

CIRCO Y EDUCACIÓN FÍSICA: LOS JUEGOS CIRCENSES COMO RECURSO PEDAGÓGICO

BORTOLETO, Marco Antonio Coelho

Doctor en Educación Física (Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña - INEFC – Lleida – España), profesor de Acrobacia de la Escuela de Circo Rogélio Rivel (Barcelona – España)
Grupo Estudios Praxiológicos (GEP) INEFC LLeida – España)
Grupos Estudios de la Gimnasia (FEF – UNICAMP – Brasil)

Artigo publicado na íntegra na Revista Stadium, Buenos Aires, n. 195, março de 2006.

RESUMEN

Este artículo realiza una revisión en torno a los Juegos Circenses (malabarísticos – manipulación de objetos, funambulísticos – de equilibrio sobre objetos, clownescos – de interpretación, y acrobáticos) a partir de la experiencia pedagógica del autor y sus compañeros en distintos centros educativos españoles. Se destaca el potencial lúdico de este tipo de prácticas motrices, la posibilidad de convertirlos en herramientas de difusión del arte del Circo, y además se defiende su aplicación como contenido pertinente en las clases de Educación Física.

PALABRAS CLAVE: Circo, Educación Física, Juegos Circenses, Pedagogía

1. INTRODUCCIÓN

“Para nosotros el juego está conectado con la risa y la diversión. Los niños mientras juegan ríen con frecuencia. El juego-humor, o sea, la actitud del juego en la que interviene la risa como un elemento, es una actitud de liberación, el placer y goce son esenciales en ella” (Borja, 1980: 12).

El juego ha sido un tema ampliamente abordado por las diferentes disciplinas académicas como las matemáticas, la historia, la filosofía, la sociología, la praxiología motriz, etc. (Parlebas, 2001 y 2004). El mundo del arte, tal y como destacan De Blas y Mateu (2000), también ha rendido su homenaje a los juegos en diversas oportunidades y desde diferentes perspectivas. La importancia del juego para el ser humano y para la cultura es más que un consenso universal, al final cumple con la necesidad lúdica y de socialización que poseen todos los animales, incluyendo los seres humanos, según señalan Caillois (1958), Huizinga (1972) y Lorenz (1979)¹. Es por ello que las actividades lúdicas en general, y el juego motor en particular, constituyen un contenido fundamental para el ámbito educativo y/o recreativo (Lavega, 2000). Por consiguiente, es de responsabilidad del educador físico transmitir este contenido a sus alumnos.

En medio de este inmenso universo lúdico que abarcan los juegos, se encuentran los denominados “juegos circenses”, es decir, situaciones ludomotrices adaptadas y/o creadas en base a la motricidad típicamente circense. La puesta en práctica de estos juegos pretende, en primer lugar, aprovechar el potencial lúdico y motivacional que poseen estas situaciones para aproximar a los estudiantes al mundo del Circo, a menudo marginado en el ámbito educativo, tal y como señalan Gaquiere (1992) y Pitarch (2001: 56). Además, esta propuesta, fundada en la

¹Pese a sus discrepancias conceptuales dichos autores confluyen al concebir el juego como una actividad esencialmente “libre”, “separada” (con límites espacio-temporales), “incierto”, “improductiva” (excepto los juegos de azar con apuestas en dinero), “reglamentada” y “ficticia”. En definitiva, el juego es una “expresión de libertad” (Bally, 1964: 59).

experiencia adquirida en los últimos 4 años por el autor², consiste un primer intento de sistematizar, aunque de forma elemental, este contenido pedagógico enfocando su aplicación en las clases de Educación Física, destacando su variedad y potencial para el desarrollo motor y cultural, y trayendo a la luz este tema apenas abordado por la comunidad académica tanto desde el punto de vista teórico como desde el práctico (De Blas y Mateu, 2000)³.

2. CIRCO Y EDUCACIÓN FÍSICA: BREVE RECAPITULACIÓN

Desde hace décadas somos testigos de un debate en torno a la legitimidad y pertinencia de las actividades circenses como contenido de la Educación Física. Sin entretenernos demasiado en esta discusión, algo que ya lo hemos hecho en otras ocasiones (Bortoleto, 2003, 2004; Bortoleto y Carvalho 2004; Invernó, 2003 y 2004; Mateu y De Blas, 2000), trataremos de abordar esta cuestión capital para este trabajo.

De acuerdo con Bortoleto y Carvalho (2004), al considerar el Circo parte integrante de la cultura humana, particularmente de la cultura artístico-corporal, se puede justificar su presencia en el universo educativo, como contenido pertinente, al final, uno de los deberes de la “escuela” es transmitir este legado cultural. En este sentido, considerando que gran parte de las actividades típicas del Circo poseen un carácter motor, podemos considerar que, al menos esta parte del repertorio circense, forma parte como contenido pertinente a la Educación Física, en cuanto disciplina que se ocupa de transmitir la cultura corporal dentro del marco escolar (Daolio, 1995)⁴.

Respecto a los contenidos legítimos de la Educación Física, según Lavega (2002: 115), estos pueden ser divididos en 4 grandes grupos⁵: “juegos”, “deportes”, “actividades físicas en general” y “actividades físicas expresivas o artísticas”. De acuerdo con Parlebas (2001), es exactamente en este último grupo donde se sitúan las actividades circenses, incluso cuando algunas situaciones se convierten en “juegos y/o deportes”⁶.

²En colaboración con otros académicos y artistas profesionales, tales como Xavier de Blas (Univ. Ramon Llull – Barcelona), Mercè Mateu (INEFC – Univ. de Barcelona), Joel Serrà (INEFC – Lleida), hemos impartido diferentes cursos, talleres y asignaturas de Circo, en distintas instituciones españolas y brasileñas enfocando su contenido en la aplicación de las actividades circenses en el contexto escolar. Los apuntes de algunos de ellos pueden ser consultados en la web http://www.bortoleto.com/Marco_docs.htm#docs_circo. A raíz de esta experiencia hemos elaborado algunos artículos (véase bibliografía) y también colaboramos en la edición del Libro de Circo Digital disponible en: <http://librocirco.deporteyciencia.com>. Queremos manifestar aquí nuestro especial agradecimiento a Xavier De Blas, Pere Lavega y Unai Saez por su generosa colaboración.

