

## **LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y LAS PRÁCTICAS MOTRICES DESDE LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ. RASGOS, RELACIONES Y EJEMPLOS.**

Dr. Pere Lavega Burgués

En las siguientes páginas mostramos algunas ideas y ejemplos de las aportaciones que nos presenta la clasificación de Parlebas (2001) “Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo (primera edición, 1981 en francés).

Esta clasificación, parte de una concepción sistémica y estructural de los juegos y prácticas motrices, reconociendo que cada juego dispone de una lógica interna, que preorienta a los jugadores a participar de determinados procesos o relaciones motrices de acuerdo con sus “leyes” o propiedades internas.

Así, los juegos psicomotores respecto a los sociomotores son distintos, no debido al número de protagonistas sino al tipo de interacciones motrices que promueven; de modo que mientras los juegos sin interacción motriz favorecen los aprendizajes asociados a la repetición y el control, los sociomotores nos orientan a la toma de decisiones, la estrategia y la conducta motriz inteligente.

Del mismo modo, encontramos claras diferencias entre los juegos que se realizan en un medio inestable respecto a los que se llevan a cabo en un medio sin incertidumbre. En el primer caso, los jugadores que se enfrentan a la descodificación (interpretación) del medio físico, el cual al ser incierto genera cambios constantes que tienen que “leerse”, interpretarse para dar una respuesta adaptada a esas dificultades. En los juegos con un medio estable, los protagonistas se enfrentan a otro tipo de problemas, dependiendo de si son psicomotores o sociomotores.

Por todo ello, sin pretender ser excesivamente ambiciosos, sino más bien, con la intención de hacer más comprensible estas cuestiones mostramos los siguientes esquemas. En el primer cuadro, se sintetizan parte de los procesos más importantes que desencadena cada familia de prácticas motrices.

En los siguientes cuadros, se indican algunos ejemplos de la diversidad de posibilidades que ofrecen esas 8 familias de juegos que se derivan de la clasificación que propone P. Parlebas.

Estamos convencidos, que tras conocer, entender y aplicar estos aspectos se estará en condiciones de aplicar el “ABC” de la educación física.

## PROCESOS QUE DESENCADENA CADA CATEGORÍA DE LAS PRÁCTICAS MOTRICES –SEGÚN CAI-(PARLEBAS, 2001)

<b>SITUACIONES EN SOLITARIO Y EN UN MEDIO ESTABLE</b>
SITUACIONES ESTANDARIZADAS
ESTEREOTIPOS MOTORES
TENDENCIA A NO USAR CAPACIDADES REFLEXIVAS. AUTOMATIZACIÓN PROGRAMACIÓN MÁXIMO CONTROL
<b>EJECUCIÓN DE UN ALGORITMO MOTOR</b>
(Comportamientos regulados por un algoritmo motor = organización asociada a una sucesión ordenada y automatizada de componentes motores programados. Encadenamiento predeterminado de operaciones elementales)
<b>TENDENCIA AL INTENSO GASTO ENERGÉTICO</b>
Necesidad dosificar la participación
<b>PRACTICA ASIDUA Y EFICIENTE POCO COMPATIBLE CON LA EDAD AVANZADA</b>

<b>SITUACIONES SOCIOMOTRICES EN UN MEDIO ESTABLE</b>
TOMA DE DECISIONES ANTE LO IMPREVISTO
<b>PROCEDENTE DE OTROS JUGADORES</b>
CONDUCTAS MOTRICES COGNITIVAS (exploración de la situación y edificar los procesos del pensamiento (percepción, memoria, relaciones de espacio y tiempo, conceptos de cantidad, velocidad...) = INTELIGENCIA MOTRIZ
<b>ESTRATEGIA SEMIOTRIZ</b>
Código semiotor: Cada jugador es portador de indicios motores. Al ser interpretados adquieren el valor de signos (gestemas= gestos y praxemas= indicios anunciadores de los subroles).
Desciframiento de los demás es complejo (ligado a trampas, procesos de información, fintas...)
Examinar el comportamiento de los demás (descodificar) y además emitir comportamientos a los demás (codificar).
<b>ANTICIPACIÓN A ANTICIPACIONES</b>
Anticipación = tomar medidas para intervenir eficazmente en el momento y lugar más oportuno. = contener una primera reacción para intervenir luego más adecuadamente. Preacción
El jugador percibe al otro percibiéndole. –es el factor clave de la estrategia. El otro es portador de significación y proyectos.
<b>ESTIMACIÓN DE PROBABILIDADES</b>
Toma de decisiones ante lo imprevisto Desarrollo de capacidades de adaptación y de inteligencia motriz

