lavega, P.y Pubill, B. (2005). El joc, recurs educatiu. En J. Soler Amigo, *Tradicioniari. Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya. Els jocs i els esports tradicionals (III)* (pp.169-178). Barcelona: Enciclopèdia Catalana, S.A
- Lavega, P. y Rovira, G. (2003) *Jocs populars i tradicionals en el Pallars Sobirà*. Tremp: Garsi-neu.
- Manson, M. (2001). *Jouets de toujours. De l'Antiquité à la Révolution*. Paris: Librairie Arthème Fayard.
- Pérez, A. y Pubill, B. (2005): "Les cantarelles dels jocs, recurs per treballar la llengua". *Revista GUIX* (311) pp. 39-47.
- Pubill, B. (2000): "Els jocs dels nostres iaies. Vehicle per a la integració". *Revista GUIX* (265), pp. 47-52. Barcelona: Graó.
- Pubill, B. (2002): "La ludoètnia de SOS Racisme, recurs per treballar la interculturalitat a partir del joc i la joguina". *Perspectiva escolar* (261), pp. 58-66. Barcelona: Rosa Sensat.
- Pubill, B (2003). "Els jocs tradicionals vinculats als oficis, a les feines", en *III Jornada d'etnologia a les Terres de l'Ebre*. Calaceit: Edita Associació Cultural Lo Llaüt, d'Ascó.
- Prina, E. (1995) *Giochi e giocattoli. Vita e costumi dei romani antichi*. Roma: Edizioni Quasar di Severino Tognon s.r.l.
- Riché, P. (1994) *L'enfance au Moyen Age*. Bibliothèque nationale de France, Editions du Seuil.
- Sada, P. *Divertim-nos amb els romans. Dossier i fitxes del Museu Nacional Arqueològic de Tarragona*. Tarragona: Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura i CÒDOL (serveis educatius, ambientals i de disseny).
- Soler, J. (2005). *Tradicioniari. Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya. Els jocs i els esports tradicionals (III)*. Barcelona: Enciclopèdia Catalana, S.A.
- AAVV. (1992) *Jouer dans l'Antiquité*. Marsella: Musées de Marseille – Réunion des Musées Nationaux.
- AAVV. (1996). *II congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Comunicacions i Ponències*. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
- AAVV (2000) *Da Roma per gioco. Giochi e giocattoli nell'antica Roma*. Milano: Museo di antichità collezioni archeologiche.
- AAVV. (2002). *Juguem com jugaven les nenes i els nens de Tarraco IV*. Tarragona: Camp d'Aprenentatge de la ciutat de Tarragona.

**IV/ TRADICIÓN Y MODERNIDAD EN LOS
JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.
ÚLTIMAS REFLEXIONES**

**IV/ TRADITION ET MODERNITÉ
AU TRAVERS DES JEUX ET SPORTS
TRADITIONNELS.
DERNIÈRES RÉFLEXIONS**

**IV/ TRADITION AND MODERNITY IN
TRADITIONAL GAMES AND SPORTS.
FINAL REFLECTIONS**



15. LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA EUROPA DEL SIGLO XXI: RETOS DE FUTURO

Autor: Dr. Pere Lavega Burgués

Profesor titular en el INEFC-Lleida (Universidad de Lleida)

Director científico del proyecto cultura 2000 “Juega con tu corazón, comparte tu cultura”

Miembro fundador de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

E-mail: plavega@inefc.es

1. RECONOCIMIENTO INTERNACIONAL DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES COMO PATRIMONIO CULTURAL DE LA HUMANIDAD

Los resultados de los juegos y deportes tradicionales en cada una de las regiones europeas aportados por el proyecto cultura 2000 y mostrados en este libro justifican que este tipo de prácticas se eleven a la condición de patrimonio cultural.

Esta consideración ya ha sido apuntada por diversos estudiosos del juego, entre los cuales merecen una especial atención las reflexiones de Parlebas (2005:15) al reconocer el juego como emblema de una cultura.

“Los juegos son creaciones de una cultura y el fruto de una historia. La literatura y la música, la construcción, los vestigios y la alimentación se presentan generalmente como una parte del patrimonio comunitario; pero no se deben olvidar las formas de divertirse, de compartir el placer de actuar juntos; ¡No se deben de olvidar los juegos! Ellos también han surgido de la patria: corresponden a un arraigo social de las diferentes maneras de comportarse, de comunicarse con los otros y de entrar en contacto con el medio. Relacionados con las creencias seculares, realizados según los ritos y las ceremonias tradicionales, inspirados por las prácticas de la vida cotidiana, los juegos físicos forman parte del patrimonio cultural, de un patrimonio cultural fundado según la puesta en juego del cuerpo, fundado según la acción motriz. Y este patrimonio es muy diverso y exuberante.

Esta etnomotricidad lúdica representa la cultura en actos, una cultura que revive en cada gesto del cuerpo. En este sentido, los juegos encarnan un lugar de la memoria, a menudo ignorados, pero que en realidad son llenos de una simbología evocadora (...) El estudio de los juegos puede ofrecer, por tanto, una vía interesante de acceso al conocimiento de las sociedades”.

La condición del juego como fenómeno cultural, su reconocimiento como patrimonio cultural, muy vinculado a los temas que se relacionan con la diversidad cultural, han sido tratados por diferentes instituciones regionales, estatales, europeas e internacionales. Entre estas instituciones destaca la UNESCO, organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, que ha mostrado una actitud muy activa en estos aspectos. Entre sus principales acciones, queremos mencionar a modo de ejemplo cuatro resoluciones importantes para el ámbito de los juegos y deportes tradicionales:

- Año 1989. Definición y reconocimiento de la cultura popular y tradicional.
- Año 1999. Recomendaciones de Punta del Este (Uruguay – 1999) por la promoción y la preservación de los juegos tradicionales en cada país, y establecer una lista mundial de los juegos y deportes tradicionales.
- Año 2001. Declaración universal sobre las medidas a adoptar sobre la diversidad cultural.
- Año 2006. La promoción y el desarrollo de los deportes y juegos tradicionales (JDT).

1.1 Juego y cultura popular y tradicional

El 17 de octubre al 16 de noviembre de 1989, con motivo de su 25ª reunión celebrada en París la UNESCO debatió en torno a la cultura popular y tradicional. Su definición recoge las ideas expresadas en los párrafos anteriores, reconociendo el juego como una de sus formas de expresión.¹ “La cultura popular y tradicional es *el conjunto de creaciones, que emanan de una comunidad cultural fundadas en la tradición, expresadas por un grupo o por individuos y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad en cuanto expresión de su identidad cultural y social; las normas y los valores se transmiten oralmente, por imitación o de otras maneras. Sus formas comprenden, entre otras, la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, la artesanía, la arquitectura y otras artes*” (UNESCO, 1990:254).

1.2 Diversidad Cultural

Este mismo organismo el año 2001 estableció una declaración universal sobre diversidad cultural, adoptada en la 31ª sesión de la conferencia general, celebrada en París, el 2 de noviembre de 2001. Se trataba del acto fundador de una nueva ética promovida por la UNESCO a inicios del siglo XXI. Por primera vez, la comunidad internacional se dotó de un instrumento normativo de gran alcance para reforzar su convicción de que el respeto de la diversidad de las culturas y el diálogo intercultural constituyen una de las mejores garantías de desarrollo y de paz. En este espíritu, la constitución de la UNESCO² ya pedía el año 1945 que se protegiera “la fecunda diversidad de las culturas”, considerando como prioritaria la causa de una diversidad cultural sostenible amenazada por una acelerada mundialización. La resolución planteaba, entre otros apartados, los siguientes ámbitos temáticos.

1.2.1 Identidad, Diversidad y Pluralismo:

- **Artículo 1. La diversidad cultural como patrimonio común de la humanidad.** Fuente de intercambios, de innovación y de creatividad, la diversidad cultural es tan necesaria para el género humano como la diversidad biológica para los organismos vivos. En este sentido, constituye el patrimonio común de la humanidad y debe ser reconocida y consolidada en beneficio de las generaciones presentes y futuras.
- **Artículo 2 – De la diversidad cultural al pluralismo cultural.** En nuestras sociedades cada vez más diversificadas, resulta indispensable garantizar una interacción armoniosa y una voluntad de convivir de personas y grupos con identidades culturales plurales, variadas y dinámicas. Inseparable de un contexto democrático, el pluralismo cultural es propicio para los intercambios culturales y el desarrollo de las capacidades creadoras que alimentan la vida pública.
- **Artículo 3 – La diversidad cultural, factor de desarrollo** La diversidad cultural amplía las posibilidades de elección que se brindan a todos; es una de las fuentes del desarrollo, entendido no solamente en términos de crecimiento económico, sino también como medio de acceso a una existencia intelectual, afectiva, moral y espiritual satisfactoria.

1.2.2 Diversidad cultural y derechos humanos

- **Artículo 4 – Los derechos humanos, garantes de la diversidad cultural.** La defensa de la diversidad cultural es un imperativo ético, inseparable del respeto de la dignidad de la persona humana.
- **Artículo 5 – Los derechos culturales, marco propicio para la diversidad cultural.** Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos, que son universales, indisolubles e interdependientes. El desarrollo de una diversidad creativa exige la plena realización de los derechos culturales, tal como los definen el Artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos y los Artículos 13 y 15 del Pacto Internacional de Derechos Económicos,

¹ UNESCO (1990) *Actas de la Conferencia General. Volumen I. Resoluciones aprobadas por la Conferencia General*. París: Talleres UNESCO.

² UNESCO (2006) *Declaración Universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural* [en línea], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consulta:27/05/2006]

Sociales y Culturales. toda persona debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura, dentro de los límites que impone el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales.

- **Artículo 6 – Hacia una diversidad cultural accesible a todos.** Al tiempo que se garantiza la libre circulación de las ideas mediante la palabra y la imagen, hay que velar por que todas las culturas puedan expresarse y darse a conocer. La libertad de expresión, el pluralismo de los medios de comunicación, el plurilingüismo, la igualdad de acceso a las expresiones artísticas, al saber científico y tecnológico -comprendida su presentación en forma electrónica- y la posibilidad, para todas las culturas, de estar presentes en los medios de expresión y de difusión, son los garantes de la diversidad cultural.

1.2.3 Diversidad Cultural y Creatividad

- **Artículo 7 – El patrimonio cultural, fuente de la creatividad.** Toda creación tiene sus orígenes en las tradiciones culturales, pero se desarrolla plenamente en contacto con otras culturas. Ésta es la razón por la cual el patrimonio, en todas sus formas, debe ser preservado, realzado y transmitido a las generaciones futuras como testimonio de la experiencia y de las aspiraciones humanas, a fin de nutrir la creatividad en toda su diversidad e inspirar un verdadero diálogo entre las culturas.