³Tenemos constancia de una única obra que trata explícitamente el tema de los juegos circenses: Fluri (1992).

⁴ De acuerdo con De Blas y Mateu (2000), La evolución del arte del circo lo aproxima al ámbito de la Educación Física, por el acento que pone en el trabajo corporal, a diferencia de otras épocas en las que predominaban los números con animales (doma, etc.), con objetos (ilusionismo,...), o propuestas exhibicionistas (malformaciones, etc.). Al aumentar los aspectos de teatralidad y la incorporación del simbolismo de la danza, el circo se acerca al campo de la expresión a través del cuerpo mucho más que en sus inicios donde predominaba "el más difícil todavía". Las producciones artísticas circenses han ido acrecentando un legado histórico-cultural, que nos permite al igual que lo hacen manifestaciones artísticas corporales con esencia corporal (teatro gestual, danza, mimo,...) extraer contenidos adaptables a un objetivo educativo.

⁵Bloques de contenido, en términos de Viedma (2002).

⁶ En EEUU y en casi todos los encuentros o convenciones de Circo se realizan juegos y competiciones como la “Carrera en Parada de manos” o el “Voley-Club”. Autores como De Blas (2000) y Comes et al (2000) relatan una gran variedad de estos juegos, especialmente los de naturaleza malabarística.

Pese a su antigüedad, tradición y relevancia cultural las actividades circenses continúan ocupando un espacio marginal en las clases de Educación Física en la mayoría de los centros educativos. A pesar de eso, esta situación de “casi olvido” comienza lentamente a modificarse. Dicho con otras palabras, muchos países, como por ejemplo Francia⁷ y Bélgica, han decidido, desde hace años, incluir en sus programas de formación (currículum oficial) las actividades circenses, desde la pre-escuela hasta los centros universitarios y de formación profesional, reconociendo tanto la riqueza motriz como cultural (valor histórico, social, artístico, etc.) del Circo en la sociedad contemporánea. A su vez, otros países que todavía no reconocen la actividad circense con la misma importancia como lo hacen los dos anteriores, empiezan a encontrar un espacio significativo para esta actividad en las aulas de Educación Física, principalmente por su valor sociocultural y por la implicación localizada de algunos profesionales sensibilizados, como es el caso de Alemania, Australia, Cuba, España, EEUU, Inglaterra, Italia y Portugal entre otros (CNAC, 1998; Busse, 1991). En España particularmente, podemos mencionar la presencia de las actividades circenses en varios currículos oficiales (locales, regionales o estatales) de Educación Física primaria (Larraz, 2002; Invernó, 1998; Aguado y Fernández, 1992), secundaria (Invernó, 2003; Larraz, 2002) y superior (Comes et al, 2000).

Con estos argumentos queremos justificar, o al menos recordar, que la actividad circense es un contenido curricular tan legítimo e importante cuanto los considerados tradicionales (juegos, deportes, danzas, etc.) que ya disfrutaban de un consolidado estatus social, así como señalar que la creciente demanda del mercado respecto al Circo debe ser encarada con atención y respeto por los profesionales de la Educación Física. Por todo ello, la educación formal no puede seguir ignorando este apartado tan importante de la cultura corporal.

2.1. EL CONTEXTO EDUCATIVO: RASGOS FUNDAMENTALES

Cualquier actividad diseñada para ser llevada a cabo en el contexto educativo debe adecuar sus características de modo que los materiales empleados, los objetivos pretendidos y otros aspectos de su funcionamiento atiendan las diferentes poblaciones que pueden aparecer en este sector. Por otro lado, esta actividad debe estar construida bajo un marco lúdico y tener una cierta flexibilidad conceptual y operativa que permita su adecuación a las características peculiares del público (alumnos). Además, el contexto educativo exige una planificación específica que busque adaptar los juegos de forma que proporcionen una vivencia segura y con el mayor índice de inclusión posible (participativa), con un costo reducido, y que pueda ser llevada a cabo en los más diferentes lugares (patio, pistas deportivas, etc.). Tener en cuenta estos aspectos disminuye considerablemente la exposición del alumnado a riesgos innecesarios y aumenta substancialmente las posibilidades de éxito de la práctica docente.

Evidentemente, somos conscientes de que este artículo representa apenas una humilde aportación hacia una pedagogía de las actividades expresivas circenses (muy bien formulado por Babache 1995 y 1996 específicamente con los malabares), una modesta contribución de cara al desarrollo de una motricidad con énfasis en la creatividad, expresión corporal, ludicidad, y fundada en las destrezas que caracterizan al mundo del Circo.

⁷ Según la “Fédération Française des Écoles de Cirque” (<http://www.ffec.asso.fr>) en la actualidad existen aproximadamente unos 500 centros de formación en las artes del Circo en Francia, entre escuelas oficiales y talleres regulares en diferentes instituciones (12-03-04).

3. LOS JUEGOS CIRCENSES

Considerando que las actividades circenses pertenecen al grupo de las actividades motrices expresivas (Parlebas, 2001; Lavega, 2002, Invernó, 2003 y Larraz en Lagardera y Lavega et al., 2004), los juegos circenses también contemplan el aspecto estético, creativo y expresivo de la motricidad, impulsando el “dominio corporal y estético”, aspectos que según Huizinga (1972) deben ser desarrollados con plena conciencia dado que conforman parte esencial del juego. Además, estos juegos conforman una importante herramienta de desarrollo de las relaciones socioculturales de forma placentera (Borja, 1980; Caillois, 1958).