<b>SITUACIONES (PSICO-SOCIO)-MOTRICES EN UN MEDIO INESTABLE</b>
TOMA DE DECISIONES ANTE LO IMPREVISTO
PROCEDENTE DEL MEDIO INESTABLE Improvisación (+-) según el nivel de domesticación-salvajismo
PROCEDENTE DE LOS OTROS JUGADORES
CONDUCTAS MOTRICES COGNITIVAS = (capacidades de razonamiento, cálculo e interpretación son factores constitutivos de esas conductas) = INTELIGENCIA MOTRIZ
Desciframiento del entorno, anticiparse a los problemas y preactuar adecuadamente.
ESTRATEGIA SEMIOTRIZ
Código semiotor (signos y combinaciones producidos y/o interpretados por los sujetos que actúan). Los indicios se extraen del entorno físico
ANTICIPACIÓN SEMIOTRIZ
Anticipación = Procesos de percepción y movimientos, también de decisión = evaluación distancias y trayectorias; estimación de fuerzas y aceleraciones;
Es uno de los fenómenos claros de las conductas de adaptabilidad. Reconocer los indicios pertinentes y realizar la descodificación semiotriz
ESTIMACIÓN DE PROBABILIDADES
Toma de decisiones ante lo imprevisto
LA EFICIENCIA SE DEBE A LA CAPACIDAD DE DESCIFRAR EL MEDIO Y DE REACCIONAR. NO SIEMPRE ES INCOMPATIBLE CON LA EDAD AVANZADA

## EJEMPLOS DE JUEGOS PARA CADA CATEGORÍA DE PRÁCTICAS MOTRICES

<b>JUEGOS ALTERNATIVOS EN SOLITARIO EN MEDIO ESTABLE (Ejemplos)</b>	
1.Lanzamientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Competición de lanzar el disco volador a tocar una diana</li> <li>➤ Lanzamientos de precisión (lanzar un ringo a un cono. Competición a ver quien consigue hacer antes 5 puntos)</li> <li>➤ Lanzar una pelota por debajo de las piernas por la espalda y por encima de la cabeza los más lejos posible (competición)</li> <li>➤ Lanzar el peloc lo más arriba posible con la intención de volver a interceptar la indiaca antes de que toque el suelo. Cada jugador va a intentar buscar conseguir el récord del grupo</li> <li>➤ Lanzar un stick por debajo las piernas y hacia delante lo más lejos posible</li> </ul>
2.Saltos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Salto de longitud con pies juntos desde la posición de parados</li> <li>➤ Salto de altura al revés. La cuerda se va bajando más y más. Se observa quien es capaz de pasar por debajo sin tocar la cuerda, y sin tocar con las manos el suelo</li> </ul>
3. Carreras	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Competición de carreras de sacos . A ver quien llega antes</li> <li>➤ Cada uno intenta desplazarse lo más lentamente posible, trasladando un globo con la palma de la mano abierta sin cogerlo.</li> </ul>
4. Otros	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Rayar. Con la ayuda de una pica , cogerse de ella e intentar hacer una marca en el suelo lo más lejos posible. Sin soltar la pica y sin moverla. Tampoco se pueden mover los pies. Luego se tiene que subir sin caer</li> <li>➤ Cada jugador, después de haber aprendido a realizar malabares, intenta inventarse una pequeña coreografía haciendo uso de diversos objetos (pelota blanda, maza, ...)</li> <li>➤ Cada jugador con un zanco va a tener que realizar un determinado recorrido establecido entre todos los del grupo.</li> </ul>

<b>JUEGOS ALTERNATIVOS EN SOLITARIO MEDIO INESTABLE (Ejemplos)</b>	
5. Lanzamientos	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Con el disco volador. Competición disco golf, haciendo uso de cualquier elemento del entorno exterior (árbol, banco, portería, papelera...). Los jugadores que compiten en cada zona pactan las características de su hoyo (superficie, recorrido a realizar)<ul style="list-style-type: none"><li>○ Cada uno prueba en cuantos intentos realiza el recorrido (hoyo). El número mínimo de intentos es el “par” de ese hoyo</li><li>○ Se repite el recorrido para apuntar cuantos intentos ha precisado cada uno (si se hace con menos, estará x intentos bajo par; si lo hace con más, estará x intentos sobre el par)</li><li>○ Se cambia de hoyo, con otro grupo que nos explicará sus características así como el número del par de ese hoyo.</li></ul></li></ul>
6. Carreras	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Con los ojos tapados, y situados en el exterior ante una pequeña pendiente. Cada grupo de competidores indica diferentes subzonas que el participante tendrá que respetar (p. e. Coger una pelota y dejarla dentro del aro; tocar una de las flores antes de finalizar el recorrido; atar una cuerda a un árbol...). Las consignas se pueden dar antes de empezar, dejando que el participante vea el trayecto a realizar, o durante el propio trayecto, incorporando más incertidumbre.</li></ul>
7. Otros	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Con los ojos cerrados, los protagonistas tendrán que ir de una zona a otra bien lejos, tratando de explorar al máximo las características de los aspectos que tengan en cuenta en el decurso del itinerario. El trayecto se enseña antes de empezar la salida. Cada jugador tendrá a su lado una pareja que vigilará por su integridad, ante posibles situaciones comprometidas (será su verdadero Ángel de la Guarda).</li><li>➤ Cada jugador construye su cometa, la cual va a intentar hacer que vuele.</li></ul>