1.3 Promoción y desarrollo de los Juegos y Deportes Tradicionales

Finalmente indicar que el 13 de marzo de 2006 la UNESCO celebró en París un encuentro de expertos y representantes de diferentes instituciones para plantear una consulta colectiva con el objetivo de crear una plataforma internacional para la promoción y el desarrollo de los deportes y juegos tradicionales (JDT). Como conclusión a esa consulta se plantearon diferentes propuestas de acción:

- La tarea principal de catalogar los JDT y sus aplicaciones en diversos contextos (educación, cultura, entorno, conservación, deportes de competición); entendidos como una cultura viva.
- Propiciar el trabajo conjunto de todas las organizaciones posibles para conseguir un reconocimiento de los JDT como parte de la herencia humana cultural.
- Promocionar estas prácticas en las escuelas, sobre todo en las clases de educación física.
- Promover los valores específicos que proyectan los JDT, que incluyen sobre todo solidaridad, paz, resolución de conflictos, diversidad, inclusión, respeto y reconocimiento cultural.

Para atender los objetivos indicados anteriormente se propuso llevar a cabo las siguientes acciones:

- Fomentar la investigación, la catalogación de la ludodiversidad, promoción de su práctica en su contexto cultural, divulgar estas prácticas (páginas Web, publicaciones...)
- Reconocer los JDT como parte del patrimonio intangible de la humanidad.
- Organizar encuentros regulares, congresos internacionales y constituir un consejo internacional como organización formal en torno a los JDT.

A nivel Europeo indicar que el Parlamento Europeo en mayo de 1994 se manifestaba en estos términos: “...por lo que se refiere a los instrumentos de una política activa de la Unión Europea en el ámbito del deporte, el Parlamento invita a la comisión a establecer un programa específico de promoción de los deportes regionales y tradicionales”. Sin embargo desde entonces no se ha realizado ninguna acción específica en este ámbito. Es por este motivo, que desde la **Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales** constituida por 34 instituciones europeas se **ha solicitado formalmente a la Unión Europea**, a través de diferentes representantes políticos de regiones europeas, la **aplicación de un programa específico sobre juegos y deportes tradicionales**.

2. EL PROYECTO CULTURA 2000 “JUEGA CON TU CORAZÓN, COMPARTE TU CULTURA” ANTE LOS RETOS INTERNACIONALES

Este proyecto tan sólo es una primera etapa del largo camino que debe recorrerse en el ámbito de los juegos y deportes tradicionales, tanto desde una intervención local, regional o estatal como desde un punto de vista europeo e internacional. La coherencia del proyecto “la cultura europea a la luz de los juegos y deportes tradicionales” se encuentra en los distintos ámbitos temáticos abordados desde la variedad de inquietudes, de instituciones y de personas de que han participado (han intervenido universidades, centros educativos de enseñanza secundaria, museos, federaciones regionales de deportes tradicionales, centros de promoción de la cultura tradicional local, colegios de profesores y licenciados de educación física...) Todos los organismos y personas que hemos participado de este proyecto compartimos la satisfacción que produce haber intentado contribuir al diálogo intercultural y también al reconocimiento académico, social y cultural de este tipo de manifestaciones.

La importancia del proyecto realizado en torno a los juegos y deportes tradicionales europeos queda justificada al constatar que se ha incidido sobre algunos de los principios de acción básicos que plantean instituciones tan prestigiosas y reconocidas como la UNESCO; la catalogación de los juegos y deportes tradicionales (empleando un mismo instrumento en las distintas regiones europeas), la investigación (analizando los datos obtenidos y mostrando los resultados parciales y globales), la sensibilización sociocultural (elaboración de una página Web, edición de un CD con las imágenes más representativas de las regiones participantes, publicación de los resultados, organización de un congreso y también la celebración de un festival de los juegos y deportes tradicionales abierto a distintos tipos de público y de instituciones).

Si bien se ha cubierto una primera fase en el trabajo coordinado a favor de los juegos y deportes tradicionales europeos, la lectura detenida de los datos y reflexiones que hacen las distintas regiones europeas participantes en este proyecto permite identificar algunas de las principales limitaciones, problemas y propósitos a abordar en los retos del futuro de la Europa del siglo XXI.

2.1 Reconocimiento de las Instituciones locales, regionales y estatales

Las instituciones políticas que actúan en cada municipio, comarca, región e incluso estado no han mostrado todavía el interés necesario para garantizar la protección y promoción de los juegos y deportes tradicionales.

La actuación de estas administraciones podría ir dirigida en varias direcciones:

- Legislar la defensa del patrimonio cultural que representan los juegos y deportes tradicionales. Esta defensa implica recibir ayudas, financiar conjuntamente con los ayuntamientos e instituciones locales proyectos de recuperación y exhibición de estas prácticas; facilitar el reconocimiento institucional como por ejemplo declarar fiestas de interés comarcal o regional que incluyan la presencia de los juegos y deportes tradicionales locales.
- Hacer posible la intervención coordinada de diferentes departamentos o consejerías sobre las que inciden los juegos y deportes tradicionales. Para ello sería conveniente crear un plan director y estratégico orientado a la recuperación y promoción de estas prácticas. A modo de ejemplo indicar que la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, la Consejería de Educación del Gobierno de la Comunidad, la Consejería de Bienestar Social y Familia, la Consejería de Medio Ambiente; la Consejería de Juventud deberían promover actuaciones coordinadas. Esta coordinación además debería incluir en una segunda etapa la implicación de Ayuntamientos, Universidad, entidades locales, empresas privadas, federaciones, asociaciones culturales, deportivas e incluso organizaciones como asociaciones de Padres/Madres.

2.2 Modelos para la organización institucional de los juegos y deportes tradicionales

Resulta imprescindible establecer un equilibrio entre la intervención espontánea en estos juegos y deportes y la práctica organizada con el objetivo de garantizar su continuidad. No obstante, existe una limitación importante, la edad de los protagonistas; a menudo se trata de personas de

edad avanzada, generalmente poco habituadas a seguir las pautas que establece un modelo de organización estable.

Entre los diferentes modelos organizativos se identifican dos escenarios principales en los que aparecen los juegos y deportes tradicionales:

- **La fiesta** es el lugar principal para la celebración de estas prácticas. A pesar de que existen muchas localidades en las que la fiesta se viste de juegos y deportes tradicionales, en otros muchos casos ha caído en el olvido. En este sentido, se debería promover la recuperación e integración de estas manifestaciones en el entorno festivo, como medio para fomentar el diálogo cultural entre personas de distintas generaciones, género y procedencia geográfica. También debería verse como un medio excelente para promover el turismo activo. En el contexto festivo es donde es más fácil mantener y proyectar los rasgos de la cultura local que acompañan a los juegos tradicionales.
- **La deportivización** supone la conversión del juego tradicional en deporte. A pesar de que esta fórmula aporta una estructura organizativa estable, no debería entenderse como el único camino a seguir. La unificación de reglas, y la estandarización de las condiciones de juego (instalaciones, calendario, categorías de jugadores, burocratización...) pueden constituir un problema de globalización de estas prácticas y una pérdida de los rasgos de identidad local que acompañan a estas prácticas. Se debería buscar un equilibrio entre ambas fórmulas. Entre las distintas opciones, se propone la introducción de secciones culturales en las federaciones de deportes tradicionales que promuevan la convivencia entre la competición deportiva y otras iniciativas representativas de la tradición local.

2.3 Incorporación de nuevos protagonistas

- **La mujer en los juegos tradicionales.** La introducción reciente de la mujer a los juegos y deportes tradicionales invita a la reflexión de cara a garantizar y potenciar su presencia. El juego tradicional en general está constituido por prácticas integradoras, en las que no siempre es necesario establecer categorías y limitar el tipo de practicantes. Sin embargo en muchos casos se trata de prácticas construidas por el pensamiento del género hegemónico (masculino) y adecuado a las preferencias lúdicas de su interés, como es el enfrentamiento, la fuerza o la fuerza-habilidad. Ante estas circunstancias es preciso actuar, flexibilizando y adaptando las condiciones de participación para que la mujer pueda encontrar su espacio de acción y también incorporar otro tipo de modalidades en las que el género femenino pueda intervenir con mayor presencia. Nos referimos a juegos bailados, a juegos de lanzamientos de precisión en los que la fuerza no es un factor limitante (por ejemplo los bolos, lanzamientos de bola con precisión...).
- **La Interculturalidad.** Los flujos migratorios son cada vez más y más importantes en una gran parte de las regiones europeas. Los nuevos habitantes que llegan de los distintos continentes del planeta podrían encontrar oportunidades magníficas para conocer e integrarse en la cultura catalana mediante la participación en las relaciones y valores que activan los juegos tradicionales. En ese sentido se debería buscar un equilibrio entre el conocimiento de los juegos tradicionales locales y el respeto y también identificación de los juegos y los valores que acompañan a los juegos tradicionales de las culturas foráneas.

2.4 Juego Tradicional y Educación

- **Formación de los educadores.** En estos momentos todavía es insuficiente la formación que reciben sobre juegos tradicionales los educadores que intervienen en los distintos niveles académicos, tanto de la educación oficial como de la educación en el ocio. Maestros de educación primaria, profesores de secundaria y bachillerato, ludotecarios, animadores de tiempo libre y especialmente los docentes especializados en la educación física... precisan recibir una formación específica y rigurosa sobre el conocimiento y valor pedagógico del juego y deporte tradicional. En algunas facultades de educación física europea el juego y deporte tradicional se imparten a través de alguna asignatura optativa; en otros casos existen iniciativas

como cursos de verano que con una duración aproximada de unas 30-40 horas ofrecen a los interesados una introducción en la educación a través del juego tradicional.

- **Proyectos Escuela-Entorno.** La aplicación del juego tradicional en la escuela debería ir más allá de las clases oficiales de educación física o de otras disciplinas. Conocer la localidad jugando; visitar algún entorno natural a través del juego; participar en alguna festividad local; construir objetos de juego y utilizarlos... son algunos ejemplos. Igualmente se debería promover programas educativos en los que participaran personas de la localidad, diferentes miembros de la unidad familiar, con el objeto de favorecer la apertura del juego al contexto que le pertenece. En este mismo apartado sería muy interesante vincular la escuela a las iniciativas de algunas de las entidades de la zona (museos, asociaciones culturales, federaciones de deportes tradicionales,...).
- **Intercambios.** Atendiendo al carácter integrador y "universal" de los juegos tradicionales se debería estimular la participación en proyectos educativos e intercambios de experiencias con otros centros educativos. Estas colaboraciones se pueden realizar con centros de la misma región y país pero también con colegios de otras regiones europeas, favoreciendo el diálogo intercultural a través de conocer y vivenciar diferentes situaciones de juegos tradicionales.