Algunos de los juegos que describimos a continuación fueron extraídos de obras propias del ámbito artístico-circense, otros de la literatura especializada en el juego, sin embargo, gran parte de ellos nacieron de la experiencia personal obtenida en los encuentros (festivales, convenciones, etc.) de Circo y del intercambio con nuestros alumnos a lo largo de los últimos años. Algunos incluso, fueron diseñados expresamente para los cursos que impartimos con regularidad, intentando que la muestra fuera diversificada y completa, tanto respecto a las diferentes modalidades circenses (malabarismos, acrobacia, equilibrismos, etc.) como en función de los principios que nos ofrece la clasificación parlebasiana de las prácticas motrices: juegos psicomotores (P), sociomotores de colaboración (SC), sociomotores de oposición (SO) y sociomotores de colaboración-oposición (SCO) (Parlebas, 2001).

Tal y como se señala en el Libro Abierto de Circo (2004), también lo hacen autores como Aguado y Banegas (1989) y Babache (1995 y 1996), estos juegos circenses despiertan sensaciones y producen una motricidad que ayudan al desarrollo de varios aspectos de la conducta humana asociada o no con las actividades del Circo.

- **Creatividad:** se ofrecen situaciones motrices novedosas para el alumno, como por ejemplo la manipulación de diferentes materiales; estimulando la capacidad de modificar sus conductas o adaptarse dada la poca o inexistente experiencia anterior (Babache, 1996; De Blas y Mateu, 2000; Comes et al., 2000; Invernó, 2003; Trigo, 1992).
- **Cooperación:** aunque algunos de los juegos mencionados también desarrollen la oposición (el enfrentamiento o la competición) la mayoría de las situaciones motrices propuestas buscan trabajar la cooperación, la participación y, por consiguiente, la inclusión (Fodella, 2000; Trigo, 1994).
- **Interculturalidad:** la procedencia de los juegos circenses es de gran variedad, lo que provoca una vivencia muy diversificada en cuanto a la cultura corporal lúdica (De Blas y Mateu, 2000; Agudo et al, 2002, Parlebas, 2004).
- **Expresión corporal:** los juegos circenses, especialmente los de interpretación, son interesantes para el desarrollo la capacidad de expresión corporal, contenido defendido por la mayor parte de los educadores en la actualidad (De Blas y Mateu, 2000; Invernó, 2003; Bortoleto y Carvalho, 2004; Rüssel, 1985).
- **Habilidades y capacidades:** los juegos circenses contribuyen para el desarrollo de habilidades y capacidades como la coordinación, concentración, percepción kinestésica, percepción espacio-temporal, equilibrio, fuerza, velocidad de reacción, ritmo, etc. (Babache, 1996; Pitarch, 2001; Invernó, 2003; Bortoleto, 2004).

La especificidad de este artículo está en centrar la atención en situaciones motrices jugadas típicamente circenses, que en su mayoría han estado siglos encerradas dentro de las carpas, restringidas al mundo del arte, practicadas por un reducido colectivo de personas, y que gradualmente están siendo incorporadas en nuestra sociedad como parte significativa del repertorio motor y cultural. Al adaptar la práctica de algunas de las diferentes modalidades circenses a una forma jugada pretendemos “proporcionar una visión lúdica”, un recurso para el aprendizaje de las actividades circenses, como pueden ser los malabares, la acrobacia, los equilibrismos, el clown (payaso), el mimo, etc..

Desde una perspectiva más institucional, la presente discusión no deja de ser consecuencia de la búsqueda de una Educación Física renovadora (Invernó, 2003), moderna y que atienda a las nuevas demandas de la cultura corporal, en concordancia con lo que sugieren Bortoleto y Carvalho (2004) y Aguado y Fernández (1992).

Dada la inmensa cantidad de juegos que existen o que pueden ser creados en este ámbito, este documento recoge únicamente una pequeña muestra de 2 juegos de cada grupo, con la finalidad de ofrecer un primer abanico de posibilidades así como de inspirar a otras creaciones y naturalmente de perfeccionar su contenido a partir de la contribución de los lectores interesados. En la medida de lo posible hemos intentado cubrir la amplia diversidad circense enfocando los juegos de índole malabarística, funambulesca, clownnesca y acrobática, en consonancia con la clasificación que utiliza la Federación Francesa de Escuelas de Circo (Invernó, 2003), dejando al margen las modalidades aéreas, dada, en nuestra opinión, la dificultad de adecuarlas al contexto educativo. Además, teniendo en cuenta el carácter pedagógico del presente texto, la descripción de los juegos obedece a un modelo sencillo en el que incluimos una descripción inicial (D) (reglas, edad indicada y material necesario), las posibles variaciones (V) y también criterios de seguridad (S)⁸. Todos los juegos mencionados poseen una estructura conceptual muy flexible, y que por tanto, puede ser adecuada a los diferentes niveles de práctica y a casi todas las realidades escolares.

3.1. JUEGOS MALABARÍSTICOS

Recogemos en este apartado dos juegos que emplean habilidades malabarísticas⁹ y, por consiguiente, que ayudan en su adquisición y desarrollo.

Denominación	Multiplicación de las gasas	Edad recomendada	A partir de los 4-5 años
Material empleado	Mínimo 3 Gasas de 50 x 50 cm de diferentes colores para cada jugador	Clasificación parlebasiana	P – SC
Espacio requerido	Preferentemente interior (exterior sin presencia de aire). Mínimo 2 m ² por jugador	Número participantes	Ilimitado
Duración	Indeterminada	Nivel malabarístico	Indeterminado
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	Las gasas o pañuelos son con frecuencia utilizadas para el proceso inicial de aprendizaje de los malabares dado que poseen un coeficiente de fluctuación mayor que los objetos tradicionales como las pelotas o las mazas (De Blas, 2000). Este juego consiste en intentar lanzar la gasa hacia arriba (lo más alto posible) y cogerla cuando esté más o menos en la altura del abdomen. Gradualmente los jugadores deben ir añadiendo más gasas buscando poder controlar el mayor número de gasas posible. Es importante que el lanzamiento y el posterior agarre se haga de una sola gasa por vez, estando prohibido lanzar o agarrar dos o más gasas a la vez (ver Bernal, 2003: 82; y Invernó, 2003: 69). Se puede jugar de forma individual o colectiva (grupos de 2, 3, 4, .. personas).		

