

ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO COMPARADO DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE LAS ISLAS CANARIAS: Una etnomotricidad singular

Dr. José Hernández Moreno (*)
Dr. Vicente Navarro Adelantado (**)
Dr. Francisco Jiménez Jiménez (**)
Dr. Ulises Castro Núñez (*)

* Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

** Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de La Laguna

RESUMEN

Este trabajo, elaborado sobre los juegos y deportes tradicionales de Canarias (juegos aborígenes, juegos motores tradicionales y deportes tradicionales) trata de encontrar, a partir de la comparación de sus rasgos caracterizadores, las claves praxiológicas y socioculturales que permitan entender las semejanzas o diferencias existentes entre los tres grupos estudiados y la interpretación que comporta, y todo ello hecho de manera diacrónica y sincrónica. Se presenta una breve descripción de las diversas prácticas motrices de Canarias de carácter tradicional, se justifica su proceso de catalogación, y finalmente se analizan, de forma comparada, cinco rasgos (interacción motriz, red de comunicación motriz, grado de estandarización del espacio, temporalidad y sistema de tanteo) pertenecientes a un análisis más amplio que se ha desarrollado para la catalogación de estas prácticas.

PALABRAS CLAVE

Catálogo, Deportes y juegos tradicionales canarios, análisis praxiológico,

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es un estudio orientado a la construcción de un catálogo de las manifestaciones sociales de carácter motor que vienen denominándose, de forma genérica, *juegos y deportes autóctonos y tradicionales* de Canarias, haciéndolo de tal manera, que sea posible determinar conceptualmente: 1. cuáles serían dichos juegos motores y deportes; 2. qué indicadores de organización serían más apropiada; y 3. cuáles son los rasgos estructurales caracterizadores de su lógica interna que evidencia sus diferencias.

El marco teórico de referencia es el de la Praxiología motriz. Este marco se complementa con otras disciplinas recurrentes al análisis histórico-cultural y catalogador.

Para este trabajo, reconocemos como **juego motor** a una “*situación motriz, incierta, de carácter lúdico, con acuerdos normas o reglas*” y al **deporte**

como a “*una situación motriz de competición reglada e institucionalizada, por lo general de carácter lúdico*” (Hernández, Castro y Navarro. 2003: 313-315).

La metodología empleada ha sido fundamentalmente la recopilación, estudio y análisis de la mayor parte de la documentación existente sobre los denominados *juegos y deportes autóctonos y tradicionales* de Canarias, especialmente de los reglamentos y manuales técnicos, las normativas legales, los libros, revistas y documentos, particularmente del mundo de los juegos motores tradicionales, describiendo y analizando la estructura de dichas actividades desde una perspectiva fundamentalmente praxiológica.

Como estrategia metodológica para el desarrollo del trabajo, se presenta el problema de la catalogación desde una perspectiva amplia, indicando todo lo que debe tenerse en cuenta, para a partir de ahí delimitar lo que se va a llevar a cabo en este trabajo, estableciéndose las siguientes fases:

1.- Discusión conceptual en torno al problema de partida: la catalogación de las prácticas motrices, denominadas de manera genérica y popular *juegos y deportes autóctonos y tradicionales*. Qué es un catálogo y qué problemas acarrea una catalogación específica. Identificación de las posibles perspectivas teóricas para el análisis de las tareas y situaciones motrices y justificación de la/s que van a ser tomadas como referencia

2.- Desarrollo metodológico: reconocer la situación actual de estas prácticas motrices en cada una de las islas. Empleándose las técnicas que se exponen:

- Recopilación de la documentación praxiológica y de organización social y legal que regule la organización y/o prácticas de estas actividades.
- Análisis de documentación específica relacionada con el corpus de actividades objeto de estudio.
- Elaboración de instrumentos para la recogida y análisis de información so los denominados juegos y deportes autóctonos y tradicionales de Canarias(fichas de catalogación tipo)

LAS PRÁCTICAS MOTRICES TRADICIONALES DE LAS ISLAS CANARIAS

Las prácticas motrices tradicionales que constituyen el objeto de estudio de este trabajo fueron abordadas conceptualmente en la obra anterior de esta colección *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias* (Hernández, Castro y Navarro, 2003).

Las manifestaciones sociales de la motricidad, que vamos a considerar en este trabajo, son aquellas, que tal como ya hemos dicho reúnen los siguientes requisitos:

- Que posean una estructura de juego motor o deporte¹.
- Que tengan referencias documentales que acrediten su práctica en Canarias con transmisión intergeneracional.
- Que estos juegos motores o deportes tradicionales posean rasgos singulares no globalizados.