2.5 Juego Tradicional e Investigación

- **Promoción de estudios.** El juego tradicional sigue siendo un ámbito poco reconocido y valorado académicamente. A diferencia de otros objetos de estudio, las prácticas motrices en general y sobre todo el juego tradicional son expresiones anónimas que precisan de la realización de investigaciones que aporten nuevos datos sobre sus características y sobre los valores que les acompaña.
- **Investigación básica.** El primer nivel a alcanzar corresponde al inventario y catalogación de los juegos tradicionales. Es necesario establecer un plan director que permita catalogar los diferentes grupos de juegos tradicionales, ya sea atendiendo a la edad de los protagonistas (juegos infantiles, juegos y deportes de adultos); y a la época en la que se han protagonizado (juegos conocidos por las generaciones más ancianas, juegos practicados en la actualidad...). Dada la envergadura del universo que constituyen los juegos tradicionales, el proyecto cultura 2000 ha considerado como centro de interés los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados actualmente. Ha sido un paso muy interesante para mostrar la **conveniencia** de iniciar este trabajo utilizando **criterios comunes en las distintas regiones europeas**; nos referimos a **unificar las directrices, métodos e instrumentos en la recogida, registro y análisis de los datos**. De este modo los resultados obtenidos van a ser mucho más enriquecedores que si cada región interviene adoptando metodologías y criterios distintos.
- **Investigación aplicada.** La segunda etapa a considerar consiste en promover investigaciones en torno a las consecuencias que tiene la aplicación educativa, competitiva, recreativa o turística de los juegos y deportes tradicionales. En este apartado también sería muy interesante plantear programas de actuación interdisciplinaria, realizando estudios desde las distintas regiones epistemológicas (fisiología, psicología, sociología, antropología, pedagogía, praxiología motriz...). Para ello, resulta imprescindible la implicación de la Universidad y también el trabajo coordinado de diferentes departamentos o consejerías de la administración autonómica, estatal y europea.

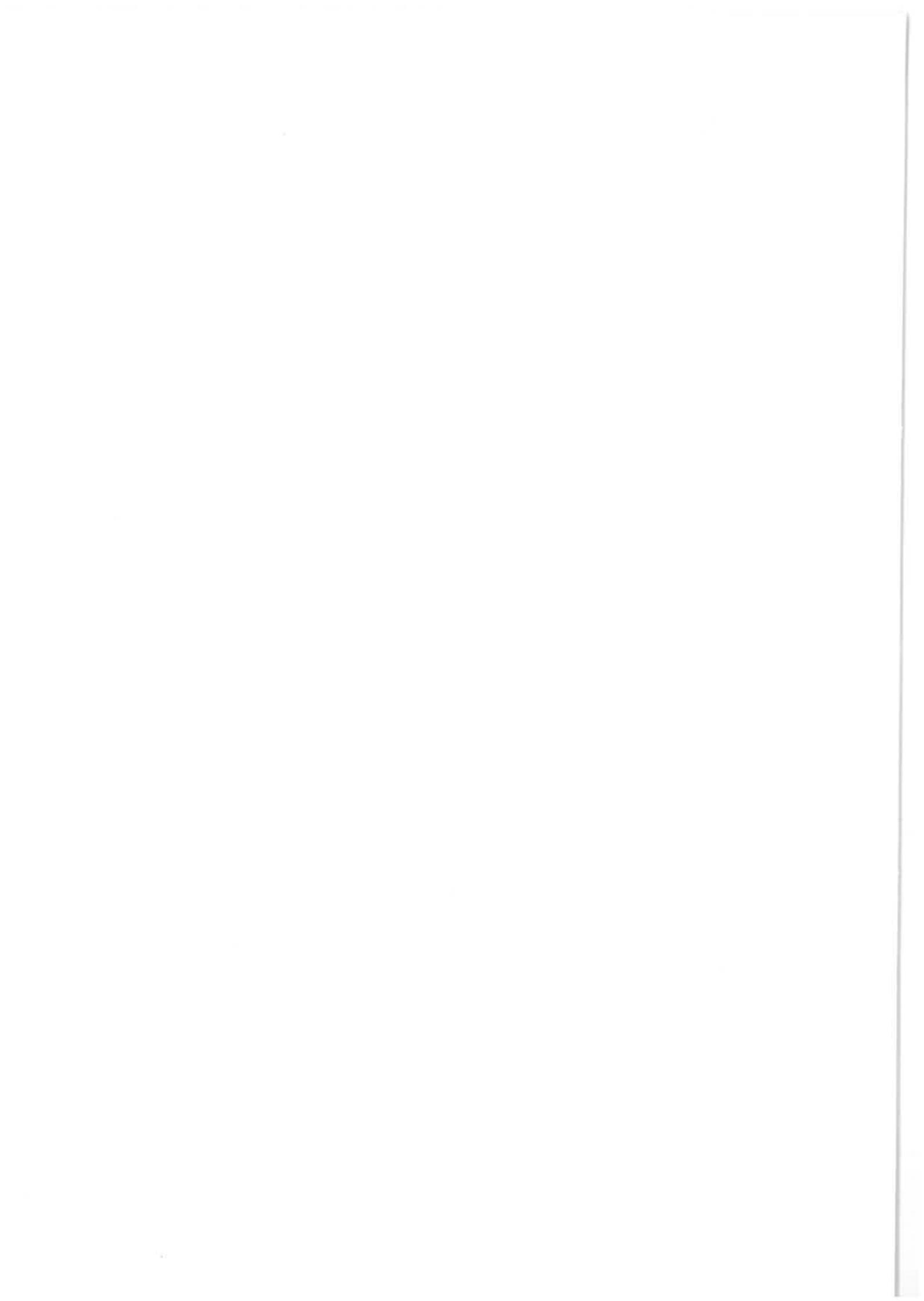
2.6 Promoción y divulgación de los juegos y deportes tradicionales

- **Creación de museos.** Igual que sucede en otras áreas de la cultura tradicional sería conveniente crear museos permanentes y específicos en torno a los juegos y deportes tradicionales. Estos centros deberían ser centros dinamizadores de actividades educativas y recreativas a partir del conocimiento de la cultura lúdica tradicional.
- **Exposiciones itinerantes.** Un reto pendiente es la creación de una exposición itinerante de los juegos y deportes tradicionales europeos. Esta exposición debería ser verdaderamente ambiciosa, integrando los rasgos dominantes de la cultura que caracteriza este tipo de expresiones culturales.

- **Uso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).** En la medida de lo posible se tendría que aprovechar todas las ventajas que ofrece la **sociedad en “red”** en la que vivimos. Las **páginas Web** de las distintas instituciones educativas, deportivas o asociativas podrían servir de escenario virtual para favorecer **intercambios de información y de experiencias** realizadas en este ámbito. Del mismo modo se podrían compartir ediciones de vídeos y de otras producciones audiovisuales, superando las limitaciones que pueden tener algunas personas de cierta edad para entender y expresarse en otras lenguas extranjeras. Probablemente esta complicidad generada entre grupos de distintas regiones europeas a través de internet y las nuevas tecnologías favorecería la organización de **exhibiciones y encuentros internacionales** sobre juegos y deportes tradicionales, como ya ocurre en algunas zonas europeas.
- **Congresos y debates internacionales.** Complementando algunas de las acciones anteriores, de difusión e investigación, sería conveniente organizar regularmente congresos nacionales e internacionales con el propósito de favorecer el intercambio de conocimientos, investigaciones y experiencias en torno a los juegos y deportes tradicionales. Además estos congresos deberían compaginarse con la celebración de **festivales y demostraciones de juegos y deportes tradicionales**, pero a ser posible aprovechando la coincidencia con alguna festividad local en la que este tipo de prácticas estén presentes. En este sentido es muy interesante el modelo que utiliza la **Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales**, al celebrar anualmente su asamblea general coincidiendo con algún festival, demostración o final de campeonato de algún juego o deporte tradicional de la zona en la que se celebra este encuentro anual. En este apartado expresamos nuestro reconocimiento a las personas que sin haber participado en las fases iniciales del proyecto cultura 2000 han intervenido como ponentes en el congreso internacional de bolos y juegos tradicionales celebrado en Santander en septiembre de 2006. Entre los ponentes destacamos las contribuciones de Alfredo López de Sosoaga, Ana Rosa Fachardo, Aurélie Epron, Biel Pubill, Ezzedine Bouzid, Manel Serrabona, Jorge Sanz, Gerard Esteban, Mário Duarte Maia, Abel Moya, Eric Pardo, Diego Pérez, Manuel Hernández, Gema Rizo, Vicente Ruiz, Belén Diana, Jacques Regourd, Brinqueda (rede galega do jogo tradicional) y Daniel Descomps.
- **Publicaciones.** Finalmente, indicar la necesidad de dar a conocer todos los resultados de experiencias e intercambios que se realicen en torno a los juegos y deportes tradicionales. El reto más ambicioso podría consistir en elaborar una **enciclopedia europea de juegos y deportes tradicionales**, una vez se disponga de más datos e investigaciones sobre estas prácticas. Posteriormente se debería favorecer la publicación de tesis doctorales, estudios, ensayos, ... mediante la edición de **libros, monografías, artículos en revistas especializadas y también obras de divulgación**. En este apartado sería muy conveniente crear **materiales pedagógicos, con criterios unificados** que se pudieran emplear en todas las regiones europeas. Igualmente sería conveniente fomentar la publicación virtual de todo lo concerniente a los juegos y deportes tradicionales a través de las **páginas Web e internet**.

3. BIBLIOGRAFÍA

- Parlebas, P. (2005) “El joc, emblema d’una cultura” en ENCICLOPEDIA CATALANA “*Jocs i Esports tradicionals*”, *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volum 3 Barcelona: Enciclopèdia catalana; Pp. 13-20
- UNESCO (1990) *Actas de la Conferencia General. Volumen I. Resoluciones aprobadas por la Conferencia General*. Paris: Talleres UNESCO.
- UNESCO (2006) Declaració Universal de la UNESCO sobre la diversitat cultural [en línea], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consulta:27/05/2006]



15. LES JEUX ET LES SPORTS TRADITIONNELS DANS L'EUROPE DU XXI^e SIÈCLE: ENJEUX D'AVENIR

Auteur: D^r Pere Lavega Burgués

Professeur titulaire INEFC-Lleida (Universidad de Lleida)

Directeur scientifique du projet Culture 2000 «Jouez avec votre cœur, partagez votre culture»

Membre fondateur de l'Association Européenne des Jeux et des Sports Traditionnels.

