

# “Remote remembrances to foster the future: Traditional Sport and Games potential”

## REMIND

### Informe sobre la práctica de deportes y juegos tradicionales

#### D2.2



Institut Nacional  
d'Educació Física  
de Catalunya

Generalitat  
de Catalunya



Convocatoria: ERASMUS-SPORT-2023

Tema: ERASMUS-SPORT-2023-SCP

Código del proyecto: 101134177

Acrónimo de la propuesta: REMIND

Tipo de acuerdo de subvención modelo: Subvención global ERASMUS

*Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en este documento son, sin embargo, los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea en el Ámbito Educativo y Cultural (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de las mismas.*



## Tabla de contenido

<b>1. ACERCA DEL PROYECTO REMIND .....</b>	<b>5</b>
1.1.    SOCIOS DEL PROYECTO .....	6
1.2.    CONCLUSIONES DEL SEGUNDO PAQUETE DE TRABAJO DEL PROYECTO REMIND.....	8
<b>2. JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES (JDT): UN BREVE ANÁLISIS DE SU IMPORTANCIA CULTURAL, EDUCATIVA Y ECONÓMICA.....</b>	<b>9</b>
2.2 CONTEXTO HISTÓRICO Y EVOLUCIÓN.....	10
2.3 IMPORTANCIA CULTURAL Y PARTICIPACIÓN COMUNITARIA .....	10
2.4 INTEGRACIÓN EDUCATIVA Y BENEFICIOS A LO LARGO DE LA VIDA.....	11
2.5. FOMENTAR LA INCLUSIÓN A TRAVÉS DEL DEPORTE Y LOS JUEGOS TRADICIONALES .....	12
2.6 IMPACTO ECONÓMICO .....	12
<b>3. DIRECTRICES PARA LA TRANSCRIPCIÓN Y CODIFICACIÓN DE DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES .....</b>	<b>13</b>
<b>4. LA CODIFICACIÓN DE LOS DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES NO REGISTRADOS .....</b>	<b>16</b>
4.1. CLASIFICACIÓN DE JDT POR TIPO DE JUEGO .....	16
4.2. CLASIFICACIÓN DE JDT SEGÚN EL FORMATO DEL JUEGO .....	19
4.3 CLASIFICACIÓN DE JDT POR ÁREA DE JUEGO .....	20
4.4. CLASIFICACIÓN GENERAL DE LOS JDT POR PAÍSES (EN ORDEN ALFABÉTICO).....	22
<b>5. LA TRANSCRIPCIÓN DE LOS DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES NO REPRODUCIDOS.....</b>	<b>24</b>
5.1. EL REMIND SET DE BÉLGICA .....	24
5.1.1. <i>Krulbol</i> .....	24
5.1.2. <i>Trabol</i> .....	24
5.1.3. <i>Pierbol</i> .....	25
5.1.4. <i>Paapgooien</i> .....	26
5.1.5. <i>Paggooien</i> .....	27
5.2. EL FORMULARIO REMIND SET FRANCIA .....	29
5.2.1. <i>El disco gascón (Le Palet Gascon)</i> .....	29
5.2.2. <i>8 Bolos (Quilles de 8)</i> .....	29
5.2.3. <i>Madre Garuche</i> .....	30
5.2.4. <i>Le Chambot</i> .....	31
5.2.5. <i>Le Strac ("El disco")</i> .....	32
5.3. EL REMIND SET DE ITALIA .....	34
5.3.1. <i>Trottola (Peonza)</i> .....	34
5.3.2. <i>Lancio del Ferro di Cavallo (Lanzamiento de herradura)</i> .....	34
5.3.3. <i>Morra</i> .....	35
5.3.4. <i>Pallone col Bracciale (Juego de pelota con pulsera)</i> .....	36
5.3.5 <i>Lancio della Forma di Formaggio (Lanzamiento de queso)</i> .....	37
5.4. EL REMIND SET DE POLONIA .....	38
5.4.1 <i>Ringo polaco</i> .....	38
5.4.2. <i>Zoška (Bolsa para los pies)</i> .....	38
5.4.3. <i>Bierki (palitos para recoger)</i> .....	39
5.4.4. <i>Palant (juego de bate y pelota, béisbol)</i> .....	40
5.4.5. <i>Kapela (Capilla)</i> .....	41
5.5. EL REMIND SET DE ESPAÑA.....	42
5.5.1. <i>Les Bitlles de 6 (Bolos Seis)</i> .....	42
5.5.2. <i>Carrera de Piedras</i> .....	42
5.5.3. <i>7 ½ (Siete y medio)</i> .....	43
5.5.4. <i>Robar Piedras</i> .....	44

---

5.5.5. <i>El Marro</i> .....	45
5.6. EL REMIND SET DE TURQUÍA.....	47
5.6.1. <i>Kaptan tutma (Capitán mango)</i> .....	47
5.6.2. <i>Yakan top (Dodgeball)</i> .....	47
5.6.3. <i>İp çekme (Tirar de la cuerda)</i> .....	48
5.6.4. <i>Deve Cüce (Camello enano)</i> .....	49
5.6.5. <i>Dokuztaş (Bolos)</i> .....	50
5.6.6. <i>Sek sek (Rayuela)</i> .....	51
<b>RESUMEN.....</b>	<b>52</b>

## 1. Acerca del Proyecto REMIND

El proyecto REMIND, que forma parte de la iniciativa Erasmus+ Sport para 2023, tiene como objetivo utilizar los deportes y juegos tradicionales (JDT) para apoyar el desarrollo socioeconómico de las regiones de Europa. Este proyecto aborda la falta de codificación y regulación de los JDT, que amenaza su conservación y los posibles beneficios socioeconómicos que pueden proporcionar. Al promover los JDT, REMIND busca fortalecer el patrimonio cultural, la cohesión social y el crecimiento económico en consonancia con las prioridades de la UE.

Uno de los principales objetivos del proyecto es realizar una investigación comparativa para identificar los juegos tradicionales no practicados y elaborar directrices para su codificación, con el fin de utilizarlos como herramientas para el desarrollo regional. La ausencia de una transcripción adecuada de estos juegos es peligrosa, ya que puede conducir a su dispersión y eventual abandono, lo que se traduce en una pérdida de perspectivas culturales, históricas y deportivas para toda la comunidad.

El proyecto tiene por objeto proporcionar a los miembros de las asociaciones deportivas y socioculturales materiales didácticos innovadores que promuevan el deporte como herramienta de desarrollo socioeconómico y de actividad física. En el marco del proyecto se creará un formato de formación que incluya actividades que apoyen la adquisición de competencias para promover el deporte como motor del desarrollo socioeconómico a nivel regional.

El proyecto tiene como objetivo establecer una red de organizaciones deportivas y socioculturales a nivel europeo que promuevan el deporte y la cultura y respeten los principios que apoyan el desarrollo regional. El proyecto incluye la creación de la aplicación REMIND, que servirá como herramienta específica para facilitar las conexiones entre diversas organizaciones a nivel de la UE.

REMINd se basa en iniciativas Erasmus+ anteriores y se centra en el potencial cultural y socioeconómico de los recursos genéticos locales. El proyecto complementa las iniciativas existentes al dirigirse a voluntarios y no profesionales, capacitándolos en la codificación y utilización de los recursos genéticos locales para el desarrollo local. Introduce un enfoque holístico que combina la protección cultural con estrategias socioeconómicas, un área que no se ha explorado ampliamente en iniciativas anteriores.

El papel de REMIND es crear una cooperación transnacional entre organizaciones deportivas, garantizando que los resultados del proyecto puedan aplicarse en toda Europa. La aplicación de REMIND facilitará las conexiones y promoverá el desarrollo regional a nivel de la UE. El proyecto aborda el desafío de distinguir entre juegos y deportes, haciendo hincapié en la necesidad de codificación para preservar los deportes y fomentar sus beneficios socioeconómicos. Al centrarse en los roles culturales y educativos, REMIND tiene como objetivo adaptar los deportes y las actividades deportivas a las necesidades sociales contemporáneas, apoyando la inclusión y construyendo puentes culturales.

REMIND busca tener un impacto a largo plazo a nivel europeo, promoviendo el desarrollo regional no solo a nivel nacional sino también a nivel de la UE. A través de la colaboración internacional, el proyecto pretende garantizar que sus resultados puedan lograrse a una escala más amplia.

El proyecto REMIND representa un enfoque innovador para utilizar los deportes y juegos tradicionales como herramientas para el desarrollo socioeconómico en Europa. A través de la investigación, la formación y la creación de redes, el proyecto tiene como objetivo preservar y promover los deportes y juegos tradicionales, al tiempo que apoya el desarrollo regional y la cohesión social. Al colaborar con diversas organizaciones y utilizar herramientas modernas como la aplicación REMIND, el proyecto tiene como objetivo crear un impacto duradero a nivel europeo.

#### 1.1. Socios del proyecto

Las organizaciones clave involucradas en el proyecto REMIND son:



**La Association Européenne Des Jeux Et Sports Traditionnels (AEJeST)** es una organización no gubernamental (ONG) internacional que comprende noventa asociaciones miembros de 18 regiones europeas. Este colectivo representa a varios cientos de miles de participantes habituales y numerosos clubes deportivos tradicionales, así como organizaciones culturales. AEJeST promueve activamente los deportes y juegos tradicionales (JDT) para lograr y mejorar la visibilidad de estas actividades, centrándose en apoyar el establecimiento y el crecimiento de asociaciones nacionales o regionales de JDT. Además, AEJeST participa en iniciativas informativas, de investigación y educativas relacionadas con temas de JDT. En consecuencia, el proyecto REMIND complementará las actividades en curso de AEJeST y varias acciones de proyectos de la UE en los que ha participado anteriormente como socio.





**MV Internacional (MVI)** es una ONG europea que agrupa a 37 ONG de toda la Unión Europea y de otros países. Como "asociación de asociaciones" sin ánimo de lucro, MVI se dedica a fomentar el compromiso social y los esfuerzos de construcción de comunidades para sus miembros y terceros interesados. Fomenta la participación de diversos grupos destinatarios a nivel local, regional, europeo y mundial. MVI, que actúa como proveedor de formación, ha participado anteriormente en varios proyectos Erasmus+ destinados a mejorar las estrategias de comunicación, el marketing y las habilidades de gestión en asociaciones y organizaciones. En

este contexto, el proyecto REMIND servirá como una valiosa incorporación al desarrollo de materiales innovadores destinados a su uso con sus alumnos.