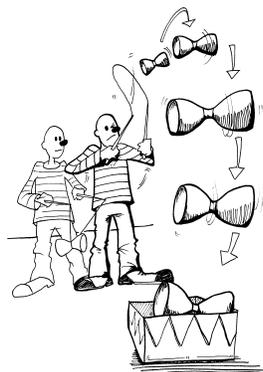
⁸Un modelo que ofrece informaciones básicas (edad, número participantes, reglas generales, material, espacio – interno o externo, duración, etc..) adaptado de autores como: Babache (1995: 87); Arnold (1975); Bantúla y Mora (2002); Reynaud et al (1972); Agudo et al (2002) y Trigo (1994).

⁹“Los malabarismos se confunden con los juegos malabares habitualmente. El primer término, referido a un conjunto de acciones concretas, sumado a un conjunto de reglas adquiridas del mundo de los juegos, puede llegar a convertirse en el segundo término: juegos malabares. Así, en una primera aproximación, un niño que hace malabarismos con 3 pelotas en el aire, en primera instancia será un malabarismo. Si el niño, además está inmerso en un sistema lúdico de reglas externas al propio malabarismo, y trata de llegar a algún objetivo concreto, entonces nos referiremos a un juego malabar” (De Blas, 2000).

Variaciones	Para los alumnos con mayor nivel de habilidad motriz se aconseja hacer un pequeño nudo en el medio de la gasa (dando una forma parecida a un volante o pelota de bádmiton) disminuyendo así el tiempo de fluctuación. Una vez dominado el juego de forma individual se propone la agrupación en parejas y de la misma forma se procede con la agrupación en tres, cuatro y hasta 10 jugadores, por lo que la cantidad de gasas volando puede ser grande y con un efecto visual bastante interesante.
Medidas de seguridad	Mantener un espacio mínimo entre los jugadores para que no se choquen o se golpeen accidentalmente al intentar agarrar los pañuelos.
Ilustraciones ¹⁰	

Denominación	Diábolo en la caja	Edad recomendada	A partir de los 5-6 años
Material empleado	Mínimo 1 diábolo y los respectivos palos por jugador. Una caja de cartón de 50 x 50 x 50 cm.	Clasificación parlebasiana	P – SO
Espacio requerido	Preferentemente exterior. Mínimo 10 x 10 por 10 de alto.	Número participantes	Ilimitado
Duración	Indeterminada	Nivel malabarístico	Indeterminado
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	Este juego es bastante tradicional en las convenciones y otros tipos de encuentros malabarísticos. Consiste en controlar el diábolo y lanzarlo a una distancia considerable intentando que caiga dentro de un cajón de no más de 50 x 50 cm. Normalmente se permite que los jugadores practiquen unos cuantos lanzamientos de forma individual con anterioridad (calibrar la precisión), aunque el juego propiamente dicho suele ser realizado de forma colectiva, es decir, todos los participantes lanzan el diábolo a la vez lo que complica aun más el reto propuesto.		
Variaciones	En el caso de que el grupo ya domine algunos trucos básicos de diábolo se puede pedir que el lanzamiento se produzca después de haber realizado un truco, por ejemplo: realizar un “sol” y lanzar. Según la destreza del grupo la distancia o el tamaño del cajón pueden ser modificados con la intención de aumentar la dificultad del juego o viceversa. También se puede jugar a lanzar el diábolo en una canasta de baloncesto aprovechando así las condiciones del lugar, además de añadir dificultad al juego.		
Medidas de seguridad	Controlar la distancia entre los participantes de forma que no se alcancen con los palos del diábolo durante el lanzamiento.		

¹⁰ Todas las ilustraciones son originales y de autoría de Oskar Escalante.

Ilustraciones**3.2. JUEGOS DE EQUILIBRIO - FUNAMBULESCOS**

Para este apartado seleccionamos dos juegos que se basan en el equilibrio sobre objetos, habilidad que caracteriza la actuación de los funambulistas del Circo.

Denominación	Canastas sobre el Rola-Bola (rulo-americano)	Edad recomendada	A partir de los 8-9 años
Material empleado	Mínimo 1 rola-bola (plancha de madera y rulo) y una pelota de baloncesto.	Clasificación parlebasiana	SC
Espacio requerido	Interior o exterior con una canasta de baloncesto.	Número participantes	3 por rotación (ilimitado)
Duración	Indeterminada	Nivel de equilibrio	Iniciación-intermedio
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	Se trata de una disputa entre tríos con el objetivo de acertar el mayor número de canastas posibles. Uno de los integrantes se equilibra sobre el rulo americano (rola-bola) y será el responsable por lanzar las pelotas en la canasta mientras otro hace la seguridad (por detrás) y el tercer recorre las pelotas y se las pasa. Los tres participantes deben pasar por todos los roles, realizando 10 lanzamiento cada uno sobre el rulo.		
Variaciones	Algunos adeptos del Rola-Bola han desarrollado variaciones mucho más complejas y también más inseguras, en las cuales en vez de lanzar pelotas a la canasta el participante debe saltar la comba sobre los rulos o hacer giros de 180 grados con la plancha sobre el rulo, ganando el que mayor número de salto o de giros lograr hacer. Para limitar la duración y/o también complicar el juego se puede añadir un tiempo determinado para cada unos de los 10 lanzamientos. En el caso de tratarse de un grupo de iniciación se puede colocar una colchoneta debajo del rulo aumentando la estabilidad y por consiguiente facilitando los lanzamientos.		
Medidas de seguridad	Dado el riesgo que entraña el equilibrio sobre el rola-bola es necesario tomar los siguientes cuidados: disponer de frenos laterales en la tabla (un trozo de madera en cada extremo inferior de la plancha que impide que el rulo salga disparado lateralmente en el caso de un desequilibrio brusco. Los rulos pueden estar recubiertos por un material anti-deslizante para que no resbalen. Es preferible utilizar una superficie (suelo) con un alto coeficiente de roce (césped, goma, linóli, etc.). Por último, se aconseja que los rulo tengan como máximo 12 cm de diámetro, considerando que cuando menor el diámetro más segura será la actividad (ver Bortoleto, 2004).		