E-mail: plavega@inefc.es

1. LA RECONNAISSANCE INTERNATIONALE DES JEUX ET DES SPORTS TRADITIONNELS, PATRIMOINE CULTUREL DE L'HUMANITÉ

Tels qu'ils sont montrés dans ce livre, les résultats apportés par le projet Culture 2000 sur les jeux et les sports traditionnels de chaque région européenne justifient pleinement que ces pratiques soient élevées au statut de patrimoine culturel.

Cette observation a déjà été faite par plusieurs spécialistes du jeu. Ainsi, les réflexions de Pierre Parlebas (2005:15) que nous citons ci-dessous retiennent toute notre attention puisqu'elles décrivent le jeu comme l'emblème d'une culture.

« Les jeux sont les créations d'une culture et le fruit d'une histoire. La littérature et la musique, les manières de bâtir, de se vêtir et de se nourrir sont classiquement présentés comme faisant partie du patrimoine communautaire; mais n'oublions pas les manières de se divertir, les manières de partager le plaisir d'agir ensemble, n'oublions pas les jeux! Eux aussi sont issus du terroir: ils correspondent à l'enracinement social de manières de se comporter, de communiquer avec les autres et d'entrer en contact avec l'environnement. Liés à des croyances séculaires, façonnés par des rites et des cérémonies coutumières, inspirés par des pratiques de la vie quotidienne, les jeux physiques font partie du patrimoine culturel, d'un patrimoine culturel fondé sur la mise en jeu du corps, fondé sur l'action motrice. Et ce patrimoine est particulièrement diversifié et exubérant.

Cette «ethnomotricité» ludique représente la culture mise en actes, une culture qui revit dans les gestes du corps. A ce titre, les jeux font figure d'un lieu de mémoire, souvent négligé mais en réalité riche d'une symbolique évocatrice (...) L'étude des jeux peut ainsi offrir une intéressante voie d'accès à la connaissance des sociétés».

Le jeu vu comme phénomène culturel et la reconnaissance de sa qualité de patrimoine culturel appréhendée dans le cadre de la diversité culturelle sont des sujets qui ont été traités par différentes institutions régionales, étatiques, européennes et internationales. Parmi ces institutions, il faut signaler l'Unesco – organisation des Nations unies pour l'Éducation, la Science et la Culture – qui a fait preuve d'une attitude très active vis-à-vis de ces questions. Parmi ses principales actions, nous citerons comme exemple quatre importantes résolutions qui concernent le domaine des jeux et des sports traditionnels.

- En 1989. Définition et reconnaissance de la culture populaire et traditionnelle
- En 1999. Recommandations de Punta Del Este (Uruguay) demandant la promotion et la préservation des jeux traditionnels dans chaque pays, et d'établir une liste mondiale des jeux et sports traditionnels.
- En 2001. Déclaration universelle sur les mesures à adopter au sujet de la diversité culturelle
- En 2006. La promotion et le développement des sports et des jeux traditionnels.

1.1 Jeu et culture populaire et traditionnelle

Du 17 octobre au 16 novembre 1989, à l'occasion de sa 25^e réunion, qui se tenait à Paris, l'Unesco a traité de la culture populaire et traditionnelle. La définition qu'elle en fait s'accorde aux idées

exprimées dans les paragraphes ci-dessus, puisqu'elle reconnaît le jeu comme étant l'une de ses formes d'expression.³ «La culture populaire et traditionnelle est l'ensemble des créations émanant d'une communauté culturelle fondées sur la tradition, exprimées par un groupe ou par des individus et reconnues comme répondant aux attentes de la communauté en tant qu'expression de l'identité culturelle et sociale de celle-ci, les normes et les valeurs se transmettant oralement, par imitation ou par d'autres manières. Ses formes comprennent, entre autres, les langues, la littérature, la musique, la danse, les **jeux**, la mythologie, les rites, les coutumes, l'artisanat, l'architecture et d'autres arts». (UNESCO, 1990:254).

1.2 Diversité culturelle

En 2001, cette même organisation rédigeait une déclaration universelle sur la diversité culturelle. Cette déclaration a été adoptée lors de la 31^e session de la conférence générale de l'Unesco, qui s'est tenue à Paris, le 2 novembre 2001. C'était là le texte fondateur d'une nouvelle éthique promue par l'Unesco au seuil du XXI^e siècle. Pour la première fois, la communauté internationale se dotait d'un instrument normatif de grande portée renforçant sa conviction que le respect de la diversité des cultures et le dialogue interculturel constituent l'une des meilleures garanties de développement et de paix. C'est déjà dans cet esprit que la constitution de l'Unesco⁴ demandait en 1945 que soit protégée «la féconde diversité des cultures» et considérait comme prioritaire la cause d'une diversité culturelle durable menacée par une mondialisation accélérée. Cette résolution abordait, entre autres volets, les domaines thématiques suivants.

1.2.1 Identité, diversité et pluralisme:

Article 1. La diversité culturelle, patrimoine commun de l'humanité. Source d'échanges, d'innovation et de créativité, la diversité culturelle est, pour le genre humain, aussi nécessaire que l'est la biodiversité dans l'ordre du vivant. En ce sens, elle constitue le patrimoine commun de l'humanité et elle doit être reconnue et affirmée au bénéfice des générations présentes et des générations futures.

Article 2 – De la diversité culturelle au pluralisme culturel. Dans nos sociétés de plus en plus diversifiées, il est indispensable d'assurer une interaction harmonieuse et un vouloir vivre ensemble de personnes et de groupes aux identités culturelles à la fois plurielles, variées et dynamiques. Indissociable d'un cadre démocratique, le pluralisme culturel est propice aux échanges culturels et à l'épanouissement des capacités créatrices qui nourrissent la vie publique.

Article 3 – La diversité culturelle, facteur de développement. La diversité culturelle élargit les possibilités de choix offertes à chacun; elle est l'une des sources du développement, entendu non seulement en termes de croissance économique, mais aussi comme moyen d'accéder à une existence intellectuelle, affective, morale et spirituelle satisfaisante.

1.2.2 Diversité culturelle et droits de l'homme

Article 4 – Les droits de l'homme, garants de la diversité culturelle. La défense de la diversité culturelle est un impératif éthique, inséparable du respect de la dignité de la personne humaine.

Article 5 – Les droits culturels, cadre propice à la diversité culturelle. Les droits culturels sont partie intégrante des droits de l'homme, qui sont universels, indissociables et interdépendants. L'épanouissement d'une diversité créatrice exige la pleine réalisation des droits culturels, tels qu'ils sont définis à l'article 27 de la Déclaration universelle des droits de l'homme et aux articles 13 et 15 du Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels. Toute personne doit pouvoir participer à la vie culturelle de son choix et

³ UNESCO (1990) *Rapport de la Conférence générale. Volume I. Résolutions adoptées par la Conférence générale*. Paris: Ateliers Unesco.

⁴ UNESCO (2006) Déclaration universelle de l'Unesco sur la diversité culturelle [en ligne], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitacultural.pdf> [Consultation: 27/05/2006]

exercer ses propres pratiques culturelles, dans les limites qu'impose le respect des droits de l'homme et des libertés fondamentales.

Article 6 – Vers une diversité culturelle accessible à tous. Tout en assurant la libre circulation des idées par le mot et par l'image, il faut veiller à ce que toutes les cultures puissent s'exprimer et se faire connaître. La liberté d'expression, le pluralisme des médias, le multilinguisme, l'égalité d'accès aux expressions artistiques, au savoir scientifique et technologique - y compris sous la forme numérique - et la possibilité, pour toutes les cultures, d'être présentes dans les moyens d'expression et de diffusion, sont les garants de la diversité culturelle.

1.2.3 Diversité culturelle et créativité.

Article 7 – Le patrimoine culturel, source de la créativité. Chaque création puise aux racines des traditions culturelles, mais s'épanouit au contact des autres cultures. C'est pourquoi le patrimoine, sous toutes ses formes, doit être préservé, mis en valeur et transmis aux générations futures en tant que témoignage de l'expérience et des aspirations humaines, afin de nourrir la créativité dans toute sa diversité et d'inspirer un véritable dialogue entre les cultures.

1.3 Promotion et développement des jeux et des sports traditionnels

Le 13 mars 2006, l'Unesco organisait à Paris une rencontre d'experts et de représentants de différentes institutions en vue d'une consultation collective ayant pour objectif la création d'une plateforme internationale pour la promotion et le développement des jeux et des sports traditionnels (JST). Plusieurs actions ont été proposées en conclusion à cette consultation:

- Entreprendre un important travail d'inventaire des JST et de leurs applications dans divers contextes (éducation, culture, environnement, conservation, sports de compétition), compris comme une culture vivante.
- Encourager le travail conjoint de toutes les organisations possibles afin de faire reconnaître que les JST font partie de l'héritage culturel humain.
- Promouvoir ces pratiques dans les écoles, notamment en cours d'éducation physique.
- Promouvoir les valeurs inhérentes aux JST, c'est-à-dire, notamment, la solidarité, la paix, la résolution des conflits, la diversité, l'inclusion, le respect et la reconnaissance culturelle.

Pour atteindre les objectifs ci-dessus, les actions suivantes ont été proposées:

- Encourager la recherche, l'inventaire de la ludodiversité, la promotion des jeux dans leur contexte culturel et leur diffusion (sites Internet, publications...)
- Reconnaître que les JST sont un patrimoine intangible de l'humanité.
- Organiser des rencontres régulières, des congrès internationaux et constituer un conseil international qui tiendra lieu d'organisation officielle relative aux JST.

Relevons que, pour ce qui est du niveau européen, le Parlement européen s'exprimait en ces termes en mai 1994: «...en ce qui concerne les instruments d'une politique active de l'Union européenne dans le domaine du sport, le Parlement invite la Commission à établir un programme spécifique de promotion des sports régionaux et traditionnels». Néanmoins, rien n'a été fait dans ce sens depuis. C'est pourquoi l'Association européenne des Jeux et des Sports traditionnels, constituée de 34 institutions européennes a demandé officiellement en 2005 à l'Union européenne, par le biais de différents représentants politiques des régions européennes, d'appliquer un programme spécifique sur les jeux et les sports traditionnels.