INSTYTUT  
ROZWOJU  
SPORTU  
I EDUKACJI

**Instituto para el Desarrollo del Deporte y la Educación (IRSIE)** El IRSIE está en funcionamiento desde 2011 y se centra principalmente en la educación, la cultura física y las iniciativas culturales. Sus actividades se basan en la colaboración con organizaciones no gubernamentales, instituciones de educación superior, asociaciones, clubes, escuelas y universidades. Como miembro de la Asociación Europea de Deportes y Juegos Tradicionales (EJDTA), la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales (AEJeST), la Asociación Internacional de Deporte y Cultura (ISCA) y la Confederación Mundial de Deportes Etnológicos (WEC), el IRSIE promueve el JDT

para educar, mejorar el turismo y fomentar el desarrollo. El proyecto REMIND complementará tanto sus actividades habituales como las iniciativas de proyectos Erasmus+ completados anteriormente, como Asentamientos tradicionales, patrimonio cultural y desarrollo sostenible y MAGICS: las actividades medievales fomentan la cooperación internacional en deportes.

# inefc

Institut Nacional  
d'Educació Física  
de Catalunya

**El Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC)** es una institución de educación superior creada por la Generalitat de Cataluña que tiene como misión la formación, especialización y capacitación de los profesionales de la educación física y el deporte, así como la investigación científica y la difusión de sus resultados. El INEFC ha participado en diversas iniciativas a través del Grupo de Investigación en Acción Motriz y Juegos Tradicionales (GIAM 2021 SGR 847) y ha llevado a cabo más de cuarenta proyectos de investigación competitivos centrados en los aspectos culturales, relaciones y emocionales de los Deportes y Juegos Tradicionales (JDT).

 **Generalitat  
de Catalunya**



Co-funded by  
the European Union



### Asociación de Clubes Especializados en Deportes

**Naturales de Tracia (TRAKDOSK)** es una organización deportiva fundada en Edirne el 25 de enero de 2013. TRAKDOSK participa activamente en la promoción del desarrollo regional a nivel local organizando eventos y promoviendo deportes tradicionales y especializados. Por lo tanto, el proyecto REMIND complementará estas iniciativas.



**Laboratorio de diseño Infinitivity (IDL)** es una pequeña y mediana empresa (PYME) con sede en la región rural de Auvernia, en Francia. El estudio se especializa en crear experiencias de aprendizaje sostenibles, significativas e intrínsecamente motivadoras, con la educación y la capacitación como prioridades de su misión. El proyecto REMIND mejorará sus actividades habituales empleando herramientas innovadoras para conectar a diversos grupos mediante el desarrollo de experiencias y aplicaciones de aprendizaje.



**Deportes tradicionales flamencos (VLAS)** La Vlas es una organización que agrupa a los deportes tradicionales flamencos. Desde su creación en 1988, ha reunido varios

deportes tradicionales flamencos y los ha promovido tanto a nivel nacional como internacional. La organización tiene como objetivo valorizar, salvaguardar y proteger estos deportes tradicionales, al tiempo que fomenta el reconocimiento y la difusión de los valores que encarnan.

#### 1.2. Conclusiones del segundo paquete de trabajo del proyecto REMIND

Como parte del proyecto REMIND, el Paquete de Trabajo 2 (WP2) se centró en la fase de investigación y el desarrollo de un formato de formación. Su principal objetivo era identificar e investigar las necesidades educativas del grupo objetivo en relación con el uso de los deportes y juegos tradicionales (JDT) como herramientas para promover el desarrollo cultural y socioeconómico a nivel local y regional. En el marco de este paquete, se desarrolló una

plantilla de encuesta que se distribuyó a los miembros del personal de las asociaciones deportivas y socioculturales. Esta encuesta tenía como objetivo explorar las necesidades educativas del grupo objetivo, centrándose en las habilidades interpersonales necesarias para utilizar los JDT.

El siguiente paso fue la elaboración de un cuestionario, que se envió a las mismas organizaciones que participaron en la fase de encuesta. El objetivo del cuestionario era determinar la presencia y el alcance de los deportes y juegos tradicionales a nivel nacional, regional y local. Los resultados analizados se recopilaron en el Informe 2.1], que destacó las competencias interpersonales específicas que el grupo objetivo debería adquirir.

El presente informe es el resultado de la elaboración de unas directrices para la transcripción y codificación de los deportes y juegos tradicionales, recopiladas en la fase de investigación anterior. El objetivo de esta etapa fue crear un catálogo de juegos y deportes no descubiertos que se practican tradicionalmente en cada uno de los países socios.

## *2. Juegos deportivos tradicionales (JDT): un breve análisis de su importancia cultural, educativa y económica*

Los juegos deportivos tradicionales (JDT) representan un área rica y diversa de deportes que tienen una importancia histórica y cultural significativa dentro de varias sociedades. Estos juegos no son simplemente actividades físicas; encarnan el patrimonio, los valores y la identidad colectiva de las comunidades. Los JDT a menudo sirven como un puente que conecta generaciones, permitiendo a las personas involucrarse con sus raíces culturales al mismo tiempo que promueven la actividad física y la interacción social. Los JDT pueden definirse como deportes que poseen importancia histórica y a menudo son exclusivos de contextos culturales o regionales específicos. Estos juegos se caracterizan por sus reglas tradicionales, costumbres locales y la participación activa de la comunidad en su práctica y celebración. Los JDT pueden incluir una amplia gama de actividades, desde prácticas indígenas hasta deportes folclóricos que han evolucionado con el tiempo. A menudo reflejan los valores, creencias y estructuras sociales de las comunidades en las que se practican (Bronikowska et al., 2015; TAFISA, 2023).

En 2009 se celebró en Teherán una consulta conjunta centrada en el fomento de los deportes y juegos tradicionales (JDT). Durante este evento, los expertos establecieron, en particular, el siguiente marco de definición: los deportes y juegos tradicionales son actividades motoras de ocio y recreación que pueden tener un formato de ritual. Forman parte de la diversidad del patrimonio universal. Se practican de manera individual o colectiva, derivando de la identidad regional o local; se basan en reglas aceptadas por un grupo que organiza actividades competitivas o no competitivas. Los deportes y juegos tradicionales tienen un carácter popular en su práctica y en su desafío para la organización futura, pero si se convierten en deporte, tienden a ser uniformes e institucionalizados. La práctica de deportes y juegos tradicionales promueve la salud global (UNESCO, 2017).

## 2.2 Contexto histórico y evolución

Los orígenes de los juegos olímpicos se remontan a las civilizaciones antiguas, donde las competiciones físicas solían estar entrelazadas con ceremonias religiosas, reuniones comunitarias y celebraciones estacionales. Por ejemplo, los Juegos Olímpicos de la antigua Grecia no solo servían como una exhibición de destreza atlética, sino también como un tributo a las deidades. De manera similar, muchas culturas indígenas tienen sus propios juegos tradicionales que reflejan sus historias y estructuras sociales únicas. Estos juegos a menudo tenían propósitos prácticos, como desarrollar habilidades necesarias para la caza, la guerra o la supervivencia en entornos hostiles.

En muchas culturas, los JDT eran parte integral de la vida comunitaria, proporcionando un medio para la interacción social y la cohesión. A menudo se tocaban durante festivales, marcando eventos importantes en el calendario agrícola o celebrando hitos significativos en la comunidad. A medida que las sociedades evolucionaron, el papel de los JDT también se transformó, adaptándose a la dinámica social cambiante, al tiempo que conservaban su importancia cultural (Boro et al., 2015).

Además de la modernización, muchos juegos deportivos tradicionales ahora se adhieren a reglas y regulaciones específicas, que incluyen la presencia de árbitros y un sistema de puntuación estructurado. Esta evolución contrasta marcadamente con el pasado, cuando los juegos se jugaban sin supervisión formal ni reglas estandarizadas. La globalización ha desempeñado un papel fundamental en la facilitación del intercambio de prácticas culturales, lo que ha llevado a la incorporación de elementos de otras culturas en los juegos tradicionales. Este intercambio cultural ha dado como resultado una mezcla de prácticas tradicionales con deportes modernos, lo que a veces puede diluir el significado cultural original de estos juegos. Si bien la integración de nuevos elementos puede enriquecer la experiencia de juego, también plantea inquietudes sobre la preservación de las identidades culturales únicas que representan los juegos tradicionales (Boro et al., 2015).

Los esfuerzos por preservar los deportes tradicionales son esenciales para mantener el patrimonio cultural. Organizaciones como la UNESCO trabajan para documentar y promover los deportes tradicionales, asegurándose de que se transmitan a las generaciones futuras (UNESCO, 2020). Esta preservación puede adoptar diversas formas, incluidos programas educativos, eventos comunitarios y el establecimiento de órganos rectores para supervisar la promoción y regulación de los juegos tradicionales.

## 2.3 Importancia cultural y participación comunitaria

Los juegos deportivos tradicionales son parte integral de la identidad cultural, la educación física y el desarrollo económico. Al reconocer su importancia y promover su práctica, las comunidades pueden fomentar la cohesión social, mejorar la educación física y estimular las economías locales. A medida que enfrentamos los desafíos que plantean la modernización y la globalización, es vital preservar y celebrar estas expresiones únicas del patrimonio cultural. El futuro de los juegos deportivos tradicionales depende de los esfuerzos colectivos de las comunidades, los educadores y los responsables de las políticas para garantizar que estos

juegos sigan prosperando y evolucionando sin dejar de ser fieles a sus raíces (Saura y Zimmermann, 2021).

Muchos de estos juegos se celebran durante festivales locales, que pueden atraer visitantes y facilitar el intercambio cultural. Por ejemplo, los Highland Games en Escocia no solo muestran deportes tradicionales como el lanzamiento de troncos, sino que también celebran la cultura escocesa a través de la música, la danza y las tradiciones culinarias. Estos festivales suelen atraer grandes multitudes, lo que proporciona un espacio para la expresión cultural y el orgullo comunitario. También sirven como una oportunidad para que las generaciones más jóvenes aprendan sobre su herencia y participen en prácticas tradicionales (scotland.org).