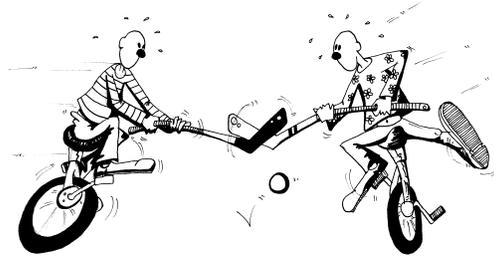
Ilustraciones



Denominación	Hockey en Monociclo	Edad recomendada	A partir de los 10-11 años
Material empleado	Mínimo 1 monociclo y 1 stick por jugador. Una pelota (pastilla o similar) de hokey.	Clasificación parlebasiana	SCO
Espacio requerido	Interior o exterior (pista polideportiva). Mínimo 10x8 metros.	Número participantes	Mínimo 6 (ilimitado)
Duración	Indeterminada (máximo 2 períodos de 20 minutos). Es conveniente descansos cada 10 minutos.	Nivel de equilibrio	Intermedio
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	En los últimos años hemos podido tomar conocimiento de varios juegos realizados sobre el monociclo ¹¹ , juegos en los cuales se exige un considerable dominio sobre este peculiar vehículo típicamente circense (un material poco utilizado fuera del ámbito circense). Siguiendo el modelo del hoquey sobre patines este juego consiste en una confrontación entre dos equipos con la intención de introducir la pelota en la portería contraria. Todos los jugadores deben ir sobre monociclos y está prohibido la intervención con los pies en el suelo o fuera del monociclo.		
Variaciones	Todas las variaciones posibles en el Juego del Hockey son extensibles para este juego (tamaño de la portería, número de jugadores, dimensiones de la pista, etc.) (ver Joynson, 1973: 144-147). El tamaño y el material de la pelota (pastilla) debe variar según el nivel y la edad del grupo.		
Medidas de seguridad	El "stick" (bastón) que usan los jugadores deben ser de plástico para los novatos. Es preferible pelotas blandas y de fácil manejo. Se aconseja llevar protecciones en las rodillas, espinilla y codos.		

¹¹ Información complementaria en: <http://www.unicycling.org/unicycling/games.html> (20-03-04)

Ilustraciones

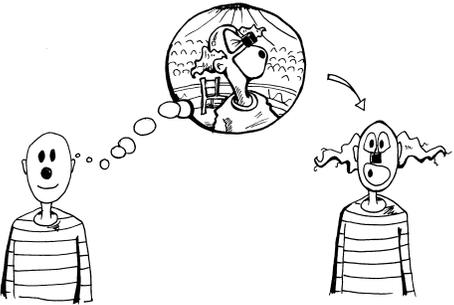


3.3. JUEGOS DE INTERPRETACIÓN - CLOWNESCOS¹²

El juego en sí mismo es expresión (Borja, 1980), pero esta calidad queda aun más reforzada cuando el objetivo que se persigue es comunicar, interpretar, en fin, la alteralidad. El primer propósito de estos juegos de interpretación es poner al descubierto la capacidad de transmitir sentimientos, imágenes, informaciones, etc., preferentemente sin el uso de la palabra, aunque no se prohíbe este recurso. Una actividad que caracteriza la intervención de todos los artistas del Circo, especialmente la de los payasos.

Denominación	Juego de la imitación	Edad recomendada	A partir de los 7-8 años
Material empleado	Ninguno. Dependiendo de las posibilidades del centro se puede ofrecer cualquier tipo de material que facilite las imitaciones (peluca, objetos, vestuario, etc...)	Clasificación parlebasiana	P - SC
Espacio requerido	Interior o exterior (mejor interior con poco movimiento externo y mínimo flujo de personas ajenas). Mínimo 5x5 metros.	Número participantes	Ilimitado
Duración	Indeterminada	Nivel de interpretación	Indeterminado
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	El fundamento de este juego se basa en la imitación de la realidad (mimesis), como un elemento básico del aprendizaje humano y también como un agente de adquisición de conocimiento circense. Las imitaciones pueden ser de diversificada naturaleza, desde animales, objetos, estructuras simples y complejas, personas, personalidades, actividades humanas, o sea, un sinfín de posibilidades. En todos los casos consiste en un juego que trasciende la realidad y crea un universo ficticio (irreal) propicio al desarrollo de la creatividad y la imaginación. Además, la exposición ante los demás compañeros ayuda en el aumento de la autoconfianza y otros aspectos fundamentales para la consolidación de la personalidad de cualquier persona y su relación e integración con su entorno sociocultural.		

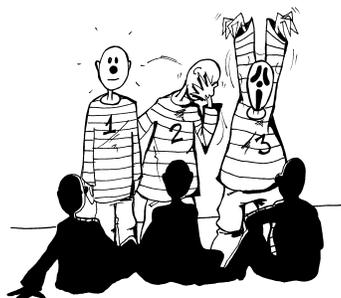
¹²El clown o payaso “es un creador, un provocador de emociones, de sentimientos, de sensaciones y especialmente de risa. El payaso hace reír con su visión del mundo y sus intentos de posarse por encima de sus fracasos. Es el niño que todos llevamos dentro, que no tiene tabues, que disfruta jugando y que quiere ser como los adultos aunque nunca pueda conseguirlo” (ver Libro Abierto Circo, 2005).