2. LE PROJET CULTURE 2000 «JUEZ AVEC VOTRE CŒUR, PARTAGEZ VOTRE CULTURE» FACE AUX DÉFIS INTERNATIONAUX

Ce projet n'est qu'une première étape du long chemin qui, dans le domaine des jeux et des sports traditionnels, doit être parcouru tant à l'échelon local, régional ou étatique que du point de vue européen et international. La cohérence du projet «La culture européenne à la lumière des jeux et des sports traditionnels» se retrouve dans les différents domaines thématiques abordés et ce, malgré la variété des approches, des institutions et des personnes qui y ont participé. En effet, des uni-

versités, des établissements d'enseignement secondaires, des musées, des fédérations régionales de sports traditionnels, des centres de promotion de la culture traditionnelle locale, des associations de professeurs et de licenciés en éducation physique sont intervenus dans ce projet. Tous les organismes et tous les individus qui y ont participé partagent une satisfaction, celle d'avoir tenté de contribuer au dialogue interculturel et, également, à la reconnaissance académique, sociale et culturelle de ce type de manifestations.

L'importance du projet réalisé sur le thème des jeux et des sports traditionnels européens est manifeste lorsqu'on sait qu'il s'est inspiré de certains des principes d'action de base retenus par des institutions prestigieuses et reconnues, comme l'Unesco, qu'il s'est traduit par le catalogage des jeux et des sports traditionnels (avec un seul et même instrument pour les différentes régions européennes), par une recherche (analyse des données obtenues et affichage des résultats partiels et globaux), et par une sensibilisation socioculturelle (élaboration d'un site web, édition d'un DVD montrant les images les plus représentatives des régions participantes, publication des résultats, organisation d'un congrès et tenue d'un festival des jeux et des sports traditionnels ouvert à différents types de publics et d'institutions).

Une première phase de travail effectuée en coordination a donc été couverte. Mais une lecture attentive des données apportées et des réflexions faites par les régions européennes participantes au projet permet de mettre le doigt sur les principales contraintes, les principaux problèmes et les grandes propositions qu'il convient d'aborder parmi les défis d'avenir de l'Europe du XXI^e siècle.

2.1. Reconnaissance de la part des institutions locales, régionales et étatiques

Les institutions politiques opérant dans chaque commune, canton, région et même État n'ont toujours pas manifesté l'intérêt nécessaire à la garantie de la protection et de la promotion des jeux et des sports traditionnels.

L'action de ces administrations pourrait aller dans différentes directions:

- Légiférer sur la défense du patrimoine culturel représenté par les jeux et les sports traditionnels. Une telle défense signifie recevoir des aides, financer conjointement avec les mairies et les institutions locales des projets de rétablissement et de démonstration de ces pratiques, faciliter la reconnaissance institutionnelle en déclarant, par exemple, que les fêtes à portée cantonale ou régionale doivent comprendre la présence des jeux et des sports traditionnels locaux.
- Rendre possible l'intervention coordonnée des différents ministères régionaux qui touchent aux jeux et aux sports traditionnels. À cet effet, il conviendrait de créer un plan directeur et stratégique visant à récupérer et à promouvoir ces pratiques. Ainsi, par exemple, le ministère régional de la Culture, du Tourisme et du Sport, celui de l'Éducation, celui du Bien-être social et de la Famille, celui de l'Environnement et celui de la Jeunesse devraient promouvoir des actions coordonnées. Cette coordination devrait en outre prévoir, dans une deuxième étape, l'engagement des mairies, de l'université, des organisations locales, des entreprises privées, des fédérations, des associations culturelles et sportives et même d'organisations de type associations de parents.

2.2 Modèles d'organisation institutionnelle des jeux et des sports traditionnels

Il est indispensable d'arriver à un équilibre entre la participation spontanée à ces jeux et à ces sports et la pratique organisée si l'on veut en garantir la continuité. Il y a néanmoins une contrainte importante: l'âge des participants. Il s'agit souvent de personnes âgées, généralement peu habituées à se plier aux règles établies par un modèle d'organisation stable.

Parmi les différents modèles d'organisation se dessinent deux cadres principaux où prennent place les jeux et les sports traditionnels:

- **La fête** est le principal endroit où ces pratiques interviennent. Il existe encore de nombreuses localités où la fête rime avec jeux et sports traditionnels. Cependant, dans bien d'autres cas, ceux-ci sont tombés en désuétude. Il faudrait donc promouvoir le rétablissement et l'intégra-

tion de ces manifestations dans l'environnement festif, ce qui serait un moyen d'encourager le dialogue culturel entre des gens de générations, de sexe et de provenance géographique divers. Ce serait aussi un excellent moyen de promouvoir le tourisme actif. C'est dans le contexte festif qu'il est le plus facile d'entretenir et de mettre en valeur les traits de la culture locale qui accompagnent les jeux traditionnels.

- **La sportification** est la transformation du jeu traditionnel en sport. Même si cette formule apporte avec elle une structure organisationnelle stable, elle n'est pas à prendre comme le seul chemin à suivre. L'unification des règles et la standardisation des conditions de jeu (installations, calendrier, catégories de joueurs, bureaucratisation...) peuvent déboucher sur un problème de mondialisation des pratiques et une perte des traits identitaires qui les accompagnent. Il faut trouver un équilibre entre les deux formules. Parmi les différentes options proposées, il y aurait l'introduction de sections culturelles dans les fédérations de sports traditionnels. Elles seraient chargées de promouvoir la connivence entre la compétition sportive et d'autres initiatives représentatives de la tradition locale.

2.3 L'inclusion de nouveaux participants

- **La femme dans les jeux traditionnels.** L'introduction récente de la femme dans les jeux et les sports traditionnels invite à une forte réflexion: il convient d'assurer et de favoriser sa présence. Le jeu traditionnel est généralement constitué de pratiques intégrantes, où il n'est pas toujours nécessaire d'établir des catégories et de limiter le type de participants. Néanmoins, il s'agit souvent de pratiques construites par la pensée du genre hégémonique (le genre masculin) et adaptées à ses préférences ludiques, comme l'affrontement, la force ou la force/habilité. Face à cette situation, il faut œuvrer pour assouplir et adapter les conditions de participation de telle sorte que la femme puisse trouver son espace d'action. Il faut également introduire d'autres modalités susceptibles de faire augmenter la présence de la femme. Ce pourrait être, par exemple, des jeux dansés, ou des jeux de lancer de précision où la force ne serait pas un facteur contraignant (par exemple les quilles, les lancers de boule de précision...).
- **L'interculturalité.** Les flux migratoires sont de plus en plus importants dans une grande partie des régions européennes. Les nouveaux habitants, venus des différents continents de la planète, pourraient avoir des opportunités formidables de connaître et de s'intégrer dans la culture catalane en participant aux rapports humains et aux valeurs qui sous-tendent les jeux traditionnels. En ce sens, il serait bon de rechercher l'équilibre entre la connaissance des jeux traditionnels locaux et le respect (et l'identification) des jeux et des valeurs inhérentes aux jeux traditionnels des cultures étrangères.

2.4 Jeu traditionnel et éducation

- **Formation des éducateurs.** La formation aux jeux traditionnels que reçoivent actuellement les éducateurs intervenant aux différents niveaux de l'éducation, qu'il s'agisse de l'enseignement officiel ou qu'elle passe par les loisirs, est encore insuffisante. Les enseignants des écoles primaires, de collège et de lycée, les ludothéquaires, les animateurs de centres aérés et, tout particulièrement, les professeurs d'éducation physique ont besoin de recevoir une formation spécifique et rigoureuse portant sur la connaissance et sur la valeur pédagogique du jeu et du sport traditionnels. Quelques facultés d'éducation physique européennes proposent en option des cours sur le jeu et le sport traditionnels. Il existe aussi, dans certains cas, des initiatives de cours d'été d'une durée de 30 à 40 heures qui offrent aux intéressés une introduction à l'éducation à travers le jeu traditionnel.
- **Projets école et environnement.** L'application du jeu traditionnel à l'école ne devrait pas se limiter aux cours officiels d'éducation physique ou autres disciplines. Découvrir la localité en jouant, visiter des sites naturels à travers le jeu, participer aux festivités locales, fabriquer des objets de jeu et les utiliser... Ce sont là quelques exemples. Il serait bon, de même, de promouvoir des programmes éducationnels auxquels participeraient des habitants de la localité et différents membres de l'unité familiale, de façon à ouvrir davantage le jeu sur le cadre

auquel il appartient. Toujours dans cet esprit, il pourrait être très intéressant d'associer l'école aux initiatives des organismes locaux (musées, associations culturelles, fédérations de sports traditionnels...).

- **Échanges.** Au vu du caractère intégrateur et «universel» des jeux traditionnels, il serait bon d'encourager la participation à des projets éducationnels et à des échanges d'expériences entre établissements d'enseignement. Ces partenariats pourraient s'établir entre établissements d'une même région ou d'un même pays mais aussi avec des écoles d'autres régions européennes. Connaître et vivre différentes situations de jeux traditionnels serait de la sorte une façon de favoriser le dialogue interculturel.

2.5 Jeu traditionnel et recherche

- **Besoin d'études.** Le jeu traditionnel reste un domaine peu reconnu et peu coté du point de vue universitaire. À la différence d'autres sujets d'étude, les pratiques motrices en général et le jeu traditionnel en particulier sont des expressions anonymes et ils ont besoin de recherches qui fourniraient de nouvelles données sur leurs caractéristiques et sur les valeurs qui les accompagnent.
- **Recherche de base.** La première étape à accomplir est celle de l'inventaire et du catalogage des jeux traditionnels. Il faut établir un plan directeur touchant au catalogage des différents groupes de jeux traditionnels, selon l'âge des participants (jeux d'enfants, jeux et sports d'adultes), et selon l'époque où ils ont été en vogue (jeux connus des générations les plus anciennes, jeux pratiqués actuellement...). En raison de l'envergure de l'univers des jeux traditionnels, le projet Culture 2000 s'est limité aux jeux et aux sports traditionnels d'adultes actuellement pratiqués. Ce projet a servi à prouver qu'il était **pertinent** d'entamer le travail sur des **critères communs à toutes les régions d'Europe**, autrement dit **d'unifier les directrices, les méthodes, les instruments de collecte, de saisie et d'analyse des données**. De la sorte, les résultats obtenus seront beaucoup plus enrichissants que si chaque région était intervenue en adoptant des méthodologies et des critères différents.
- **Recherche appliquée.** La deuxième étape à envisager consiste à promouvoir des recherches axées sur les conséquences de l'application éducationnelle, compétitive, récréative ou touristique des jeux et des sports traditionnels. Il pourrait être très intéressant d'inclure dans ce volet des programmes d'action interdisciplinaire consistant à réaliser des études depuis les différentes régions épistémologiques (physiologie, psychologie, sociologie, anthropologie, pédagogie, praxéologie motrice...). Pour ce faire, la collaboration de l'université est indispensable, de même que le travail coordonné de différents ministères de l'administration autonome, étatique ou européenne.