#### 2.4 Integración educativa y beneficios a lo largo de la vida

La participación en juegos tradicionales puede fomentar la actividad física durante toda la vida. Muchos juegos tradicionales son accesibles y se pueden practicar en distintos niveles de habilidad, lo que motiva a las personas a mantenerse activas durante toda su vida. Esto es especialmente importante para abordar los estilos de vida sedentarios y promover la salud general (OMS, 2021). Al fomentar el amor por el movimiento y el juego, los juegos tradicionales pueden contribuir al desarrollo de hábitos saludables que duren toda la vida.

Las investigaciones indican que la integración de los juegos de rol en la educación física puede mejorar la aptitud física, las habilidades sociales y la conciencia cultural de los estudiantes (Hartanto et al., 2021). Estos juegos suelen requerir trabajo en equipo, estrategia y comunicación, lo que los hace ideales para desarrollar habilidades esenciales para la vida. Además, los juegos de rol se pueden adaptar para adaptarse a distintos grupos de edad y niveles de habilidad, lo que garantiza que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse de la experiencia.

En general, el deporte desempeña un papel importante en el desarrollo de cualidades personales que son esenciales para el éxito tanto en el empleo como en la vida. La participación en el deporte se ha relacionado con la mejora del capital psicológico positivo, que incluye atributos como la resiliencia, la esperanza, el optimismo y la autoeficacia ((Haydn y otros, 2019).

La participación en los Juegos Deportivos Tradicionales puede fomentar el desarrollo de "habilidades blandas", como el trabajo en equipo, la empatía y la puntualidad, que son valiosas en diversas situaciones de la vida y entornos profesionales. Por ejemplo, los participantes en programas deportivos a menudo informan de una mayor autodisciplina y la capacidad de realizar evaluaciones racionales de sus circunstancias, lo que contribuye a una perspectiva más optimista de la vida. Además, los Juegos Deportivos Tradicionales sirven como plataforma para que las personas de todas las edades creen redes sociales y amistades, lo que puede mejorar su sentido de pertenencia y autoeficacia. Este compromiso social no solo ayuda al crecimiento personal, sino que también proporciona vías para obtener oportunidades de empleo, ya que las personas desarrollan la iniciativa y la perseverancia necesarias para alcanzar sus objetivos (Haydn y otros (2019).

## 2.5. Fomentar la inclusión a través del deporte y los juegos tradicionales

En el discurso contemporáneo sobre la actividad física y la participación comunitaria se reconoce cada vez más la utilidad de los deportes tradicionales para promover la inclusión. Los deportes tradicionales, que suelen tener sus raíces en el patrimonio cultural, son una herramienta vital para fomentar la inclusión social, en particular entre los grupos marginados.

El JDT puede contribuir significativamente a la inclusión social al proporcionar plataformas accesibles para la participación. Por ejemplo, Budiman destaca la necesidad de promover los deportes tradicionales para mejorar la conciencia y la participación entre los adolescentes, y sugiere que las iniciativas gubernamentales pueden estimular el interés y la participación en estas actividades (Budiman, 2023). Esto coincide con los hallazgos de Liu, quien enfatiza que el deporte puede desempeñar un papel crucial en la renovación del vecindario y la inclusión social, en particular para los grupos subrepresentados (Liu, 2008). Al integrar los deportes tradicionales en los programas comunitarios, las organizaciones pueden crear entornos inclusivos que fomenten la participación de diversos grupos demográficos, incluidos aquellos con discapacidades o de diferentes orígenes culturales (Rich et al., 2015).

Además, la adaptabilidad de los deportes y juegos tradicionales facilita su integración en marcos inclusivos. Sharpe et al. analizan innovaciones como las versiones adaptadas de los deportes tradicionales, que atienden a personas con necesidades educativas especiales y discapacidades, fomentando así una atmósfera inclusiva. Esta adaptabilidad es compartida por Ekholm et al., quienes sostienen que el deporte sirve como vehículo para una inclusión social más amplia, enfatizando la importancia de llegar a los jóvenes marginados a través de actividades deportivas inclusivas (Ekholm et al., 2019). El modelo de habilidad mixta, explorado por Corazza y Dyer, ilustra aún más cómo los deportes tradicionales pueden reestructurarse para promover la interacción entre participantes discapacitados y no discapacitados, mejorando la cohesión social (Corazza y Dyer, 2017).

En conclusión, los deportes y juegos tradicionales ofrecen un medio único y eficaz para promover la inclusión en diversos segmentos de la sociedad. Su adaptabilidad, importancia cultural y potencial para la participación comunitaria los posicionan como activos valiosos en los esfuerzos por fomentar la cohesión social y la participación entre poblaciones diversas. La integración de los deportes tradicionales en marcos inclusivos no solo mejora la participación, sino que también enriquece los vínculos comunitarios y la identidad cultural.

## 2.6 Impacto económico

Uno de los impactos económicos más significativos de los Juegos Deportivos Tradicionales es la creación de empleo. Desde entrenadores y árbitros hasta organizadores de eventos y proveedores, los Juegos Deportivos Tradicionales generan una variedad de oportunidades de empleo dentro de las comunidades locales. Por ejemplo, organizar un festival deportivo tradicional requiere una fuerza laboral que incluya planificadores de eventos, personal de seguridad y personal de recepción, lo que crea empleos y estimula la economía local (Hans, Westerbeek 2010). Los eventos de Juegos Deportivos Tradicionales pueden servir como

importantes impulsores económicos para las comunidades locales. Estos eventos suelen atraer grandes multitudes, lo que genera un mayor gasto en alojamiento, comida y atracciones locales.

El turismo es otro aspecto fundamental del impacto económico de los Juegos Deportivos Tradicionales. Eventos como los festivales o competiciones de los Juegos Deportivos Tradicionales atraen a visitantes de fuera de la región, lo que genera un mayor gasto en alojamiento, comida y atracciones locales. Esta llegada de turistas puede ayudar a sostener los negocios locales y crear un entorno económico dinámico (cbi.eu 2023). Un gran ejemplo es la promoción del Juego Deportivo Tradicional “Balle au Tambourin” en la página web oficial de Información Turística de la ciudad de Montpellier ((montpellier-france.com 2023) o el ejemplo de San Sebastián (sansebastianturismoa.eus 2023).

Además, los Juegos Deportivos Tradicionales pueden ganar reconocimiento, ya que a menudo atraen patrocinios e inversiones de diversas organizaciones. Este apoyo financiero puede ayudar a promover el deporte, mejorar las instalaciones y proporcionar recursos para la formación y el desarrollo. El aumento de la financiación también puede conducir a la profesionalización de ciertos deportes tradicionales, lo que aumenta aún más su impacto económico (traditionalsports.org).

En conclusión, los juegos deportivos tradicionales son vitales para la identidad cultural, la participación comunitaria y el desarrollo económico. Al promover su práctica y preservar sus características únicas, las comunidades pueden fomentar la cohesión social y mejorar el bienestar de sus miembros. Los desafíos actuales que plantean la modernización y la globalización requieren un esfuerzo concertado para celebrar y mantener estas invaluables expresiones culturales.

### *3. Directrices para la transcripción y codificación de deportes y juegos tradicionales*

Los deportes y juegos tradicionales representan componentes vitales del patrimonio cultural y reflejan los valores, la historia y las prácticas sociales de las comunidades. Sin embargo, la falta de métodos estandarizados para transcribir y codificar estas actividades dio lugar a inconsistencias en su documentación y preservación. Este informe tuvo como objetivo desarrollar directrices integrales para la transcripción y codificación de los deportes y juegos tradicionales, asegurando su representación precisa y accesibilidad para las generaciones futuras.

Estas pautas están diseñadas para ayudar a los investigadores, profesionales y organizaciones culturales a transcribir y codificar de manera eficaz los deportes y juegos tradicionales. Si siguen estos pasos, las personas pueden asegurarse de que la documentación sea completa, precisa y culturalmente significativa.

#### **Paso 1: Investigar y recopilar el contexto histórico**

- Identificar el deporte/juego: seleccione el deporte o juego tradicional que desea documentar.

- Realizar una investigación de antecedentes: recopilar información sobre los orígenes históricos, la evolución y la importancia cultural del deporte o juego. Esto puede incluir:
  - Entrevistas con profesionales y miembros de la comunidad.
  - Revisión de textos históricos, artículos y documentación existente.
  - Exploración del folclore local y las tradiciones asociadas con el deporte o juego.

#### Paso 2: Documentar las reglas

- Recopilar las reglas oficiales: obtener las reglas formalizadas que rigen el deporte o juego. Esto puede implicar:
  - Consultar libros de reglas o manuales.
  - Entrevistar a jugadores o árbitros experimentados.
- Variaciones de registros: tenga en cuenta cualquier variación regional o cultural en las reglas, ya que éstas pueden brindar información sobre la diversidad del deporte o juego.

#### Paso 3: Describir técnicas y habilidades

- Identificar técnicas clave: documentar las habilidades y técnicas esenciales necesarias para practicar el deporte o juego. Esto puede incluir:
  - Movimientos físicos (por ejemplo, lanzar, patear, correr).
  - Estrategias y tácticas empleadas por los jugadores.
- Crear ayudas visuales: utilice diagramas, fotografías o videos para ilustrar técnicas y habilidades, mejorando la comprensión y la accesibilidad.

#### Paso 4: Capturar el significado cultural

- Explorar el contexto cultural: investigar el papel del deporte o juego dentro de la comunidad. Considerar:
  - Su importancia en reuniones sociales, festivales o rituales.
  - Los valores y creencias que encarna.
- Documentar historias personales: recopilar anécdotas y narraciones de jugadores y miembros de la comunidad que resalten las conexiones emocionales y culturales con el deporte o juego.

#### Paso 5: Organizar la documentación

- Crear un formato estructurado: desarrolle un formato estandarizado para presentar la información. Esto puede incluir:
  - Secciones para el contexto histórico, reglas, técnicas y significado cultural.
  - Un glosario de términos específicos del deporte o juego.
- Asegúrese de la claridad y la accesibilidad: utilice un lenguaje claro y evite la jerga para que la documentación sea accesible a un público más amplio.

#### Paso 6: Revisar y validar

- Buscar comentarios: comparta el borrador de la documentación con expertos, profesionales y miembros de la comunidad para recibir sus aportes y validación.
- Incorporar revisiones: realizar los ajustes necesarios en función de los comentarios para garantizar la precisión y la exhaustividad.