Variaciones	Las imitaciones pueden intentar reproducir los diferentes tipos de artísticas que tradicionalmente forman la estructura básica del Circo: el presentador, el payaso, los acróbatas, trapecistas, funambulos, etc...) (ver Pineda, Pareja y Lanzas, 1997a: 32 - "Personajes Famosos"; y Russel, 1985 : 87 - "Juegos de representación de personajes").
Medidas de seguridad	No emplear objetos contundentes ni tan poco permitir que las imitaciones estimulen la violencia o que hagan apología a otras actividades poco recomendadas.
Ilustraciones	 <p>The illustration depicts two figures. On the left, a person with a neutral expression has a thought bubble above their head showing a clown. On the right, the same person is shown with a wide, exaggerated smile, mimicking the clown's expression.</p>

Denominación	Juego de las Mascaras – Mimetismo	Edad recomendada	A partir de los 8-9 años
Material empleado	Ninguno.	Clasificación parlebasiana	P - SC
Espacio requerido	Interior o exterior (mejor interior con poco movimiento externo y mínimo flujo de personas ajenas). Mínimo 5x5 metros.	Número participantes	Ilimitado
Duración	Indeterminada	Nivel de interpretación	Indeterminado
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	La imitación, o actividad mimética, puesta en marcha por los conocidos "mimos" ¹³ⁿ requiere un especial conocimiento del cuerpo y de sus posibilidades motrices y expresivas. Este juego, inspirado en la fantástica obra de mimo francés Marcel Marceau y otros expertos, consiste en ir cambiando la interpretación según las "mascaras ficticias" que los jugadores colocan ante sus rostros. Se recomienda su práctica delante de espejos para que se pueda desarrollar la autoregulación (feedback) de las expresiones deseadas.		
Variaciones	El ingenio para crear las más variadas "mascaras ficticias" permite a este juego un sin fin de variaciones (ver Pineda, Pareja y Lanzas, 1997b: 41 - "La Sombra").		
Medidas de seguridad	Similares al anterior.		

¹³Mimo: entre griegos y romanos, farsante del género cómico más bajo; bufón hábil en gesticular y en imitar a otras personas en la escena o fuera de ella. Farsoso de representación teatral ligera, festiva y generalmente obscena. Actor, intérprete teatral que se vale exclusiva o preferentemente de gestos y de movimientos corporales para actuar ante el público. El arte de representar un personaje de o una narración por movimientos corporales. Pantomima: El arte o género de concebir una historia sólo con movimientos corporales (ver Webster's Ninth New Collegiate Dictionary, 1986; Libro Abierto Circo, 2005).

Ilustraciones

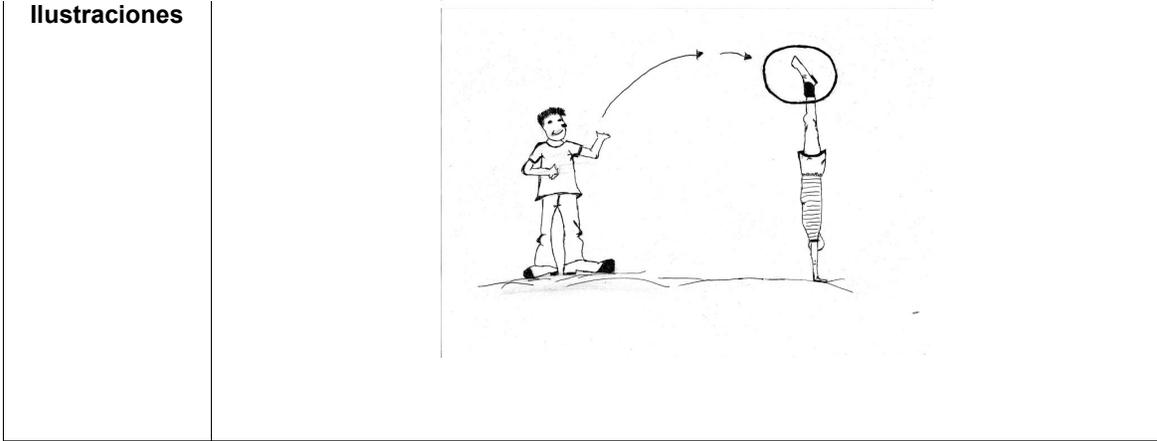


3.4. JUEGOS ACROBÁTICOS

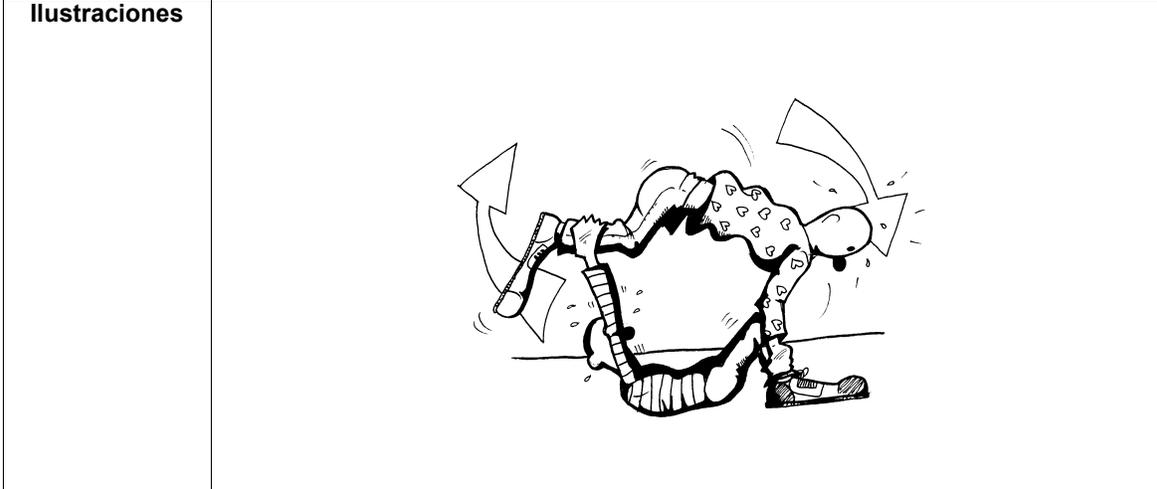
Existen numerosos conceptos para el término “acrobacia”, aunque todos confluyen indicando que se trata de acciones motrices no naturales, normalmente complejas, que intentan competir con las leyes físicas que rigen el movimiento de los cuerpos, en su mayoría aprendidas por el hombre con un objetivo específico y con unas características distintas a las acciones naturales (caminar, acostar, sentar, correr, etc.). Acciones motrices que incluyen además inversiones y rotaciones en uno o más ejes del cuerpo¹⁴. De modo que, los juegos acrobáticos buscan estimular este conjunto de habilidades.