2.6 Promotion et divulgation des jeux et des sports traditionnels

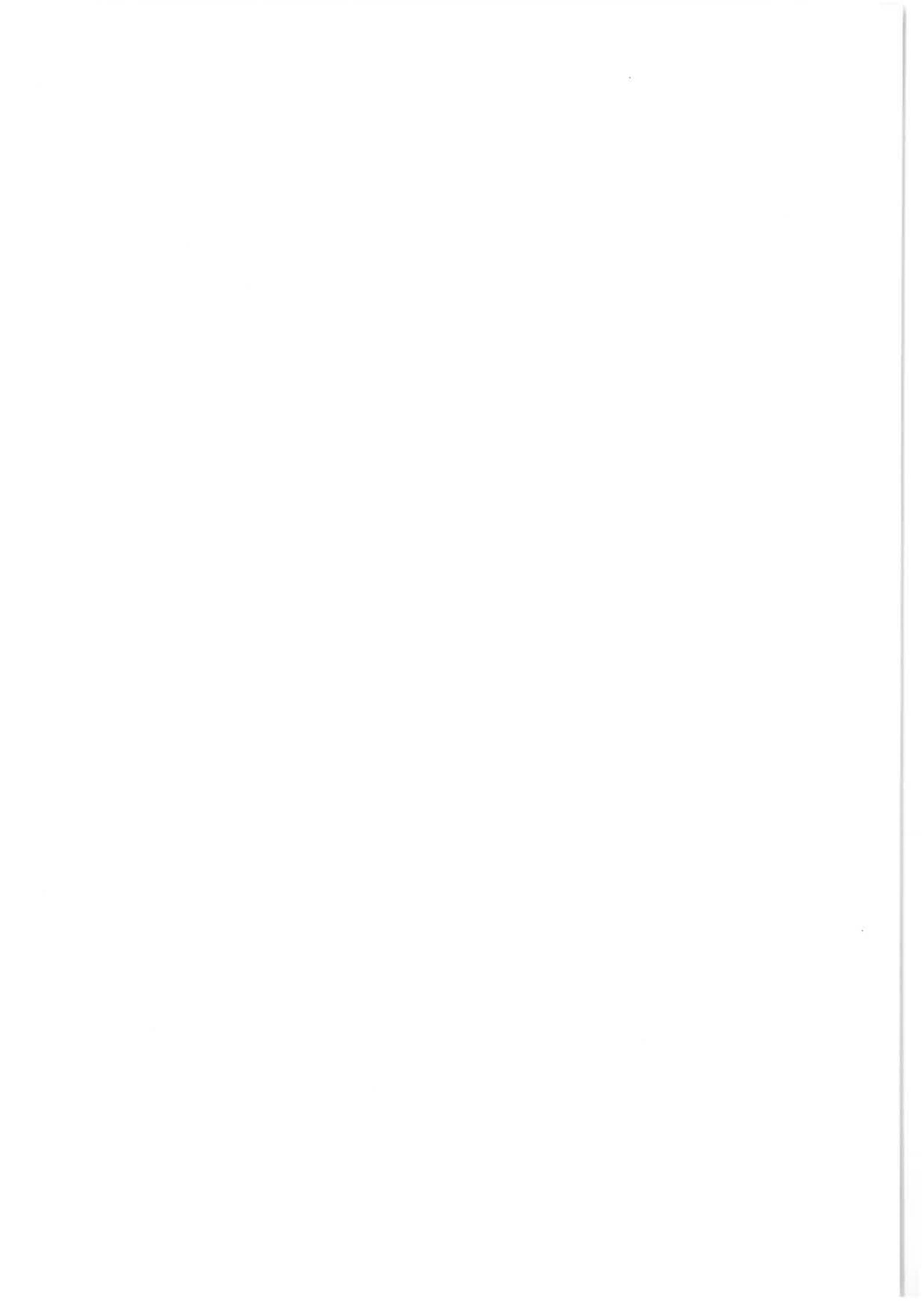
- **Création de musées.** Tout comme dans d'autres domaines de la culture traditionnelle, il conviendrait de créer des musées permanents et spécifiques sur le thème des jeux et des sports traditionnels. Ces lieux devraient servir à dynamiser des activités éducationnelles et récréatives fondées sur la connaissance de la culture ludique traditionnelle.
- **Expositions itinérantes.** Un des défis à relever est la création d'une exposition itinérante sur les jeux et les sports traditionnels européens. Elle se devrait d'être réellement ambitieuse et de témoigner des caractéristiques dominantes propres à ces manifestations culturelles.
- **Utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC).** Dans la mesure du possible, il faudrait tirer parti de tous les avantages que présente la **société en «réseau»** dans laquelle nous vivons. Les **sites Internet** des différentes institutions éducationnelles, sportives ou associatives pourraient servir de cadre virtuel servant à favoriser des **échanges d'information et d'expériences** réalisées dans ce domaine. De même, ce serait une bonne idée de partager des éditions de vidéos et autres productions audiovisuelles, et d'effacer de la sorte les barrières de la compréhension et de l'expression en langues étrangères que les gens les plus âgés ont du mal à franchir. Cette complicité entre groupes de différentes régions européennes, générée par Internet et par les nouvelles technologies, favoriserait

probablement l'organisation d'**expositions et de rencontres internationales** sur les jeux et les sports traditionnels, comme il y en a déjà dans certains endroits d'Europe.

- **Congrès et débats internationaux.** Pour compléter les actions de diffusion et de recherche précédemment décrites, il conviendrait d'organiser régulièrement des congrès nationaux et internationaux. Ils auraient pour but de favoriser l'échange de connaissances, de recherches, et d'expériences dans le domaine des jeux et des sports traditionnels. Ces congrès devraient en outre se tenir à l'occasion de **festivals et de démonstrations de jeux et de sports traditionnels**, mais, autant que faire se peut, au moment d'une fête locale où ce genre de manifestation interviendrait. Le modèle qu'utilise l'**Association européenne des jeux et des sports traditionnels** est à cet égard très intéressant. Chaque année, son assemblée générale se tient en effet au moment d'un festival, d'une démonstration ou de la finale du championnat d'un jeu ou d'un sport traditionnel du secteur dans lequel la rencontre annuelle a lieu. Dans ce chapitre nous souhaitons exprimer notre reconnaissance aux personnes qui, sans avoir pris part aux phases initiales du projet Culture 2000, sont intervenues dans le congrès International de Quilles et Jeux Traditionnels de Santander en Septembre 2006. Parmi ces personnes, soulignons les contributions de Alfredo López de Sosoaga, Ana Rosa Fachardo, Aurélie Epron, Biel Pubill, Ezzedine Bouzid, Manel Serrabona, Jorge Sanz, Gerard Esteban, Mário Duarte Maia, Abel Moya, Eric Pardo, Diego Pérez, Manuel Hernández, Gema Rizo, Vicente Ruiz, Belén Diana, Jacques Regourd, Brinqueda (rede galega do jogo tradicional) y Daniel Descomps.
- **Publications.** Nous soulignerons finalement la nécessité de faire connaître tous les résultats des expériences et des échanges réalisés dans le cadre de jeux et de sports traditionnels. Le défi le plus ambitieux à relever consisterait à rédiger une **encyclopédie européenne des jeux et des sports traditionnels** après avoir rassemblé plus de données et effectué plus de recherches sur ces pratiques. Ultérieurement, il faudrait favoriser la publication de thèses doctorales, d'études, d'essais... en éditant des **livres, des monographies, des articles dans des revues spécialisées et également des ouvrages de divulgation**. Toujours dans ce domaine, il conviendrait de créer du **matériel pédagogique avec des critères unifiés** qui pourrait être employé dans toutes les régions européennes. De même, il conviendrait d'encourager la publication virtuelle de tout ce qui a trait aux jeux et aux sports traditionnels sur des **sites Internet**.

3. BIBLIOGRAPHIE

- Parlebas, P. (2005) «El joc, emblema d'una cultura» in ENCICLOPEDIA CATALANA «*Jocs i Esports tradicionals*», *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volume 3 Barcelone: Enciclopèdia Catalana; P. 13-20
- UNESCO (1990) *Actas de la Conferencia General. Volumen I. Resoluciones aprobadas por la Conferencia General*. Paris: Talleres UNESCO. (UNESCO (1990)*Rapport de la Conférence générale. Volume I. Résolutions adoptées par la Conférence générale*. Paris: Ateliers Unesco)
- UNESCO (2006) Declaració Universal de la UNESCO sobre la diversitat cultural [en línea], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consulta:27/05/2006] (UNESCO (2006) Déclaration universelle de l'Unesco sur la diversité culturelle [en ligne], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consultation: 27/05/2006])



15. TRADITIONAL SPORTS AND GAMES IN 21ST CENTURY EUROPE: FUTURE CHALLENGES

Author: Dr. Pere Lavega Burgués

Professor at INEFC-Lleida (University of Lleida)

Scientific Director of the Culture 2000 project “Play with Your Heart, Share Your Culture”

Founder member of the European Traditional Sports and Games Association.

Email: plavega@inefc.udl.es

1. INTERNATIONAL RECOGNITION FOR TRADITIONAL SPORTS AND GAMES AS WORLD CULTURAL HERITAGE

The conclusions on traditional sports and games drawn from each of the European regions considered under the Culture 2000 project and brought together in this book fully justifies the elevation of such practices to the status of cultural heritage.

This viewpoint has already been defended by many experts in the field, outstandingly the reflections contributed by Parlebas (2005:15) in recognising games as a symbol of culture.

“Games are the creation of a culture and the fruit of history. Literature and music, construction, ruins and food and drink are generally seen as community heritage; but we should not forget forms of enjoyment, of sharing the pleasure of acting together: we must not forget games! They, too, have emerged from the homeland: they reflect the deep social roots of different ways of behaving, of communicating with others and entering into contact with the environment. Linked to secular beliefs, performed according to traditional rites and ceremonies, inspired by practices from everyday life, physical games form part of cultural heritage, of cultural heritage generated by the body entering into play, generated by motor action. And this heritage is highly diverse and exuberant.

This ethnic motor play represents culture in actions, a culture that is brought to life in each movement of the body. As such, games incarnate a place of memory, often ignored, but full of evocative symbology (...) Study of games can, therefore, offer interesting access to knowledge about societies”.