#### Paso 7: Publicar y difundir

- Elija un medio: decida el mejor formato para la publicación (por ejemplo, libro impreso, recurso en línea, video).
- Difundir las directrices: compartir la documentación final con las partes interesadas pertinentes, incluidas instituciones educativas, organizaciones culturales y grupos comunitarios.

#### 4. La codificación de los deportes y juegos tradicionales no registrados

Esta sección se derivó de los informes nacionales creados por los socios del proyecto (ver capítulo 1.1), que incluían la codificación de los deportes y juegos tradicionales no monitoreados, preparados de acuerdo con las directrices (ver capítulo 3).

El conjunto REMIND JDT incluye 31 juegos diferentes de seis países. Estos juegos fueron seleccionados por expertos y presentados en plantillas por las organizaciones asociadas: AEJEST, IRSIE, TRAKDOSK, MVI, INEF, VLAS.

El objetivo principal del informe era ofrecer una visión general de esta gama de juegos y ayudar a los profesionales a encontrar la orientación necesaria de forma rápida y eficaz. Estos juegos deportivos tradicionales son importantes para mantener la identidad cultural practicándolos con las nuevas generaciones. También influyen en la creación de compromiso comunitario y en la mejora del desarrollo local. Hay también otra cuestión importante: estos juegos crean una oportunidad única para activar a los ciudadanos, especialmente a los niños y a las familias, que pueden pasar más tiempo juntos practicando diferentes juegos.

La mayoría de los juegos seleccionados se pueden jugar al aire libre, lo que tiene un efecto positivo en la salud y el bienestar de las personas. Muchos juegos permiten jugar en equipos intergeneracionales: niños con padres y personas mayores. En muchos casos, no es necesario disponer de ningún equipamiento.

El set REMIND JDT permite desarrollar diversas habilidades: motoras, sociales y cognitivas.

##### 4.1. Clasificación de JDT por tipo de juego

La clasificación inicial se desarrolló en función del tipo de juego, teniendo en cuenta diversos factores como el nombre nativo del juego y el país donde era reconocido.

Tabla 1. Clasificación de JDT por tipo de juego

	<b>Tipo de JDT</b>	<b>Nombre nativo del juego</b>	<b>País del juego</b>
1	Juego de lanzamiento	El strac Ringo polaco Capilla Juego de bolos Rayuela Lancio del hierro del caballo Lancio della forma di formaggio Los bitlles de 6 7 ½	Francia Polonia Polonia Turquía Turquía Italia Italia España España

		Krulbol Trabol Paapgooien Paggooien	Bélgica Bélgica Bélgica Bélgica
2	Juego de pelota	El chambot  Zośka  Balón prisionero Juego de bolos	Francia  Polonia  Turquía Turquía
3	Juego de precisión	El puck gascón 8 bolos El chambot El strac  Zośka Bierki  7 ½  Krulbol Pierbol Paapgooien Paggooien	Francia Francia Francia Francia  Polonia Polonia  España  Bélgica Bélgica Bélgica Bélgica
4	Juego de bate y pelota	Palante  Juego de bolos  Palo del collado bracciale	Polonia  Turquía  Italia
5	Juego de locomoción	El puck gascón Más garuche  Capilla  Mendil Kapma Parte superior del yakan Adiós, cariño Deve Cüce Dokuztaş Sek sek  Carrera de piedras	Francia Francia  Polonia  Turquía Turquía Turquía Turquía Turquía Turquía Turquía  España
6		Más garuche	Francia

	Juego de etiqueta y captura	Manejar al Capitán Robar piedras El Marro	Turquía España España
7	Juego de fuerza	Tirando de la cuerda	Turquía
8	Juego de agilidad	Trótola	Italia
9	Juego de manos	Morra	Italia
10	Juego de pin	Pierbol	Bélgica

La tabla 2 ilustra la distribución de los diferentes tipos de juegos deportivos tradicionales (JDT) dentro del conjunto de JDT de Remind. Los juegos de lanzamiento dominan con un 40%, seguidos de los juegos de precisión y locomoción, cada uno con un 33,3%. Los juegos de pelota y los juegos de atrapar y atrapar representan el 13,3%. Los juegos de bate y pelota representan el 10%, mientras que los juegos de fuerza, agilidad, mano y bolos representan cada uno el 3,3%. Esto indica un énfasis significativo en los juegos de lanzamiento y precisión, lo que sugiere que estos son los más frecuentes o valorados dentro del conjunto.

Tabla 2. Porcentaje de cada tipo de juego dentro del REMIND JDT

Lp.	Tipo de JDT	% del conjunto de REMIND JDT
1	Juego de lanzamiento (13)	40
2	Juego de pelota (4)	13,3
3	Juego de precisión (11)	33,3
4	Juego de bate y pelota (3)	10
5	Juego de locomoción (10)	33,3
6	Juego de atrapar y marcar (4)	13,3
7	Juego de fuerza (1)	3,3
8	Juego de agilidad (1)	3,3
9	Juego de manos (1)	3,3

10	Juego de pin (1)	3,3
----	------------------	-----

#### 4.2. Clasificación de JDT según el formato del juego

El gráfico ofrece un análisis comparativo de los juegos deportivos tradicionales (JDT) clasificados en formatos competitivos y no competitivos. Cada juego se enumera con su nombre nativo y en inglés, lo que resalta la diversidad cultural y el alcance global de estas actividades.

El conjunto de REMIND JDT se analizó según el formato del juego. Durante el estudio, la mayoría de los juegos se identificaron como juegos competitivos 20 (64,5%). Como juegos no competitivos se indicaron solo 4 de todos (12,9%). También es importante destacar que también hay algunos juegos 7 (22,5%) que se pueden jugar en ambas opciones, como juegos competitivos o no competitivos.

*Tabla 3. Clasificación por formato*

COMPETITIVO		NO COMPETITIVO	
Nombre nativo de JDT	Nombre en inglés de JDT	Nombre nativo de JDT	Nombre en inglés de JDT
El palet gascón	El puck gascón	El palet gascón	El puck gascón
Plumas de 8	8 bolos	Plumas de 8	8 bolos
El strac	El disco	Mero garuche	
Ringo polaco	Ringo polaco	El chambot	
Zośka	Bolsa para los pies	El strac	El disco
Bierki	Spillikins	Ringo polaco	Ringo polaco
Palante	Juego de bate y pelota	Zośka	Bolsa para los pies
Manejar al capitán	Capitán Tutma	Capilla	Capilla
Balón prisionero	Parte superior del yakan	Carrera de piedras	Carrera de piedras
Tirando de la cuerda	Adiós, cariño	7 ½	7 ½
Camello enano	Deve Cüce	Paapgooien	Paapgooien
Juego de bolos	Dokuztaş		
Rayuela	Sek sek		
Trótola	Peonza		

Lancio del hierro del caballo	Lanzamiento de herradura		
Morra	Morra		
Palo del collado bracciale	Juego de pelota con pulsera		
Lancio della forma di formaggio	Lanzamiento de queso		
Los bitlles de 6	Bolos seis		
7 ½	7 ½		
Robar piedras	Robando piedras		
El Marro	El marro		
Krulbol	Krulbol		
Trabol	Trabol		
Pierbol	Pierbol		
Paapgooien	Paapgooien		
Paggooien	Paggooien		

En la categoría competitiva, se destacan juegos como "Le palet gascon" (el disco gascón), "Quilles de 8" (8 bolos) y "Polskie ringo" (ringo polaco), lo que indica su naturaleza estructurada y su potencial para la competición organizada. Estos juegos suelen tener reglas establecidas y se juegan con la intención de ganar, algo típico de los deportes de competición.

Por el contrario, la categoría no competitiva incluye juegos como "Le chambot" y "Paapgooien", que pueden centrarse más en la participación y el disfrute que en la competencia. Esta categoría también incluye juegos como "Mere garuche" y "Kapela" (Capilla), que sugieren un enfoque más relajado donde el énfasis está puesto en la interacción social y la expresión cultural más que en ganar.

El gráfico también revela cierta superposición, ya que ciertos juegos como "Le strac" (El disco) aparecen en ambas categorías, lo que sugiere flexibilidad en la forma en que se pueden jugar estos juegos. Esta doble inclusión indica que algunos JDT se pueden adaptar para adaptarse a entornos competitivos o no competitivos, según el contexto o las preferencias de los participantes.

#### 4.3 Clasificación de JDT por área de juego

La tabla presenta una colección de deportes y juegos tradicionales (JDT) clasificados en actividades de interior y al aire libre. Cada categoría enumera los nombres nativos e ingleses de estos juegos.

Tabla 4. RECORDATORIO JDT establecido por zona de juego

INTERIOR		EXTERIOR	
Nombre nativo de JDT	Nombre en inglés de JDT	Nombre nativo de JDT	Nombre en inglés de JDT
El palet gascón	El puck gascón	El palet gascón	El puck gascón
Plumas de 8	8 bolos	Plumas de 8	8 bolos
Mero garuche		Mero garuche	
El strac	El disco	El chambot	
Ringo polaco	Ringo polaco	El strac	El disco
Zośka	Bolsa para los pies	Ringo polaco	Ringo polaco
Bierki	Spillikins	Zośka	Bolsa para los pies
Capilla	Capilla	Palante	Juego de bate y pelota
Capitán Tutma	Manejar al capitán	Capilla	Capilla
Parte superior del yakan	Balón prisionero	Capitán Tutma	Manejar al capitán
Adiós, cariño	Tirando de la cuerda	Parte superior del yakan	Balón prisionero
Deve Cüce	Camello enano	Adiós, cariño	Tirando de la cuerda
Dokuztaş	Juego de bolos	Deve Cüce	Camello enano
Sek sek	Rayuela	Dokuztaş	Juego de bolos
Trótola	Peonza	Sek sek	Rayuela
Morra	Morra	Trótola	Peonza
Palo del collado bracciale	Juego de pelota con pulsera	Lancio del hierro del caballo	Lanzamiento de herradura
Los bitlles de 6	Bolos seis	Morra	Morra
Carrera de piedras	Carrera de piedras	Palo del collado bracciale	Juego de pelota con pulsera
7 ½	7 ½	Lancio della forma di formaggio	Lanzamiento de queso
Robar piedras	Robando piedras	Los bitlles de 6	Bolos seis
El Marro	El marro	Carrera de piedras	Carrera de piedras

Krulbol	Krulbol	7 ½	7 ½
Trabol	Trabol	Robar piedras	Robando piedras
Pierbol	Pierbol	El Marro	El marro
-	-	Krulbol	Krulbol
-	-	Paapgooien	Paapgooien
-	-	Paggooien	Paggooien

La clasificación de los deportes y juegos tradicionales en categorías de interior y exterior se basa principalmente en el espacio que necesitan. Los juegos de interior suelen necesitar menos espacio y están pensados para espacios cerrados, mientras que los juegos de exterior suelen requerir más espacio para el movimiento y la actividad.