<b>JUEGOS ALTERNATIVOS DE COLABORACIÓN EN UN MEDIO ESTABLE (EJEMPLOS)</b>	
8. Cooperación entre algunos jugadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Corporal. Me pica aquí. Cada jugador le indica al siguiente donde le pica, rascándole en el lugar especificado y luego dejando el dedo en esa parte del cuerpo. El segundo en intervenir hará lo propio con el siguiente hasta que intervengan todos</li> <li>➤ Temporal. La Ola</li> <li>➤ Instrumental. En grupo, situados en círculo. Cada jugador pasa a un compañero que no sea su vecino más próximo. La pelota tiene que circular hasta que todos la hayan tocado. Después se intenta repetir introduciendo más pelotas.</li> <li>➤ Mixta. Dos jugadores cooperan con todos sus compañeros dando cuerda (cooperación instrumental). Los demás pasan dando 3 saltos. Cuando el que salta está dando el segundo salto, entra el siguiente, coincidiendo ambos en un salto (entre ellos colaboración espacial y temporal).</li> </ul>
9. Cooperación entre todos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Corporal. El nudo. Cada jugador da una mano a un compañero y la otra a otro jugador. Entre todos sin soltarse las manos intentan deshacer el nudo.</li> <li>➤ Espacial. Espacio menguante. Los jugadores se desplazan por una zona que progresivamente se va achicando. No se puede contactar con los demás.</li> <li>➤ Instrumental. Los jugadores se sitúan a ambos lados de la red. Tienen que golpear una indiacca considerando que de vez en cuando van a tener que ir cambiando de lado de campo, sin seguir ningún orden.</li> <li>➤ Comunicación Cooperativa Indirecta (Temporal). La orquesta. Situados en círculo, un jugador en el centro indica a cada grupito de gente que gesto corporal va a hacer y que ruido sin moverse del sitio. Combina la intervención de todos los protagonistas. Posteriormente se permutará su función con otro jugador</li> <li>➤ Mixta. La vuelta al mundo. Todos los jugadores cogen un paracaídas (instrumental) y tratan que una pelota que se ha introducido en el interior del paracaídas dé una vuelta completa sin caer (al actuar en un orden temporal consecutivo también es temporal). La máquina. Los jugadores salen de uno en uno (colaboración temporal) hasta situarse en una zona donde harán un sonido y un gesto. Allí cada uno intentará integrarse en el grupo siendo una pieza de esa máquina, moviendo los segmentos corporales y desplazándose si quiere (colaboración espacial) hasta que todos hayan intervenido. Si se quiere se puede contactar en la acción el cuerpo del compañero (colaboración corporal).</li> </ul>

<b>JUEGOS ALTERNATIVOS DE COLABORACIÓN EN UN MEDIO INESTABLE (EJEMPLOS)</b>	
10. Cooperación entre algunos jugadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los jugadores del grupo se sitúan distribuidos en distintas zonas del entorno exterior . Cada jugador cuando le toque participar va a tener que llegar hasta el siguiente jugador . a) el primer jugador con los ojos cerrados explorando el recorrido hasta donde esté su compañero. b)Allá entre ambos tendrán que trasladar una pelota con un stick hasta el siguiente compañero, salvando todas aquellas dificultades que localicen - colaboración instrumental- c) El segundo va a guiar al tercer jugador conduciéndole cogido de los hombros, ya que éste lleva los ojos tapados, mientras el primer jugador les acompaña – colaboración corporal-. Al final llegan todos juntos a la meta del recorrido (no llegan a colaborar todos con todos a la vez).</li> </ul>
11. Cooperación entre todos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Espacial. Indiacca-bosque. Los jugadores con una indiacca por grupo, intentan pasársela de un lado a otro de la cuerda, la cual se ha atado a un árbol. Se tiene que considerar las ramas de los árboles así como la irregularidad del terreno en ese intercambio de indiacca.</li> <li>➤ Instrumental. Floorball-golf. Distribuidos en grupos de 3, cada jugador dispone de un stick de floorball y una pelota. Desde el lugar de partida hasta la meta acordada tienen que llevar pelota golpeando 2 veces su pelota. Acto seguido van a continuar con la marcha golpeando la pelota de otro compañero. Al final cada jugador cuenta los intentos que ha precisado. La suma total es la marca del equipo.</li> <li>➤ Mixta. Los jugadores realizan una salida en bicicleta, en la que van a tener que combinar el itinerario superando diferentes retos (llegar a una zona en concreto mediante técnicas de orientación; realizar un recorrido a pie, luego en canoa; acampando. El grupo es autónomo en la toma de decisiones, aunque siempre se van a tener que tomar mediante el pacto de todos).</li> </ul>