The status of games as a cultural phenomenon, their recognition as cultural heritage, closely linked to issues related to cultural diversity, are questions that many regional, state, European and international bodies have considered. Such institutions include most notably UNESCO, the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation, which has been very active in this field. As examples of UNESCO’s principal actions, we should like to mention four important resolutions concerning traditional sports and games:

- 1989. Definition and recognition of popular and traditional culture
- 1999. Recommendations of Punta Del Este (Uruguay) recommending to Promote and preserve the traditional games in every country, and to establish a world list of traditional sports & games.
- 2001. Universal Declaration on Cultural Diversity, stating the measures that should be adopted
- 2006. Promotion and development of traditional sports and games (TSGs).

1.1 Popular and traditional games and culture

At its 25th meeting, held in Paris from 17 October to 16 November 1989, UNESCO discussed popular and traditional culture. Its definition encapsulates the ideas expressed above, recognising games as one of its forms of expression.⁵ “Traditional and popular culture is the totality of

⁵ UNESCO (1990) *Actas de la Conferencia General. Volumen I. Resoluciones aprobadas por la Conferencia General.* Paris: Talleres UNESCO. (UNESCO (1990) *Records of the General Conference. Volume I. Resolutions Approved by the General Conference.* Paris: UNESCO workshops.)

tradition-based creations of a cultural community, expressed by a group or individuals and recognized as reflecting the expectations of a community in so far as they reflect its cultural and social identity; its standards and values are transmitted orally, by imitation or by other means. Its forms are, among others, language, literature, music, dance, **games**, mythology, rituals, customs, handicrafts, architecture and other arts” (UNESCO, 1990:254).

1.2 Cultural diversity

In 2001, at the 31st session of its general conference in Paris on November 21, UNESCO adopted a universal declaration on cultural diversity. This marked the beginning of a new ethic promoted by UNESCO as we entered the 21st century. For the first time, the international community was provided with a far-reaching regulatory instrument to build on the conviction that respect for cultural diversity and intercultural dialogue are one of the best guarantees of development and peace. In this spirit, the UNESCO Constitution⁶, signed as far back as 1945, sought to preserve the “fruitful diversity” of its Member States’ cultures, taking up as a priority the cause of a sustainable cultural diversity threatened by accelerating globalisation. The aforementioned Universal Declaration enshrined, amongst others, the following concepts:

1.2.1 Identity, Diversity and Pluralism

- **Article 1. Cultural diversity: the common heritage of humanity.** As a source of exchange, innovation and creativity, cultural diversity is as necessary for humankind as biodiversity is for nature. In this sense, it is the common heritage of humanity and should be recognized and affirmed for the benefit of present and future generations.
- **Article 2 – From cultural diversity to cultural pluralism.** In our increasingly diverse societies, it is essential to ensure harmonious interaction among people and groups with plural, varied and dynamic cultural identities as well as their willingness to live together. Indissociable from a democratic framework, cultural pluralism is conducive to cultural exchange and to the flourishing of creative capacities that sustain public life.
- **Article 3 – Cultural diversity as a factor in development.** Cultural diversity widens the range of options open to everyone; it is one of the roots of development, understood not simply in terms of economic growth, but also as a means to achieve a more satisfactory intellectual, emotional, moral and spiritual existence.

1.2.2 Cultural diversity and human rights

- **Article 4 – Human rights, as guarantees of cultural diversity.** The defence of cultural diversity is an ethical imperative, inseparable from respect for human dignity.
- **Article 5 – Cultural rights as an enabling environment for cultural diversity.** Cultural rights are an **integral** part of human rights, which are universal, indivisible and interdependent. The flourishing of creative diversity requires the full implementation of cultural rights as defined in Article 27 of the Universal Declaration of Human Rights and in Articles 13 and 15 of the International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights... All persons have the right to participate in the cultural life of their choice and conduct their own cultural practices, subject to respect for human rights and fundamental freedoms.
- **Article 6 – Towards access for all to cultural diversity.** While ensuring the free flow of ideas by word and image care should be exercised that all cultures can express themselves and make themselves known. Freedom of expression, media pluralism, multilingualism, equal access to art and to scientific and technological knowledge, including in digital form, and the possibility for all cultures to have access to the means of expression and dissemination are the guarantees of cultural diversity.

⁶ UNESCO (2006) Declaració Universal de la UNESCO sobre la diversitat cultural [en línia], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consulta:27/05/2006]

1.2.3 Cultural diversity and Creativity

- **Article 7 – Cultural heritage as the wellspring of creativity.** Creation draws on the roots of cultural tradition, but flourishes in contact with other cultures. For this reason, heritage in all its forms must be preserved, enhanced and handed on to future generations as a record of human experience and aspirations, so as to foster creativity in all its diversity and to inspire genuine dialogue among cultures.

1.3 Promotion and Development of Traditional Sports and Games.

Finally, on 13 March 2006, UNESCO organised a collective consultation in Paris, attended by experts and representatives from different institutions, to create an international platform for the promotion and development traditional sports and games (TSGs). This consultation produced four different proposals for action:

- The principal task of cataloguing TSGs and their applications in different contexts (education, culture, environment, conservation, competition sports); understood as living culture.
- Fostering joint work by all possible organisations in order to achieve the recognition of TSGs as part of human cultural heritage.
- Promoting these practices at schools, particularly in physical education classes.
- Promoting the specific values projected by TSGs, including particularly solidarity, peace, conflict resolution, diversity, inclusion, respect and cultural recognition.

In order to achieve these goals, the following actions were proposed:

- Promoting research, cataloguing games diversity, promoting them within the cultural context, disseminating these practices (websites, publications...)
- Recognising TSGs as part of intangible world heritage.
- Organising regular meetings and international congresses, and establishing an international council as a formal organisation for TSGs.

At European level, we can mention particularly that, in May 1994, the European Parliament issued the following statement: “...referring to instruments for active policy by the European Union in the field of sport, the Parliament invites the Commission to establish a specific programme to promote traditional and regional sports”. Nonetheless, no specific action in this regard has been taken since. It is for this reason that the **European Traditional Sports and Games Association**, formed by 34 European organisations, **formally requested the European Union**, through different political representatives from European regions, to **implement a specific programme on traditional sports and games**.

2. THE CULTURE 2000 PROJECT “PLAY WITH YOUR HEART, SHARE YOUR CULTURE” AND THE INTERNATIONAL CHALLENGES

This project is just the first stage in the long road we must travel in the field of traditional sports and games, both through local, regional and state intervention and from the European and international viewpoint. The coherence that informs the project “European culture in the light of traditional sports and games” is found in the different technical questions it approaches from a varied range of concerns, the institutions and individuals that have taken part (including universities, secondary schools, museums, regional traditional sports federations, centres devoted to promoting local traditional culture, teacher training colleges and teachers of physical education...) All the organisations and individuals that have taken part in this project share the satisfaction of having attempted to contribute to intercultural dialogue and to achieving academic, social and cultural recognition for this type of activity.

The importance of this project on European traditional sports and games is illustrated by the way it has taken up some of the basic principles for action proposed by such respected bodies as UNESCO; cataloguing traditional sports and games (using the same instrument in the different European regions), research (analysing the data obtained and publishing partial and overall

results), socio-cultural sensitivity (production of a website, publication of a CD containing representative images from participating regions, publication of results, organisation of a congress and a festival of traditional sports and games open to a wide public and range of institutions).

Although the first stage in this coordinated work to promote European traditional sports and games has been successfully completed, a closer look at the information and thoughts provided by the different European regions participating in this project enables us to identify some of its main limitations and problems and to put forward proposals for meeting future challenges in the Europe of the 21st century.

2.1. Recognition by local, regional and state institutions

The political institutions active in the different towns, counties, regions and even states have still not shown the necessary interest to guarantee the protection and promotion of traditional sports and games.

The action undertaken by such administrations could take various forms:

- Legislating to protect the cultural heritage represented by traditional sports and games. Protecting this heritage means providing grants, jointly financing with local authorities and institutions projects to revive and exhibit such activities, and providing institutional recognition, for instance by declaring festivals including the presence of local traditional sports and games as being of county or regional interest.
- Making it possible to organised coordinated intervention by different ministries or departments whose brief covers traditional sports and games. To this end, master plans and strategic plans should be drawn up to revive and promote such activities. By way of example, the departments or ministries of culture, tourism and sport, education, social welfare and the family, environment and youth should be able to promote coordinated action. In a second stage, such coordination should also include the involvement of local authorities, universities, local organisations, private enterprises, federations, cultural associations, sports clubs and even such bodies as parents' associations.

2.2 Models for the institutional organisation of traditional sports and games

It is essential to establish a balance between spontaneous involvement in these sports and games and organised practice aimed at guaranteeing their conservation. Nonetheless, an important limitation exists: players' age. These are often quite elderly people, generally unused to following the patterns laid down by stable models of organisation.

Amongst the different possible organisational models, there are two in particular that involve traditional sports and games:

- **Festivities** are the main occasion where traditional sports and games are played. Although there are still many places where these activities play an important role in festive events, they have fallen into disuse in many more. It is therefore necessary to promote the revival and restoration of traditional sports and games to the festive environment as a way of encouraging cultural dialogue between people of different generations, gender and place of origin. This is also an excellent way of promoting active tourism. Moreover, the festive context provides the best way of conserving and projecting features of local culture found alongside traditional games.
- The **conversion** of the traditional game into a **sport**. Although this formula provides a stable organisational structure, it should not be understood to be the only path that can be taken. Unifying rules, standardising playing conditions (facilities, calendar, player categories, administration, etc) may cause a problem by globalising the activity and eliminating the signs of local identity that characterise such games. It is important to find a balance between the two formulas. Amongst the different options, it is proposed that cultural sections should be set up within traditional sports federations to promote co-existence between competition sport and other activities centred more on local traditions.

2.3 Attracting new players

- **Women and traditional games.** The fact that women recently began to take up playing traditional sports and games invites us to think about how to ensure and increase their presence. Generally speaking, traditional games are very much integrating activities in which it is not necessary to establish categories or place restrictions on who can play. Nonetheless, these are very often practices that have been created through the thought processes of the hegemonic (male) gender and are more suited to the type of game that most interests men, that is to say, confrontation, strength or a mixture of strength and ability. This makes it necessary to take action, making conditions for playing these games more flexible and adapting them so that women, too, can find their own expression in such games, as well as introducing other forms in which female players can take part in larger numbers. We refer to dancing games, throwing games in which precision is required and strength is not a limiting factor (skittles and precision ball throwing games, for instance).
- **Interculturality.** Migratory flows are becoming more and more important in many European regions. The new inhabitants arriving from the four corners of the earth might find magnificent new opportunities to meet people and become integrated into Catalan culture by sharing in the relations and values nurtured by traditional games. To this end, we need to find a balance between knowledge of local traditional games and respect – and identification with – the values enshrined in traditional games that are popular in other cultures.