Curiosamente, los 22 juegos se pueden jugar tanto en interiores como en exteriores, lo que demuestra su flexibilidad y su gran atractivo, ya que pueden adaptarse a diferentes entornos. Por ejemplo, juegos como "Le palet gascon" (el disco gascón) y "Quilles de 8" (8 bolos) funcionan bien en ambos entornos, lo que demuestra que pueden adaptarse fácilmente.

Por otro lado, seis partidos se juegan únicamente al aire libre, por lo que es probable que necesiten espacios más amplios o condiciones exteriores específicas, centrándose en la actividad física y en estar en un entorno natural.

También hay tres juegos que solo se juegan en espacios cerrados. Estos pueden implicar estrategias o configuraciones que se adaptan mejor a espacios cerrados, haciendo hincapié en la interacción y la participación. Juegos como "Bierki" (Spillikins) y "Kapela" (Capilla) generalmente encajan en esta categoría, ya que se centran en el juego estratégico y la interacción social en un entorno controlado.

#### 4.4. Clasificación general de los JDT por países (en orden alfabético)

Esta tabla organiza los juegos tradicionales por país, proporcionando sus nombres nativos y en inglés cuando están disponibles.

*Tabla 5. Clasificación de los JDT por país socio del proyecto*

País de juego	Nombre nativo de JDT	Nombre en inglés de JDT
Bélgica	Krulbol	Krulbol
	Trabol	Trabol
	Pierbol	Pierbol
	Paapgooien	Paapgooien

	Paggooien	Paggooien
Francia	El palet gascón	The Gascon puck
	Plumas de 8	8 skittles
	Mero garuche	-
	El chambot	-
	El strac	The disc
Italia	Trótola	Spinning top
	Lancio del hierro del caballo	Horseshoe toss
	Morra	Morra
	Palo del collado bracciale	Bracelet ball game
	Lancio della forma di formaggio	Cheese throwing
Polonia	Ringo polaco	Polish ringo
	Zośka	Foot bag
	Bierki	Spillikins
	Palante	Bat-and-ball game
	Capilla	Chapel
España	Los bitlles de 6	Bowling six
	Carrera de piedras	Stones race
	7 ½	7 ½
	Robar piedras	Stealing Stones
	El Marro	The marro
Turquía	Capitán Tutma	Handle captain
	Parte superior del yakan	Dodgeball
	Adiós, cariño	Rope pulling
	Deve Cüce	Camel Dwarf
	Dokuztaş	Skittles
	Sek sek	Hopscotch

## 5. La transcripción de los deportes y juegos tradicionales no reproducidos

### 5.1. El REMIND SET de Bélgica

#### 5.1.1. *Krulbol*

- Tipo: Juego de lanzamiento y precisión, similar al bolo.
- Carácter: Competitivo.
- Área de juego: Interior y exterior.
- Equipamiento: 6 cuencos de krulbol, 2 estacas de madera, terreno arenoso llano (12 x 3 m).
- Jugadores: 2 - 8, edades de 10 a 90 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: precisión, potencia.
  - Social: cooperación
  - Cognitivo: táctica, concentración.
- Reglas básicas: lanzar una bola redonda más cerca de la estaca que el oponente; las bolas pesan entre 3 y 4 kg.
- Opciones inclusivas: accesibles para todas las edades y géneros, incluidas las personas con discapacidades.

*Figura 1. Krulbol*



*Fuente: VLAS, juego al aire libre de Krulbol*

#### 5.1.2. *Trabol*

- Tipo: Juego de lanzamiento, similar a los bolos.
- Formato: Competitivo.
- Área de juego: Interior.
- Equipamiento: Bolas de madera, carril hueco de 18m llamado Tra.
- Jugadores: 2 a 6, edades de 10 a 90 años.

- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: precisión, potencia, técnica de lanzamiento.
  - Social: cooperación
  - Cognitivo: táctica, concentración.
- Reglas básicas: Hacer rodar las bolas de madera lo más cerca posible a un punto próximo al final de una pista hueca; realizar un lanzamiento tipo slalom para superar los obstáculos.
- Opciones inclusivas: accesibles para todas las edades y géneros, incluidas las personas con discapacidades.

*Figura 2. Trabol*



*Fotógrafo Dany Ophals (miembro de Trabolclub 'De Krabbers')*

### 5.1.3. Pierbol

- Tipo: Juego de precisión y bolos, similar al bowling.
- Formato: Competitivo.
- Área de juego: Interior.
- Material: Superficie plana (2/2m), bolos, medio bol/hemisfera.
- Jugadores: 2 a 10, edades de 8 a 80 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: precisión, técnica de lanzamiento.
  - Social: jugar juntos
  - Cognitivo: táctica.

- Reglas básicas: derribar tantos bolos como sea posible con un hemisferio giratorio; debe pasar al "tonto" antes de derribar el primer cono.
- Opciones inclusivas: accesibles para todas las edades y géneros, incluidas las personas con discapacidades.

*Figura 3. Pierbol*



*Fuente: VLAS, Pierpol Indoor Game*

#### **5.1.4. Paapgooin**

- Tipo: Juego de lanzamiento.
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Zona de juego: Exterior.
- Material: 8 discos metálicos para lanzar, 12 metros de césped, monedas, palo de madera de 10 cm.
- Jugadores: 2 - 8, edades de 8 a 80 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: precisión, técnica de lanzamiento.
  - Social: cooperación
  - Cognitivo: táctica.
- Reglas básicas: Lanzar discos de metal cerca de las monedas en un 'paap'; continuar hasta ganar todas las monedas.
- Opciones inclusivas: accesibles para todas las edades y géneros, incluidas las personas con discapacidades.

Figura 4. Paapgooien



Fuente: VLAS, juego al aire libre de Paapgooien

### 5.1.5. Paggooien

- Tipo: juego de lanzamiento y juego de precisión.
- Formato: Competitivo
- Zona de juego: Exterior.
- Equipamiento: 8 palos de madera para lanzar (bate, estaca, maza), 15 metros de césped (plano, 4 m de ancho, hierba o grava), trípode de madera (2 m de alto) con plantilla de distancia
- Jugadores: 2 - 8, edades de 12 a 80 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: precisión, potencia, técnica.
  - Social: cooperación
  - Cognitivo: táctica.
- Reglas básicas: Lanzar un palo de madera de manera que su extremo grueso quede atrapado entre los postes del trípode de madera que se encuentra a 15 metros de distancia. Si ningún equipo lo consigue, se otorgan puntos al equipo que haya lanzado el palo más cercano al centro de las tres estacas.
- Opciones inclusivas: accesibles para todas las edades y géneros, incluidas las personas con discapacidades.

*Figura 5. Paggooien*



*Fuente: VLAS, torneo al aire libre de Paggooien 25 de agosto de 2024*

## 5.2. El formulario REMIND SET Francia

### 5.2.1. *El disco gascón (Le Palet Gascon)*

- Tipo: Juego de precisión
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Área: Interior y exterior
- Equipo: Bolo, disco de metal (paleta)
- Jugadores: 2
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación mano-ojo, precisión, equilibrio, destreza manual.
  - Social: respeto a las normas, gestión de emociones, interacción social.
  - Cognitivo: estrategia, concentración.
- Reglas básicas: Los jugadores lanzan paletas para derribar un bolo con monedas encima y obtienen puntos según las posiciones de las monedas.
- Opciones inclusivas: ajustar las distancias de lanzamiento, modificar el tamaño y el peso del equipo, introducir puntos de bonificación y permitir el juego en equipo.

*Figura 6. Palet Gascon*



*Fotógrafo Biel Pubill*

### 5.2.2. 8 Bolos (Quilles de 8)

- Tipo: Juego de bolos
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Área: Interior y exterior
- Equipo: bolos, pelota

- Jugadores: 2, mayores de 10 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motricidad: coordinación, precisión, equilibrio.
  - Social: trabajo en equipo, comunicación, deportividad.
  - Cognitivo: estrategia, resolución de problemas, concentración.
- Reglas básicas: Los jugadores lanzan una pelota para derribar bolos dispuestos en un triángulo y obtienen puntos según la cantidad de bolos derribados.
- Opciones inclusivas: Utilizar equipo liviano, ajustar distancias y brindar asistencia técnica.

*Figura 7. Quilles du 8*



*Fotógrafo Pere Lavega*

#### *5.2.3. Madre Garuche*

- Tipo: Juego de atrapar y marcar
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Área: Interior y exterior
- Material: Bufanda enrollada (garuche)
- Jugadores: 10-20 adultos
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, agilidad, equilibrio.
  - Social: trabajo en equipo, comunicación, respeto a las normas.
  - Cognitivo: estrategia.
- Reglas básicas: Los jugadores evitan ser tocados por "la madre" y pueden convertirse en "su hijo" si son tocados.
- Opciones inclusivas: Adaptar el área de juego, crear equipos equilibrados y proporcionar zonas de descanso.

*Figura 8. Mere Gruche*



*Fotógrafo Pere Lavega*

#### **5.2.4. Le Chambot**

- Tipo: Juego de pelota
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Área: Interior y exterior
- Material: mazo, pelota (la choule)
- Jugadores: 4-6, mayores de 10 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, equilibrio, agilidad.
  - Social: trabajo en equipo, comunicación, respeto.
  - Cognitivo: estrategia, toma de decisiones, anticipación.
- Reglas básicas: Los equipos compiten para llevar la pelota más cerca de un objetivo usando mazos.
- Opciones inclusivas: utilizar equipos variados, reglas flexibles y brindar asistencia técnica.