<b>JUEGOS ALTERNATIVOS DE OPOSICIÓN EN UN MEDIO ESTABLE (EJEMPLOS)</b>	
12. Duelo Individual Simétrico	<p>Participación Simultánea</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Corporal. En busca de la espalda. Cada jugador intentará darle un número acordado de golpes en la espalda del contrario, antes de que éste haga lo propio con su adversario.</li> <li>➤ Instrumental. Frontón. Cada uno con una pala se enfrentan a una partida de frontón, aprovechando una de las paredes. Goal-Ball. Cada jugador con los ojos vendados se sitúa en una mitad del campo. Se lanza una pelota que lleva un cascabel en su interior con la intención de superar la zona de fondo del rival.</li> </ul> <p>Participación Alterna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Billar-Romano. Cada jugador dispone de 3 pelotas que va a utilizar de forma alterna, para tratar de tener el mayor número de sus objetos más cerca de una Bola Grande que el rival. Al lanzar la pelota se puede contactar los objetos del rival (oposición instrumental).</li> </ul>
13. Duelo Individual Asimétrico	<p>Participación Simultánea</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Corporal. Mano Imán. Un jugador coloca la mano a un palmo de la cara del compañero. Este segundo se desplaza mientras que la mano intenta siempre mantener la distancia. Si llega a tocarle entonces le ordena alguna acción que el infractor tendrá que realizar.</li> <li>➤ Instrumental. Un jugador desplaza una caja que la lleva cogida con una cuerda. Mientras el otro intenta introducir el mayor número de pelotas sin desplazarse de una zona acordada.</li> </ul>
14. Todos Contra Todos	<p>Participación Simultánea</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Corporal. La banderola. Los jugadores en círculo cogidos de las manos. En el centro hay una banderola. A la señal todos van a intentar hacer fuerza para no tocar la banderola del centro.</li> <li>➤ Instrumental. Cada jugador dispone de una pelota y un stick. A la señal se va a intentar molestar a los demás, alejando la pelota de la zona de juego. A quien le quiten la pelota, tiene que ir a un campo adjunto, donde va a intentar hacer lo mismo con los adversarios que lleguen. Si lo consigue vuelve a la zona inicial.</li> </ul> <p>Participación Alterna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Instrumental. Cada jugador dispone de 3 piezas de madera cilíndricas. Se van a realizar diversos lanzamientos con la intención de introducir el mayor número de piezas en una superficie que dispone de diversos sub-espacios (cuadrados). En el lanzamiento se pueden apartar con contacto las piezas de los demás. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ También estarían aquí muchos juegos de cánicas, peonzas, tazos o patacons (cartetas, carpetas)...</li> </ul> </li> </ul>
15. 1 Contra Todos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Paredón. Cada jugador dispone de una pelota de espuma y se colocan a lo largo de una línea separada a unos 10 pasos de la pared. Un protagonista va a salir de un extremo del campo al otro intentando esquivar el mayor número posible de pelotas. Al final se cuenta cuantos balones le han golpeado.</li> </ul>
<b>JUEGOS ALTERNATIVOS DE OPOSICIÓN EN UN MEDIO INESTABLE (EJEMPLOS)</b>	
17. Duelo Individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Competición de cometas. Cada jugador intenta hacer caer la cometa de su adversario.</li> </ul>
18. Todos x todos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Carrera de pollos-cross. Los jugadores van a tener que competir en un espacio exterior, sabiendo que se van a diferenciar varios tramos del trayecto. En cada tramo habrá una persona de la organización quien podrá sugerir algún tipo de apuesta o desafío (p. e. ante un segundo grupo de jugadores indicar que va a darse un premio a quien llegue primero de ellos al siguiente tramo; solicitar que tengan que coger un determinado número de piedras y llevarlas en la mano hasta el siguiente tramo...).</li> </ul>
19. 1 x todos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Juegos de Encondarse; de Stalking (superar una zona sin ser visto por el que vigila).</li> </ul>