2.4 Traditional games and education

- **Teacher training.** At present, educators working at different academic levels still receive insufficient training in traditional games, both in official and leisure education. Primary school, secondary school and baccalaureate teachers, monitors at games centres and leisure facilities and, particularly teachers specialising in physical education... all need rigorous, specific training to become familiar with traditional sports and games and to understand their educational value. At some European physical education faculties, traditional sports and games are taught as part of optional subjects; at others initiatives exist such as summer courses offering an approximately 30-40-hour introduction to education through traditional games.
- **School-environmental projects.** The use of traditional games at schools should go beyond official classes of physical education and other subjects. Learning about the local area through games; visiting some natural space through games; taking part in local festivities; making and using the equipment needed to play a traditional game... these are just a few examples. Similarly, we should promote educational programmes involving local people, different members of the family, etc, to enable children to learn about games in their appropriate context. Here, too, it would be a good idea to link the school to initiatives organised by local facilities and organisations (museums, cultural associations, traditional sports federations, etc).
- **Exchanges.** In view of the integrating and “universal” nature of traditional games, we should encourage participation in educational projects and exchanges of experiences amongst schools. Such exchanges can take place amongst schools in the same region or country, or with those in other European regions, promoting intercultural dialogue through knowledge and experience of the different circumstances in which traditional games are found.

2.5 Traditional games and research

- **Promotion of studies.** The subject of traditional games continues to be one which receives little academic recognition, to which little importance is attached. Unlike other subjects of study, motor practices in general and traditional games in particular are anonymous expressions that require research to produce more information about them and the values they embody.
- **Basic research.** The first stage we need to reach is to complete an inventory and catalogue of traditional games. We need to establish a master plan enabling us to catalogue the different groups of traditional games, according to the age of players (children’s and adults sports and games), the period when they were popular, if not at present (games that older generations re-

member, games still played today, etc). In view of the huge universe embraced by the subject of traditional games, the Culture 2000 project focused on traditional sports and games still played by adults today. This was a useful project for showing the **advisability** of launching the work by using **the same criteria in the different European regions**; we refer to **unifying guidelines, methods and tools used in gathering, recording and analysing data**. In this way, the results obtained will be much more enriching than if each region used its own method and criteria.

- **Applied research.** The second stage is to promote research into the results obtained from using traditional sports and games for education, competition, recreation and tourism. Here, too, it would be useful to draw up plans for interdisciplinary action, carrying out studies from the different epistemological “branches/regions” (physiology, psychology, sociology, anthropology, pedagogy, motor praxiology, etc). In this, the involvement of the university is indispensable, as is the coordinated work of different ministries and departments forming part of regional, state and European administrations.

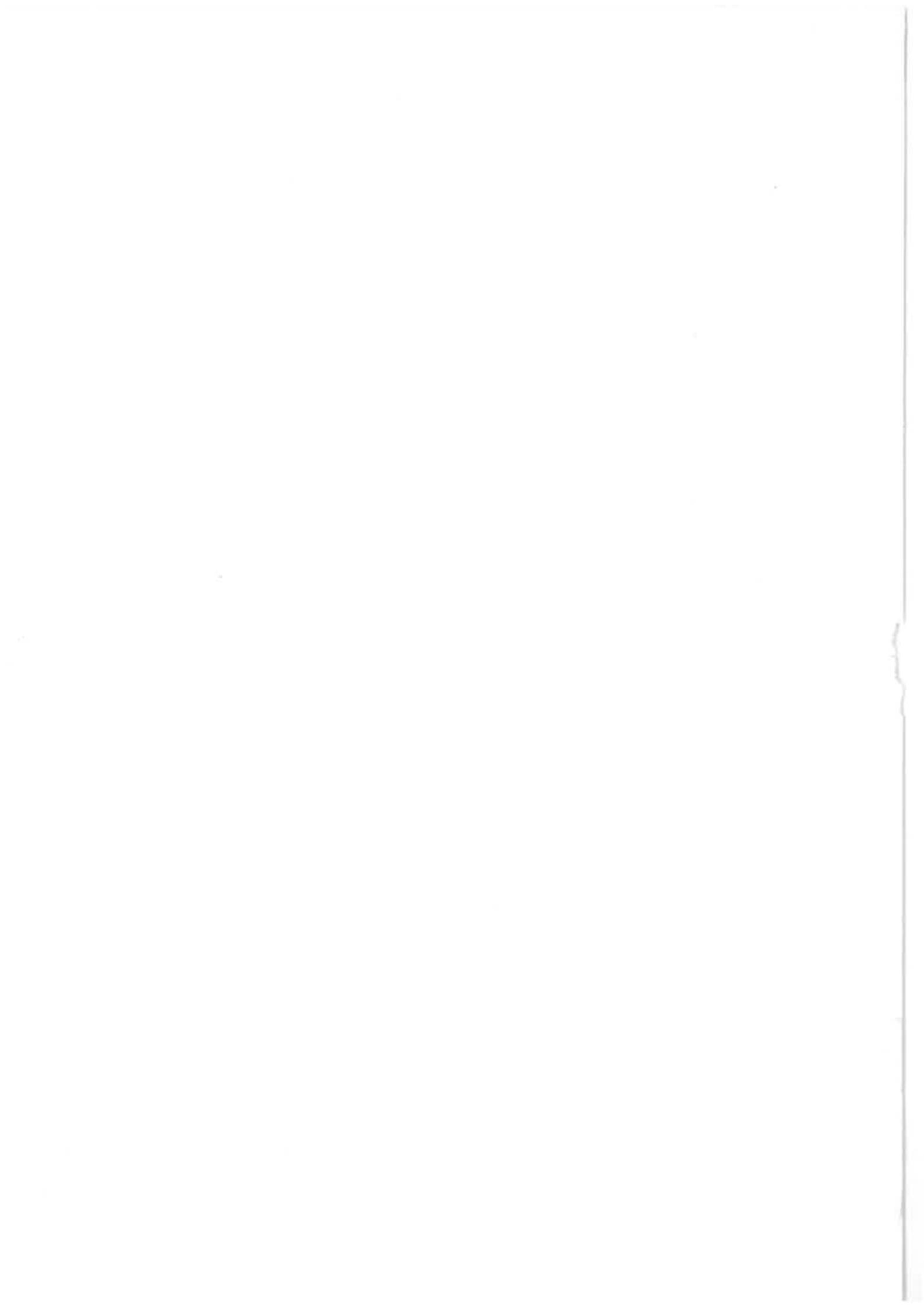
2.6 Promotion and dissemination of traditional sports and games

- **Establishment of museums.** As occurs with other areas of traditional culture, we need to establish permanent museums devoted specifically to traditional sports and games. These museums would also act as centres promoting educational and recreational activities based on knowledge of traditional leisure culture.
- **Travelling exhibitions.** A task still pending is the establishment of a travelling exhibition devoted to European traditional sports and games. Such an exhibition should be truly ambitious, covering the dominant features of the culture that characterises this type of cultural expression.
- **Use of the new Information and Communication Technologies (ICTs).** As far as possible, we should take advantage of all that today’s “**online society**” has to offer. **Websites** launched by educational institutions, sporting organisations and associations offer a virtual forum enabling us to organise **exchanges of information and experiences** in the field. Similarly, we could share video and audiovisual products, in this way overcoming the problems people of a certain age can have to understand and express themselves in foreign languages. Probably the community spirit generated amongst groups from different European regions through the use of Internet and the new technologies would lead to the organisation of **international exhibitions and meetings** devoted to traditional sports and games, as already occurs in some European areas.
- **International congresses and debates.** Complementing some of the abovementioned promotion and research activities, national and international congresses should be organised with a view to encouraging exchanges of knowledge, research and experiences in the field of traditional sports and games. **Festivals and demonstrations of traditional sports and games** should also be organised parallel to these congresses, if possible timed to coincide with a local festivity in which they feature. A model that could be followed is that used by the **European Traditional Sports and Games Association**, which holds its annual general assembly to coincide with a festival, demonstration or championship final in some traditional sport or game in the area where the meeting takes place. We want to thank for their contribution in the International congress of Skittles and Traditional games developed in Santander (September 2006) to Alfredo López de Sosoaga, Ana Rosa Fachardo, Aurélie Epron, Biel Pubill, Ezzedine Bouzid, Manel Serrabona, Jorge Sanz, Gerard Esteban, Mário Duarte Maia, Abel Moya, Eric Pardo, Diego Pérez, Manuel Hernández, Gema Rizo, Vicente Ruiz, Belén Diana, Jacques Regourd, Brinqueda (rede galega do jogo tradicional) y Daniel Descomps.
- **Publications.** Finally, we should mention the need to make the results of experiences and exchanges organised in the field of traditional sports and games more widely known. The most ambitious challenge facing us, once we have more information and research material available to us on the subject, may well be that of producing a **European encyclopaedia of**

traditional sports and games. Subsequently, we should promote the publication of doctoral theses, studies, essays, etc, by editing **books, monographs, articles in specialist journals and promotional works.** On this point, it would be a good idea to create **educational materials based on unified criteria** for use in all European regions. Similarly, we should encourage the online publication of all materials relating to traditional sports and games on **Internet and websites.**

3. BIBLIOGRAPHY

- Parlebas, P. (2005) “El joc, emblema d’una cultura” in ENCICLOPEDIA CATALANA “*Jocs i Esports tradicionals*”, *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volume 3 Barcelona: Enciclopèdia catalana; Pp. 13-20
- UNESCO (1990) *Actas de la Conferencia General. Volumen I. Resoluciones aprobadas por la Conferencia General.* Paris: Talleres UNESCO. (UNESCO (1990) *Records of the General Conference. Volume I. Resolutions Approved by the General Conference.* Paris: UNESCO workshops.)
- UNESCO (2006) Declaració Universal de la UNESCO sobre la diversitat cultural [en línia], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consulta:27/05/2006]
(Universal Declaration on Cultural Diversity [online], <http://www.unescocat.org/ct/p6/diversitatcultural.pdf> [Consulted: 27/05/2006])





Bruegel el Viejo. Juego de niños, 1560

Tradición y Modernidad • Tradition et Modernité • Tradition and Modernity



Horta de Sant Joan, 2005