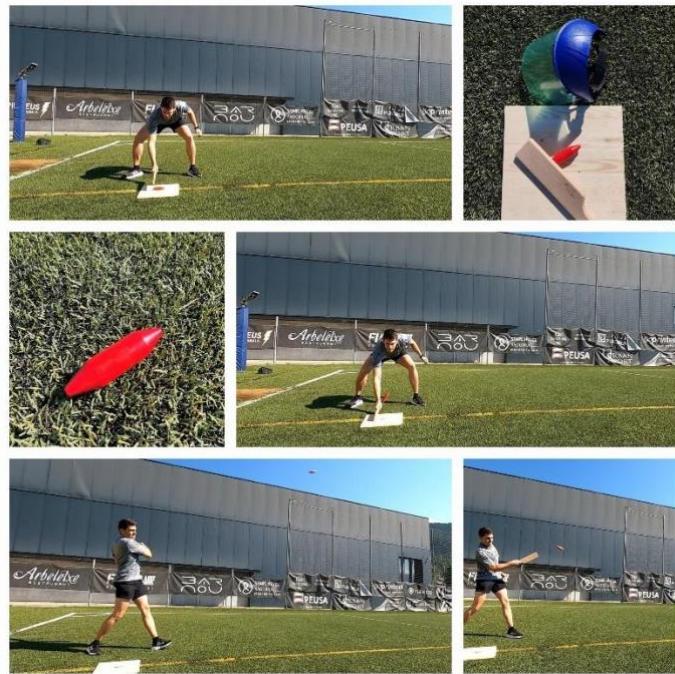
Figura 9. Chambot



Fotógrafo Pere Lavega

#### 5.2.5. *Le Strac ("El disco")*

- Tipo: Juego de lanzamiento
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Área: Interior y exterior
- Equipo: Baquetas (bâtonnet y quinet)
- Jugadores: 4-6, mayores de 10 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, equilibrio, precisión.
  - Social: trabajo en equipo, interacción, respeto.
  - Cognitivo: estrategia, toma de decisiones, anticipación.
- Reglas básicas: Los equipos obtienen puntos al golpear un objetivo con un palo.
- Opciones inclusivas: utilizar palos livianos, objetivos visibles y brindar asistencia técnica.

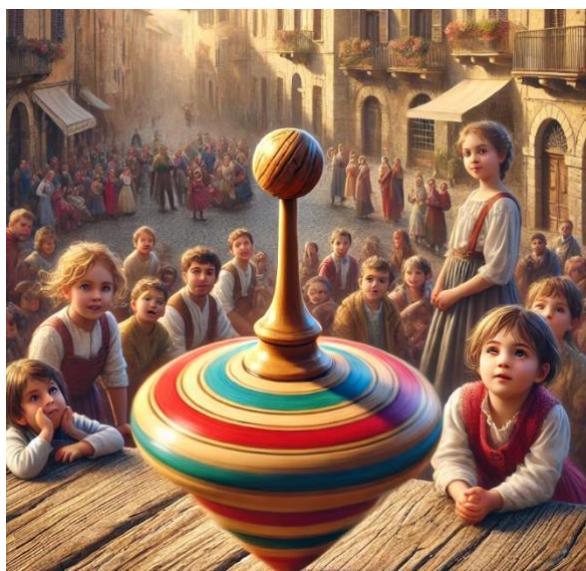
*Figura 10. El strac**Fotógrafo Aaron Rillo*

### 5.3. El REMIND SET de Italia

#### 5.3.1. *Trottola (Peonza)*

- Tipo: Juego de habilidad
- Formato: Competitivo
- Área: Interior y exterior
- Equipo: Cordón, cuerda, superficie plana.
- Jugadores: Individuales o equipos (3-5 jugadores)
- Edad: 6+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: control muscular, precisión.
  - Social: trabajo en equipo
  - Cognitivo: estrategia.
- Reglas básicas: Se enrolla una cuerda alrededor de una peonza, que se lanza para impartirle un movimiento giratorio. Las variaciones incluyen girar sobre una superficie, sobre la palma de la mano o lo más cerca posible de un punto determinado.
- Opciones inclusivas: adecuado para personas con diferentes características físicas; altura de superficie de juego ajustable.

Figura 11. *Trottola*



*Creado por AI.webp*

#### 5.3.2. *Lancio del Ferro di Cavallo (Lanzamiento de herradura)*

- Tipo: Juego de lanzamiento
- Formato: Competitivo
- Área: Exterior
- Equipo: Herraduras, palo ("piantone"), campo cuadrado
- Jugadores: Dos o equipos de dos

- Edad: 6+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: precisión
  - Social: comunicación
  - Cognitivo: pensamiento estratégico.
- Reglas básicas: Los jugadores lanzan herraduras hacia un palo desde una distancia de 6 metros. Se obtienen puntos si caen dentro del área o si el palo se golpea con la horquilla.
- Opciones inclusivas: abiertas a todas las edades y capacidades físicas; equipos y distancias ajustables.

*Figura 12. Lanzo del Ferro di Cavallo*



*Creado por AI.webp*

### 5.3.3. Morra

- Tipo: Juego de manos
- Formato: Competitivo
- Área: Interior y exterior
- Equipo: Ninguno
- Jugadores: 2-4
- Edad: 10+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: reflejos
  - Social: comunicación no verbal
  - Cognitivo: toma de decisiones rápida.
- Reglas básicas: Los jugadores muestran simultáneamente un número con sus dedos, intentando adivinar la suma.
- Opciones inclusivas: abiertas a todos los géneros con participación igualitaria.

Figura 13. Morra



Creado por AI.webp

#### 5.3.4. Pallone col Bracciale (Juego de pelota con pulsera)

- Tipo: Juego de bate y pelota
- Formato: Competitivo
- Área: Exterior e interior
- Equipamiento: Pelota de cuero, brazalete de madera, campo
- Jugadores: Dos equipos de tres
- Edad: 8+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: fuerza
  - Social: colaboración
  - Cognitivo: estrategia.
- Reglas básicas: Los jugadores golpean la pelota con una muñequera hacia el campo del oponente. Se obtienen puntos si la pelota sale por el borde o si el oponente la golpea después de más de un rebote.
- Opciones inclusivas: Las reglas se pueden ajustar para ligas no oficiales; abiertas a varios grupos de edades y orígenes culturales.

*Figura 14. Pallone col Bracciale*



*Creado por AI.webp*

#### **5.3.5 Lanzio della Forma di Formaggio (Lanzamiento de queso)**

- Tipo: Juego de lanzamiento
- Formato: Competitivo
- Área: Exterior
- Equipamiento: Ruedas de queso, cordones.
- Jugadores: 2 o equipos de 2-4
- Edad: 15+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: fuerza
  - Social: fortalecimiento de la tradición
  - Cognitivo: estrategia.
- Reglas básicas: Los jugadores lanzan una rueda de queso para que ruede lo más lejos posible. El ganador es el que logre rodarla más lejos después de una cantidad determinada de lanzamientos.
- Opciones inclusivas: abiertas a todos los géneros y edades; mejora la diversidad cultural local.

*Figura 15. Lanzio della Forma di Formaggio*



*Creado por AI.webp*

## 5.4. El REMIND SET de Polonia

### 5.4.1 *Ringo polaco*

- Tipo: Juego de lanzamiento
- Formato: Competitivo
- Superficie de Juego: Interior y exterior, con unas medidas de cancha de 18m x 9m, regulable.
- Equipo: Anillo(s) de goma, red.
- Jugadores: de 2 a 6, mayores de 9 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, precisión, velocidad, flexibilidad.
  - Social: cooperación, trabajo en equipo, competencia.
  - Cognitivo: pensamiento estratégico, toma de decisiones.
- Reglas básicas: servir el ringo desde detrás de la línea final; intentar anotar 15 puntos por set; el juego dura 2 o 3 sets; las faltas incluyen atrapar el ringo con las dos manos, sostener el ringo demasiado tiempo o dar pasos excesivos.
- Opciones incluidas: Red inferior, ringo con señales sonoras/luminosas, cancha regulable.

Figura 16. *Ringo polaco*



Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:K%C3%B3%C5%82ko\\_ringo.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:K%C3%B3%C5%82ko_ringo.jpg)

### 5.4.2. *Zośka (Bolsa para los pies)*

- Tipo: Juego de pelota y precisión
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Área de juego: Interior y exterior.
- Equipo: Saco para pies relleno de cebada o arena.
- Jugadores: de 2 a 6, mayores de 7 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, precisión, equilibrio, flexibilidad.
  - Social: interacción, comunicación, competencia.
  - Cognitivo: toma de decisiones, atención.

- Reglas básicas: Los jugadores se colocan en un círculo y lanzan la pelota usando cualquier parte del cuerpo excepto las manos; las faltas incluyen dejar caer la pelota dentro del círculo o cruzarla hacia el círculo de otro jugador.
- Opciones inclusivas: Sin círculos, distancias más pequeñas, juego no competitivo.

Figura 17. Zoška



Fuente: <https://www.istockphoto.com/pl/portfolio/Ezekiel11>

#### 5.4.3. *Bierki (palitos para recoger)*

- Tipo: Juego de precisión
- Formato: Competitivo.
- Área de juego: Interior.
- Equipo: Juego de spillikins tradicionales.
- Jugadores: 2 a 6, recomendado 4, mayores de 8 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, precisión.
  - Social: socialización, paciencia, competencia.
  - Cognitivo: concentración, pensamiento estratégico, toma de decisiones.
- Reglas básicas: Los jugadores lanzan y atrapan spillikins, con el objetivo de recolectar los que obtengan la puntuación más alta; el ganador tiene la mayor cantidad de puntos.
- Opciones inclusivas: atrapar con dos manos, spillikins más grandes, juego no competitivo.