<b>JUEGOS ALTERNATIVOS DE COLABORACIÓN-OPOSICIÓN EN UN MEDIO ESTABLE (EJEMPLOS)</b>	
20. Equipo contra el resto	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Oso-Guardián y Cazador. Dos jugadores están unidos por una cuerda. El Oso no puede salir de un círculo, El guardián no puede entrar, los cazadores tampoco. Los cazadores llevan un pañuelo con el que van a intentar golpear al Oso. El guardián también lleva un pañuelo, de modo que si consigue darle a un cazador se cambian los roles. El Oso pasa a Guardián, el Guardián a Cazador y el Cazador dado a Oso.</li> <li>➤ Pelota cazadora con disco Volador.</li> <li>➤ Gato y Ratón con paracaídas. Los jugadores del paracaídas lo agitan con movimientos amplios para esconder a un compañero que está debajo del mismo. Mientras el Gato, encima del paracaídas se desplaza descalzo para intentar atrapar al ratón. Al conseguirlo se cambian los papeles.</li> </ul>
21. Duelo Equipo Simétrico	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ultimate con disco Volador. 2 equipos intentan hacer el mayor número de puntos pasando el disco a un compañero en la zona de marca.</li> </ul>
22. Duelo Equipo Asimétrico	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pichi (considerando una partida). Juego parecido al béisbol, en el cual el equipo que ataca golpea una pelota con un bate, tratando de recorrer el mayor número posible de bases. Al final se cuenta el número de carreras completas. En la siguiente partida se permutan los roles. Al final se mira cual de los dos equipos ha conseguido mayor número de carreras.</li> </ul>
23. Equipo x Equipo con cambio de equipo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Juego del voleibol, considerando que quien marca punto cambia de equipo.</li> <li>➤ Juego del baloncesto, considerando que cada vez que se indique el jugador que hay a anotado más puntos en ese periodo del juego, cambia de equipo.</li> </ul>
24. N- Equipos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Competición de floor-ball (parecido al hockey) desafiándose n-equipos (por ejemplo 5 equipos, disponiendo cada equipo de una portería).</li> </ul>
25 Juegos Paradójicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Las cuatro esquinas. Uno en el centro a la señal van a cambiarse de sitio. El del centro intentará ocupar una esquina. Los jugadores de las esquinas pueden ayudarse o perjudicarse sin que nadie sepa cual va a ser la intención del otro en cada secuencia de juego.</li> <li>➤ Pelota sentada.</li> <li>➤ 1x1x1 (en los juegos en los que 3 partes se enfrentan, originan ciertas contradicciones, como que en algún momento se alíen 2 jugadores rivales para vencer momentáneamente al tercero).</li> <li>➤ Tres campos</li> <li>➤ Pelota cazadora con dos equipos</li> <li>➤ Equipo x Equipo x Equipo (origina situaciones contradictorias que pueden justificar esa condición de juego paradójico; p.e. competición por equipos con una indiac).</li> </ul>

<b>JUEGOS ALTERNATIVOS DE COLABORACIÓN-OPOSICIÓN EN UN MEDIO INESTABLE (EJEMPLOS)</b>	
26. Duelo Equipos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Chambot. Se enfrentan dos equipos (de 2 componentes cada uno), el que ataca golpea 3 veces la pelota con un palo (una vez cada jugador), tratando de llegar a una meta acordada, empleando todos los espacios exteriores de la zona donde se juega. Acto seguido el que defiende, da un golpeo de pelota en la dirección que quiera. Se cuenta el número de veces que ha empleado el equipo que ataca para llegar al objetivo acordado. Si lo consigue en menor número o en igual número de veces acordado, suma un punto, sino lo suma el equipo defensor.</li> <li>➤ Las matrículas. Cada equipo distribuye entre sus jugadores una matrícula, consistente en una marca que se coloca en un papel situado en la frente cogido de una cuerda que se ata en la cabeza. Cada equipo va a intentar capturar una bandera del contrario, sabiendo que si en algún momento alguien menciona la matrícula que llevamos debemos regresar a nuestra casa, para cambiar de matrícula. El juego se desarrolla en un gran espacio abierto, aprovechando el mayor número posible de espacios irregulares, refugios,...</li> </ul>
27. N - Equipos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En busca del tesoro. Carreras de orientación, pudiendo desafiar a los contrarios en algún momento dado, realizando estas prácticas en zonas abiertas, irregulares...</li> </ul>