Denominación	Lanzamiento de los anillos	Edad recomendada	A partir de los 8 años
Material empleado	Una decena de anillos grandes (aros de gimnasia rítmica o hula-hoops). En el caso de que juegan varias parejas a la vez la cantidad de material necesario se multiplica.	Clasificación parlebasiana	SC
Espacio requerido	Interior o exterior. Mínimo 7x5x4 metros.	Número participantes	Ilimitado, mínimo dos
Duración	Indeterminada. Se puede delimitar la duración cuando el grupo es numeroso.	Nivel acrobático	Intermedio
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	Un juego en pareja, aunque también se puede jugar con diferentes combinaciones numéricas de participantes, y que consiste en lanzar anillos (aros o hula-hoops) de forma que pasen por todo el cuerpo del compañero, que estará situado a una distancia a pactar en posición invertida (parada de manos, vertical o pino). Se puede jugar compitiendo o simplemente recreándose, buscando encajar el mayor número de anillos en un tiempo determinado.		
Variaciones	Este juego también puede ser llevado a cabo variando para figuras de equilibrio en pareja o en grupo, dependiendo del nivel y de los conocimientos previos del grupo y también haciendo que la diana (el compañero) “sea móvil”, o sea, que pueda desplazarse. La distancia del lanzamiento y el diámetro de los anillos también puede variar complicando o no su desarrollo (ver Pineda, Pareja y Lanzas, 1997b: 94 - “El tejo – Lanzar aros”).		
Medidas de seguridad	Los aros deben ser de plástico y ligeros evitando los impactos o golpes contundentes.		

¹⁴ Adaptado de Thomas, Fiard, Soulard y Chautemps (1997).



Denominación	La carrera del blindado	Edad recomendada	A partir de los 7 años
Material empleado	Ninguno	Clasificación parlebasiana	SC
Espacio requerido	Interior o exterior recubierto por una superficie blanda (colchones, tatami, césped). Mínimo 10x5 metros.	Número participantes	Ilimitado, mínimo dos
Duración	Indeterminada, depende de la extensión del recorrido.	Nivel acrobático	Iniciación
Descripción (reglas y procedimientos de juego)	Una carrera en pareja en la que cada pareja debe desplazarse realizando una voltereta doble (simulando las esteras – ruedas- de los carros blindados militares). También se puede jugar sin la necesidad de competir, centrándose en probar esta divertida acrobacia (Ver Invernó, 2003: 231 “Voltereta Doble”).		
Variaciones	La forma del desplazamiento (hacia adelante o atrás) puede variar dependiendo del nivel técnico y la edad del grupo. También se puede correr de modo que uno de los participantes no toque suelo (agarrado en el cuerpo del compañero, sentado en el hombro, cogido en los brazos, etc). En estos casos normalmente para la vuelta se cambian los roles para que ambos experimente los dos papeles.		
Medidas de seguridad	Es preferible realizar este juego sobre superficies elásticas (practicable suelo, tatami de Judo, colchonetas, césped) y las parejas formadas por jugadores de similar características físicas.		



4. CONSIDERACIONES FINALES

Defendemos que los juegos circenses componen un importante aspecto de la cultura corporal humana (también son cultura en palabras de Parlebas, 2001: 276),

acompañan el desarrollo de la sociedad, y por ello, forman parte de las estructuras, contenidos, objetivos y materiales utilizados en la Educación Física. Teniendo en cuenta que vivimos tiempos en que el Circo está en pleno crecimiento y transformación, creemos que este es el momento ideal para divulgar este maravilloso arte, y nada mejor que emplear la escuela como vehículo diseminador de este legado de la cultura corporal.

Estamos plenamente convencidos que la aplicación de los juegos circenses puede contribuir substancialmente al proceso educativo en cualquier ámbito o nivel, y que además, puede abrir nuevas perspectivas formativas, recreativas e incluso profesionales a nuestros alumnos.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUADO, X. y FERNÁNDEZ, A. (1992): **Unidades didácticas para primaria II: Los nuevos juegos de siempre: El mundo de los zancos, Juegos malabares Y Juegos de calle.** Zaragoza: Inde Publicaciones.
- (s/f): **Echasse a l'éducation physique.** París: Revista EPS.
- AGUADO, X. y BANEGAS, J. (1989): **Actividades con Zancos en la Educación Física.** Barcelona: Apuntes Revista de Educación Física, nº 6, p.27-32, Nov.-Dic.
- AGUDO, Dorotea B. et al (2002): **Juegos de todas las culturas: juegos, danzas y música desde una perspectiva intercultural.** Inde Publicaciones, Barcelona.
- ARNOLD, Arnold (1975): **The world book of children's game.** Macmillian, London.
- BABACHE, Mister (1995): **Diabolo de A a Z.** Ed. Jonglerie Diffusion, Confignon, Suiza.
- (1996): **El Diábolo.** Ed. Jonglerie Diffusion, Confignon, Suiza.
- BALLY, Gustav (1964): **El juego como expresión de libertad.** 2. de, Fondo de Cultura Económica, DF – México.
- BANTULÁ, Jaume y MORA, Josep M^a (2002): **Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global.** Ed. Paidotribo, Barcelona.
- BERNAU, Javier Ruiz (2003): **Juegos y ejercicios de malabares.** Ed. Wanceulen, Sevilla.
- BLUME, Michael (1999): **Akrobatik: training, technik, inszenierung.** de. Meyer & Meyer, Leipzig.
- BORTOLETO, Marco A. C. (2003): **A perna de pau circense - O mundo sob outra perspectiva.** Revista Motriz, Vol. 9 , nº 3, dic., Rio Claro.
- (2004): **Rola-bola: iniciação.** Revista Movimento & Percepção, Santo Antonio dos Pinhais, p. 100-109.
- BORTOLETO, Marco A. y CARVALHO, Gustavo A. (2004): **Reflexões sobre o circo e a educação física.** Revista Corpoconsciência, Facultades Integradas Santo André, n. 11, enero.
- BORJA, María S. (1980): **El juego infantil.** Ed. Oikos-Tau, Barcelona.
- CAILLOIS, Roger (1958): **Teoría de los juegos.** Ed. Seis Barral, Barcelona.
- COMES, Montse et al. (2000): **Ficheros de Juegos Malabares.** Barcelona: Inde Publicaciones.
- DAOLIO, Jocimar (1998): **Educação Física Brasileira: Autores e Atores da Década de 1980.** Ed. Papirus, Campinas.
- DE BLAS, Xavier (2000): **Los Malabarismos desde la Praxiología Motriz.** Actas del V Seminario Internacional de Praxiología Motriz, INEF Galicia, La Coruña, p. 69-88.
- DE BLAS, Xavier y MATEU, Mercè (2000): **El circo y la expresión corporal.** Actas de las VI Jornadas provinciales de Educación Física, Calatayud, 8-10 junio.