Figura 18. Bierki

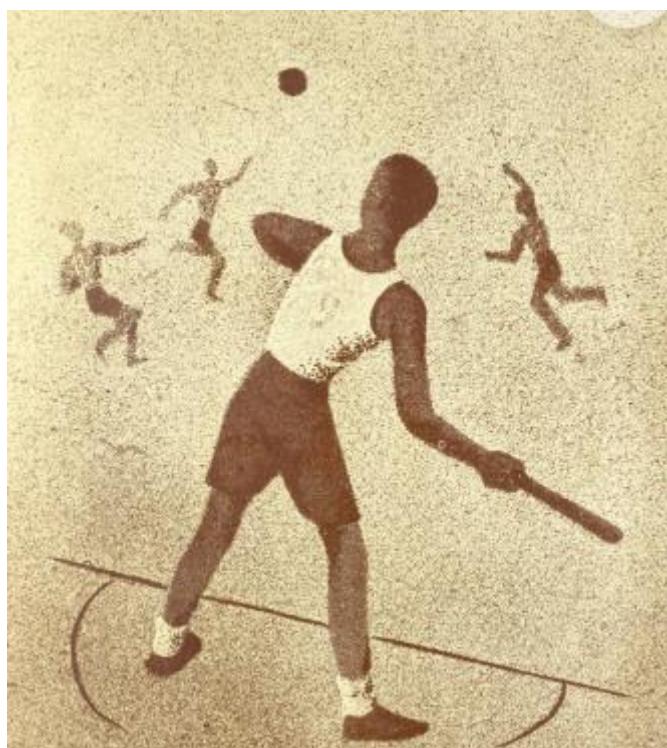


Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bierki\\_w\\_Poznaniu\\_-\\_sierpie%C5%84\\_2021.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bierki_w_Poznaniu_-_sierpie%C5%84_2021.jpg)

#### 5.4.4. Palant (juego de bate y pelota, béisbol)

- Tipo: Juego de bate y pelota
- Formato: Competitivo.
- Zona de juego: Exterior.
- Equipo: Pelota, bate.
- Jugadores: Dos equipos de unos 10 jugadores cada uno, de 7 años o más.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, precisión, velocidad, fuerza.
  - Social: trabajo en equipo, interacción, comunicación, competencia.
  - Cognitivo: toma de decisiones, atención, táctica.
- Reglas básicas: Se juega en un campo rectangular; los jugadores golpean la pelota y corren para anotar puntos; los equipos cambian después de tres golpes o atrapadas fallidas.
- Opciones inclusivas: Reglas modificadas adaptadas a las habilidades de los jugadores.

Figura 19. Palant



Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,\\_Jan\\_\(1901-1939\)\\_-\\_Palant\\_technika,\\_taktyka,\\_przepisy\\_gra\\_sportowa\\_dla\\_szk%C3%B3%C5%82,\\_klub%C3%B3%C5%82\\_w\\_i\\_organizacyj\\_-\\_ok%C5%82adka.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jasi%C5%84ski,_Jan_(1901-1939)_-_Palant_technika,_taktyka,_przepisy_gra_sportowa_dla_szk%C3%B3%C5%82,_klub%C3%B3%C5%82_w_i_organizacyj_-_ok%C5%82adka.png)

#### 5.4.5. Kapela (Capilla)

- Tipo: Juego de lanzamiento y locomoción.
- Formato: No competitivo.
- Área de juego: Interior y exterior.
- Equipamiento: 5 bloques, 10 pelotas/anillos, sombrero/gorra.
- Jugadores: de 4 a 10, mayores de 3 años.
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación, precisión, velocidad, exactitud.
  - Social: comunicación, interacción, competencia.
  - Cognitivo: toma de decisiones, táctica.
- Reglas básicas: Los jugadores deben derribar una estructura y recuperar su pelota mientras evitan ser tocados por el "guardián".
- Opciones inclusivas: Reglas modificadas adaptadas a las habilidades de los jugadores.

## 5.5. El REMIND SET de España

### 5.5.1. *Les Bitlles de 6 (Bolos Seis)*

- Tipo: Juego de lanzamiento
- Formato: Competitivo
- Área: Interior y exterior
- Equipo: 6 cuencos de madera y 3 centros comerciales.
- Jugadores: 2–6, mayores de 8 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: lanzamiento preciso, coordinación mano-ojo, equilibrio.
  - Social: trabajo en equipo, respeto a las normas, resolución de conflictos.
  - Cognitivo: toma de decisiones, planificación, resolución de problemas.
- Objetivo: derribar 5 de los 6 bolos usando entre 1 y 3 lanzamientos.
- Puntuación: Los puntos varían de 0 a 10, con puntuaciones específicas para diferentes cantidades de bolos derribados.
- Opciones inclusivas: Se pueden realizar cambios en los materiales (tamaño y peso), las distancias de lanzamiento o el sistema de puntuación para disminuir la dificultad del juego.

*Figura 20. Bittles*



*Fotógrafo Pere Lavega*

### 5.5.2. Carrera de Piedras

- Tipo: Carrera
- Formato: No competitivo
- Área: Interior y exterior

- Equipo: 5 piezas de madera por participante
- Jugadores: 3-6, mayores de 9 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: carrera, agilidad, coordinación.
  - Social: turnos de palabra, colaboración, comunicación.
  - Cognitivo: pensamiento estratégico, memoria, concentración.
- Objetivo: Recoger todas las piezas en el menor tiempo posible.
- Opciones inclusivas: Se pueden realizar cambios en el tipo de interacción entre jugadores (por ejemplo, jugar en parejas)

Figura 21. Carrera de Piedras



Fotógrafa Verónica Muñoz Arroyave

#### 5.5.3. 7 ½ (Siete y medio)

- Tipo: Juego de lanzamiento y precisión.
- Formato: Competitivo y no competitivo.
- Área: Interior y exterior
- Equipo: Tablero y piezas de madera o suelas de zapatos.
- Jugadores: 3-6, mayores de 9 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motricidad: precisión, coordinación mano-ojo, control de la fuerza.
  - Social: turnos, estímulo, juego limpio
  - Cognitivo: toma de decisiones estratégicas, habilidades matemáticas, concentración.
- Objetivo: Conseguir una puntuación lo más cercana a 7,5 puntos sin excederla.

- Opciones inclusivas: La distancia de lanzamiento y el sistema de puntuación se pueden cambiar para simplificar el juego.

Figura 22. 7 1/2



Fotógrafa Verónica Muñoz Arroyave

#### 5.5.4. Robar Piedras

- Tipo: Juego de atrapar y marcar
- Formato: Competitivo
- Área: Interior y exterior
- Material: 20 pelotas, 10 por equipo.
- Jugadores: 8 por equipo, mayores de 12 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: velocidad de carrera, agilidad, resistencia.
  - Social: trabajo en equipo, comunicación, responsabilidad.
  - Cognitivo: pensamiento estratégico, resolución de problemas, conciencia de la situación.
- Objetivo: Recuperar todos los balones de tu equipo del campo rival.
- Opciones inclusivas: Se pueden realizar cambios en el tipo de interacción entre jugadores (por ejemplo, jugar en parejas), los materiales (pelotas adaptadas a las necesidades de los jugadores) y simplificar el sistema de puntuación para mejorar la comprensión.

*Figura 23. Robar piedras*



*Fotógrafa Verónica Muñoz Arroyave*

#### **5.5.5. El Marro**

- Tipo: Juego de atrapar y marcar
- Formato: Competitivo
- Área: Interior y exterior
- Equipamiento: No hay equipamiento específico, pero se recomiendan dorsales.
- Jugadores: 8 por equipo, mayores de 9 años
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: velocidad de carrera, agilidad, resistencia.
  - Social: trabajo en equipo, comunicación, responsabilidad.
  - Cognitivo: pensamiento estratégico, resolución de problemas, conciencia de la situación.
- Objetivo: Capturar a todos los oponentes saliendo de la base y diciendo "marro".
- Opciones inclusivas: Se pueden realizar cambios en el tipo de interacción entre jugadores (por ejemplo, jugar en parejas) y simplificar el sistema de puntuación para mejorar la comprensión.

*Figura 24. Marro*



*Fotógrafo Pere Lavega*

## 5.6. El REMIND SET de Turquía

### 5.6.1. *Kaptan tutma (Capitán mango)*

- Tipo: Juego de atrapar y marcar
- Formato: Competitivo
- Área de juego: Interior y exterior
- Equipo: Pañuelo, camiseta del equipo
- Jugadores: 13 (10 titulares, 3 suplentes)
- Edad: 6+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: control muscular y agilidad, coordinación mano-ojo.
  - Social: autodisciplina, trabajo en equipo, gestión de conflictos, motivación del equipo.
  - Cognitivo: concentración, estrategia, gestión del estrés.
- Reglas básicas: Los jugadores deben agarrar un pañuelo y cruzar la línea de meta en 30 segundos para sumar un punto. Si son tocados, quedan fuera del set.
- Opciones inclusivas: Accesibles para todas las edades y géneros. También es posible para personas con discapacidad (según el tipo de discapacidad)

Figura 25. *Mendil Kapma*



Fuente: <https://www.bayburtrehberi.com/bayburt-rehberi/bayburt-kulturu/cocuk-oyunlari/mendil-kapmaca>

### 5.6.2. *Yakan top (Dodgeball)*

- Tipo: Juego de lanzamiento y locomoción.
- Formato: Competitivo
- Área de juego: Interior y exterior
- Equipamiento: Balón, camiseta del equipo
- Jugadores: 10 (8 titulares, 2 suplentes)

- Edad: 8+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: rapidez, precisión y flexibilidad
  - Social: deportividad, gestión de conflictos, motivación del equipo.
  - Cognitivo: estrategia, gestión del estrés.
- Reglas básicas: Los jugadores que se encuentran en el centro intentan evitar ser golpeados por las pelotas lanzadas por los jugadores que se dirigen a las porterías. Atrapar una pelota otorga una vida extra.
- Opciones Inclusivas: Mujeres y hombres pueden participar en las mismas competiciones sin distinción, y existe absoluta igualdad de consideración entre ambos sexos.

Figura 26. Parte superior del Yakan



Fuente: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

### 5.6.3. İp çekme (Tirar de la cuerda)

- Tipo: Juego de fuerza y locomoción.
- Formato: Competitivo
- Área de juego: Interior y exterior
- Equipo: Cuerda
- Jugadores: 10 (5+5)
- Edad: 10+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: coordinación mano-brazo-cuerpo, control muscular, precisión.
  - Social: motivación grupal, gestión de conflictos, trabajo en equipo.
  - Cognitivo: enfoque, planificación, concentración.

- Reglas básicas: Los equipos compiten entre sí para cruzar una línea central. El equipo que gane dos de los tres empates gana.
- Opciones inclusivas: mujeres y hombres pueden jugar juntos, siempre que exista un terreno adecuado para personas con discapacidad.