- DE BLAS, X., MATEU, M. y PÉREZ, A. (1997): **Clasificación de las técnicas y de los materiales de circo en función de sus posibilidades de acción**. Actas del IV Congreso de las Ciencias del Deporte y la Actividad Física, INEFC Lleida.
- ENCICLOPÉDIA DE LOS JUEGOS: **Las reglas de 500 juegos**. Ed. Paidotribo, Barcelona, 1999.
- FINNIGAN, Dave (1992): **The complete Juggler – All the steps from beginner to professional**. Bristol: Ed. Betterfingers.
- FODELLA, Patrick (2000): **Les arts du cirque a l'ecole: Dossier arts du cirque**. Revista EPS1, París, nº 97.
- FLURI, Hans (1992): **1000 ejercicios y juegos de tiempo libre: juegos y actividades de interior y al aire libre**. Ed. Hispano Europea, Barcelona.
- GAQUIERE, R. (1992): **Jongler a l'école. Les arts du cirque**. Revista EPS1, París:, nº 58, p.28-30, mayo-junio.
- HUOT-MONÉTA, Catherine & SOCIÉ, Myriam (2000): **Acrosport: De la escuela a las asociaciones deportivas**. Ed. Deportiva Agonos, Lleida.
- HUIZINGA, Johan (1972): **Homo Ludens**. Alianza, Madrid.
- INVERNÓ, Josep (1998): **Unidades didácticas para primaria**. Publicaciones INDE, Barcelona.
- (2003): **Circo y Educación Física**. Barcelona: Inde Publicaciones.
- (2004): **El circo en la escuela**. Revista Tándem, Barcelona, nº 16 p. 71-83.
- JOYNSON, Cyril (1973): **Juegos deportivos: iniciación escolar al deporte**. Ed. Hispano Europea, Barcelona.
- LAGARDERA, Francisco y LAVEGA, Pere et. al. (eds.) (2004): **La ciencia de la acción motriz**. Ed. Universitat de Lleida, Lleida.
- LARRAZ, Alfredo (2002): **Diseños curriculares de la Comunidad Autónoma de Aragón - Educación Primaria: Educación Física**. Actas del VII Seminario Internacional de Praxiología Motriz, INEFC Lleida.
- LAVEGA, Pere. (2000): **Juegos y deportes populares-tradicionales**. Barcelona. INDE.
- (2002): **Aplicaciones de la noción de Conducta Motriz en la Enseñanza**. Actas del VII Seminario Internacional de Praxiología Motriz, INEFC Lleida.
- LIBRO ABIERTO DE CIRCO (2005): **Juegos Malabares**. http://www.deporteyciencia.com/wiki.pl?Libro_Circo/Indice (08-02-05).
- LORENZ, Konrad (1979): **La otra cara del espejo**. Plaza Janés, Barcelona.
- PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz**. Barcelona: Ed. Paidotribo, 2001.
- (2004): **El destino de los juegos: herencia y filiación**. En LAGARDERA, F. y LAVEGA, P. (eds.) (2004): **La ciencia de la acción motriz**. Ed. Universitat de Lleida.
- PELEGRÍN, Ana, FRAILE José M., BLANCO, Tomás, MARTÍN, Modesto C., LORENZO, Rosa Mª (1998): **El niño: etnografía de una vida que se crea**. Centro de Cultura Tradicional, Ed. Artes Gráficas, Salamanca.
- PÉREZ, Ascensión O. (2001): **Juegos malabares. una propuesta de evaluación**. IES Medina Albaida (Zaragoza). <http://www.educa.aragob.es/cprcalat/jornadasef/juegos.htm> (01-03-04).
- PINEDA, José C., PAREJA, José A., LANZAS, Mª José M. (1997a): **El cuerpo: expresión y comunicación: juegos de Educación Física para primaria estructurados según los contenidos de la LONGSE**. Ed. Wanceulen, Sevilla.

- (1997b): **El cuerpo: imagen y percepción: juegos de Educación Física para primaria estructurados según los contenidos de la LONGSE.** Ed. Wanceulen, Sevilla.
- PITARCH, Roger (2000): **Los juegos malabares: justificación educativa y aplicación didáctica en la ESO.** Revista Apuntes, nº. 61, p.56-61, Barcelona.
- RÜSSEL, Arnulf (1985): **El juego de los niños.** Ed. Herder, Barcelona.
- TAVICK, Reunaud et. al (1972): **Juegos de interior.** 4ª ed., Ed. Vilamala, Valencia.
- THOMAS, L., FIARD, J., SOULARD, C. y CHAUTEMPS, G. (1997): **Gimnasia Deportiva: De la escuela... a las asociaciones deportivas.** Ed. Agonos, Lleida.
- TRIGO, Eugenia A. (1992): **Juegos motores y creatividad.** Ed. Paidotribo, Barcelona.
- (1994): **Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Vol. I: Bases teóricas.** Ed. Paidotribo, Barcelona.
- VICENT, Antonio (2004): **Juegos para la cooperación y la paz** http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz (23-12-04).
- VIEDMA, José Manuel M. (2002): **Juegos y ejercicios de Acrobacia: la acrobacia como valor educativo.** Ed. Wanceulen, Sevilla.