#### 5.6.4. *Deve Cüce (Camello enano)*

- Tipo: Juego de locomoción
- Formato: Competitivo
- Área de juego: Interior y exterior
- Equipo: Ninguno
- Jugadores: Al menos 6
- Edad: 4+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: control muscular, velocidad.
  - Social: interacción, adaptación.
  - Cognitivo: concentración, flexibilidad cognitiva.
- Reglas básicas: los jugadores siguen las órdenes de pararse o agacharse. Las acciones incorrectas conllevan la eliminación.
- Opciones inclusivas: es un juego divertido para niños y niñas de edades más tempranas. También puede ser una experiencia sencilla para personas con discapacidad.

Figura 27. *Deve Cüce*



Fuente:

[https://www.facebook.com/photo/?fbid=1424915630892389&set=a.370161259701170&locale=cx\\_PH](https://www.facebook.com/photo/?fbid=1424915630892389&set=a.370161259701170&locale=cx_PH)

#### 5.6.5. *Dokuztaş (Bolos)*

- Tipo: Juego de pelota, bate y pelota, y lanzamiento.
- Formato: Competitivo
- Área de juego: Interior y exterior
- Material: Dos palos (30 cm y 70-80 cm)
- Jugadores: 2 Grupos
- Edad: 8+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: Ser rápido, preciso.
  - Social: cooperación, armonía del equipo.
  - Cognitivo: Mide objetos, reconoce formas geométricas.
- Reglas básicas: Los jugadores golpean un palo pequeño en el aire e intentan atraparlo o golpearlo con otro palo. El juego implica golpear y atrapar estratégicamente.
- Opciones inclusivas: Aunque generalmente se lo conoce como un juego de hombres, se puede jugar sin importar el género. También es posible organizar el juego para personas con discapacidad.

Figura 28. *Dokuz*



Fuente: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

### 5.6.6. Sek sek (Rayuela)

- Tipo: Juego de lanzamiento, locomoción y salto.
- Formato: Competitivo
- Área de juego: Interior y exterior
- Equipo: Tiza, Piedra
- Jugadores: Al menos 2
- Edad: 6+
- Habilidades desarrolladas:
  - Motor: salto, equilibrio.
  - Social: seguimiento y motivación
  - Cognitivo: percepción geométrica, matemáticas.
- Reglas básicas: Los jugadores lanzan una piedra sobre los cuadrados dibujados y saltan a través de ellos sin pisar las líneas ni perder el equilibrio.
- Opciones inclusivas: Generalmente lo juegan las niñas, pero también lo disfrutan los niños en el grupo de edad más joven. También es posible para personas con discapacidad.

Figura 29. Sek sek



Fuente: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/yakan-top/>

## Resumen

El informe “Play Traditional Sport and Games Report” de REMIND ofrece una descripción general completa de los esfuerzos del proyecto para utilizar los deportes y juegos tradicionales (JDT) como herramientas para el desarrollo socioeconómico en toda Europa. El informe comienza destacando los principales objetivos del proyecto, que incluyen la realización de una investigación comparativa para identificar los JDT no registrados y el desarrollo de pautas para su codificación. Esto es crucial ya que la ausencia de una transcripción adecuada puede llevar a la dispersión y el eventual abandono de estos juegos, lo que resulta en una pérdida cultural, histórica y deportiva para la comunidad.

El paquete de trabajo 2 (WP2) del proyecto REMIND se centró en identificar e investigar las necesidades educativas del grupo objetivo en relación con el uso de JDT. Se distribuyó una plantilla de encuesta a los miembros del personal de las asociaciones deportivas y socioculturales para explorar estas necesidades, en particular las habilidades interpersonales necesarias para utilizar JDT. Los resultados se recopilaron en el Informe 2.1, que destacó las habilidades interpersonales específicas que el grupo objetivo debería adquirir.

El informe también describe el desarrollo de directrices para la transcripción y codificación de deportes y juegos tradicionales. Estas directrices tienen por objeto garantizar la representación precisa y la accesibilidad de los juegos tradicionales para las generaciones futuras. El proceso incluye la documentación de reglas y la descripción de técnicas y habilidades.

El conjunto de juegos REMIND JDT, que incluye 31 juegos de seis países, se presenta en el capítulo 5. Estos juegos fueron seleccionados por expertos y son importantes para mantener la identidad cultural y fomentar el compromiso comunitario. Se señala que los juegos de lanzamiento y precisión son los más frecuentes en el conjunto, y que la mayoría de los juegos son competitivos. Sin embargo, algunos juegos se pueden jugar tanto en formatos competitivos como no competitivos, lo que demuestra la diversidad y adaptabilidad de JDT.

## Referencias:

Boro, J., Daimary, R., y Narzaree, B. (2015). Impacto de la globalización en los juegos tradicionales y la recreación de los Bodos. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 20(3), 87-91.

Bronikowska, M., Petrovic, L., Horvath, R., Hazelton, L., Ojaniemi, A., Alexandre, J., y Silva, C. (2015). Historia y contexto cultural de los deportes y juegos tradicionales en países europeos seleccionados. *TAFISA: Juegos del pasado: deportes de hoy*. [https://www.researchgate.net/publication/281784480\\_History\\_and\\_Cultural\\_Context\\_of\\_Traditional\\_Sports\\_and\\_Games\\_in\\_Selected\\_European\\_Countries](https://www.researchgate.net/publication/281784480_History_and_Cultural_Context_of_Traditional_Sports_and_Games_in_Selected_European_Countries)

Budiman, A. (2023). Deportes tradicionales de Sundaneses: nivel de conocimiento entre los adolescentes del siglo XXI. *Retos*, 51, 449-454. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.100567>

Corazza, M. y Dyer, J. (2017). ¿Un nuevo modelo para los deportes inclusivos? Una evaluación de las experiencias de los participantes en el rugby de nivel mixto. *Social Inclusion*, 5(2), 130-140. <https://doi.org/10.17645/si.v5i2.908>

Ekholm, D., Dahlstedt, M., y Rönnbäck, J. (2019). Problematizar a la niña ausente: el deporte como medio de emancipación e inclusión social. *Sport in Society*, 22(6), 1043-1061. <http://dx.doi.org/10.4324/9781003274025-10>

Comisión Europea. (2021). El impacto económico de los deportes tradicionales en Europa. Recuperado de European Traditional Sports And Games State Of Play. [https://www.sportanddev.org/sites/default/files/downloads/epJDT\\_state\\_of\\_play.pdf](https://www.sportanddev.org/sites/default/files/downloads/epJDT_state_of_play.pdf)

Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., Abduljabar, B. y Foster, N. (2021). Integración de habilidades sociales en juegos tradicionales con intervenciones de educación física. *Revista internacional de ciencias del movimiento humano y del deporte*, 9, 921-928.

Hans, Westerbeek. (2010). Deporte comercial y comunidades locales: ¿un nicho de mercado para el negocio del deporte social?. *Sport in Society*, 13(9), 1411-1415. Disponible en: [10.1080/17430437.2010.510678](https://doi.org/10.1080/17430437.2010.510678)

Haydn, Morgan., Andrew, Parker., William, M, Roberts. (2019). Programas deportivos comunitarios e inclusión social: ¿Qué papel desempeña el capital psicológico positivo?. *Sport in Society*, 22(6):1100-1114. doi: [10.1080/17430437.2019.1565397](https://doi.org/10.1080/17430437.2019.1565397)

Higueras, JM, Llanes, JM, Prat, Q., Muñoz Arroyave, V., & Lavega Burgués, P. (2023). Los juegos deportivos tradicionales como procedimiento de inducción emocional. *Fronteras en Psicología*, 13, artículo 1082646. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1082646>

Liu, Y. (2008). Deporte e inclusión social: evidencia del desempeño de las instalaciones de ocio públicas. *Social Indicators Research*, 90(2), 325-337. <https://doi.org/10.1007/s11205-008-9261-4>

Luchoro-Parrilla, R., Lavega-Burgués, P., Damián-Silva, S., Prat, Q., Sáez de Ocáriz, U., Ormo-Ribes, E., & Pic, M. (2021). Los juegos tradicionales como patrimonio cultural: El caso de Canarias (España) desde una perspectiva etnomotora. *Fronteras en Psicología*, 12, Artículo 586238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.586238>

Martinková, I., y Parry, J. (2011). Introducción al estudio fenomenológico del deporte. *Ética y filosofía del deporte*, 5(2), 185-201.

Rich, K., Misener, L., y Dubeau, D. (2015). “Copa comunitaria, somos una gran familia”: análisis de la inclusión social y la aculturación de los recién llegados a Canadá a través de un evento deportivo participativo. *Inclusión social*, 3(3), 129-141. <https://doi.org/10.17645/si.v3i3.141>

Saura, SC y Zimmermann, AC (2021). Deportes y juegos tradicionales: diálogo intercultural, sostenibilidad y empoderamiento. *Frontiers in Psychology*, 11.

Scotland.org. (sin fecha). Juegos de las Tierras Altas. <https://www.scotland.org/events/highland-games/about-highland-games>

TAFISA. (sf). Deportes y juegos tradicionales. TAFISA. <http://www.tafisa.org/juegos-y-deportes-tradicionales>

El potencial del mercado europeo del turismo deportivo. (2023) <https://www.cbi.eu/market-information/tourism/sport-tourism/market-potential>

UNESCO. (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional sobre juegos y deportes tradicionales. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342.locale=en>

UNESCO. (2017). Deportes y juegos tradicionales, desafío para el futuro: Nota conceptual sobre deportes y juegos tradicionales. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837.locale=en>

[www.montpellier-france.com/discover/sporting-thrills/traditional-sport-balle-au-tambourin/](http://www.montpellier-france.com/discover/sporting-thrills/traditional-sport-balle-au-tambourin/)

[www.sansebastianturismoa.eus/es/actividades/planes-en-san-sebastian/ciudad-deportiva-deportes-vascos/deportes-locales-y-tradicionales](http://www.sansebastianturismoa.eus/es/actividades/planes-en-san-sebastian/ciudad-deportiva-deportes-vascos/deportes-locales-y-tradicionales)

[www.traditionalsportJDTames.org](http://www.traditionalsportJDTames.org), [www.deportestradicionales.org](http://www.deportestradicionales.org)

*Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en este documento son, sin embargo, los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea en el Ámbito Educativo y Cultural (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de las mismas.*