El uso de estos criterios estará necesariamente condicionado por la existencia de fuentes documentales que permitan su contraste y comprobación. Este es el caso de las prácticas físicas aborígenes, donde unas, al disponer de acreditación documental acerca de su carácter lúdico forman parte de los denominados juegos aborígenes. Mientras otras, al no disponer de esta acreditación quedan excluidas por el momento. Este es el caso de cinco prácticas aludidas en diversas fuentes clásicas, pero de las cuales carecemos de la precisión necesaria para justificarlas como juego aborigen (Hernández Moreno, Castro y Navarro (2003:69-71); nos referimos en concreto a la carrera, el salto, el nado, y la ascensión de troncos, y salto el pastor. Respecto a la carrera, la referencia de que se dispone corresponde a Espinosa (1594:38), donde menciona una actividad a la que denomina escuetamente *correr*, aunque en un contexto festivo; sin embargo, no podemos valorar, desde el punto de vista motor, cómo se organizaba y en qué consistía esa actividad. En cuanto al salto, que también menciona Espinosa en la misma frase que acabamos de citar para el caso de correr, nos encontramos de nuevo, con el mismo problema de falta de precisión de cómo era motrizmente esa actividad, cuál era el objetivo que se debía a conseguir y con qué estructura se desarrollaba la actividad. Por su parte, la actividad de nado, mencionada en las crónicas Le Canarien (1402: cap. LXVII) y Ovetense (aprox. 1525: cap. 22). La primera, se refieren a nadar como una práctica con sentido funcional; la segunda, la sitúa en un contexto festivo, pero en ninguno de los dos casos se precisa cómo era el desarrollo de la práctica. También Torriani (1590:74), hace mención a que los aborígenes eran “*grandes nadadores*”, con las mismas limitaciones descriptivas señaladas en las referencias anteriores. Otra actividad que puede suscitar confusión es la ascensión de maderos y troncos a los riscos (Navarro, 1994) que hasta donde podemos conocer, hubo de cumplir dos posibles funciones alejadas del contexto lúdico: una vinculada al almacenamiento de utensilios y productos necesarios, y otra relacionada con una posible práctica funeraria de ascensión del cuerpo mirlado² y del chajasco³. En cuanto a la actividad conocida como salto del pastor, encontramos referencias en Espinosa (1590) y Fructuoso (1590); en el primer caso se alude a la habilidad que mostraban los aborígenes al arrojarle risco abajo con la ayuda de una lanza; y en el segundo, se describe básicamente la técnica que empleaban los aborígenes para sortear desniveles, de estas citas se deduce un carácter funcional y no lúdico de esta práctica.

¹ Entendemos por juego motor la definición aportada por Hernández Moreno, Castro Núñez y Navarro Adelantado (2003:315) “*situación motriz incierta de carácter lúdico, con acuerdos, normas o reglas*”, y por deporte la propuesta de los mismos autores (2003: 313)) “una situación motriz de competición, reglada, e institucionalizada, por lo general de carácter lúdico”

² *Mirlar* era un procedimiento, con varios sistemas dependientes de la clase social, que los aborígenes canarios realizaban para embalsamar el cuerpo del difunto.

³ El *chajasco* consistía en una parihuela o en un tabla larga cuya función era la de transporte del cuerpo momificado y su posterior depósito, de manera que el cuerpo no tuviera contacto con la tierra.

Por último, el desplazamiento con la ayuda de un palo grande para salvar los desniveles del terreno carece, en las referencias documentales, de la precisión necesaria que permita asegurar el carácter lúdico de esa actividad; las referencias más antiguas conocidas aluden a este tipo de desplazamientos con saltos desde un punto de vista estrictamente funcional (Espinosa, 1594:44). No obstante, en nuestra opinión el sentido lúdico de las prácticas de tipo individual es subsidiario de la atribución que haga el sujeto, independientemente de que este carácter lúdico sea acreditado socialmente. Por consiguiente esta práctica motriz y las mencionadas anteriormente no van a ser catalogadas dentro del conjunto de juegos aborígenes, al no quedar acreditado suficientemente su carácter lúdico en las referencias documentales

Asimismo, en una amplia catalogación siempre pueden quedar fuera algunas prácticas motrices que, a veces, no son estables en su aparición en las clasificaciones habituales en este campo. En nuestro caso, se muestra cierta discusión acerca de algunas prácticas, como el calabazo, la billarda, el chapulín, y —en opinión de otros— los mismísimos deportes, en general. También puede generar alguna controversia el catalogar como deportes tradicionales aquellas prácticas motrices que han experimentado una reciente deportivización, partiendo de un juego motor tradicional.

Para aclarar esta posible discusión, recurrimos a los requisitos que hemos manejado y que han servido para delimitar el corpus que es objeto de catalogación. Todo ello se enmarca en la decisión de realizar este trabajo solamente para el nivel de adultos, no incluyéndose en este catálogo los juegos infantiles. Según esto, el calabazo es una práctica que podríamos ubicar dentro de las actividades motrices de carácter laboral, recreada para mantener la actividad, pero separada de una tradición lúdica. Digamos, que formaría parte del fenómeno lúdico-deportivo, aunque, estrictamente, no puede ser catalogado como una práctica catalogable entre los deportes y juegos motores tradicionales canarios. Por su parte, *la billarda* en Canarias ha sido un juego infantil y, en su última etapa, un juego de muchachos, pero no de adultos; la confusión aumenta cuando sabemos que existen muchas referencias y vestigios de juegos de este tipo en otros lugares de España y Europa que sí son practicados por adultos. En cuanto a algunos de los deportes más practicados y conocidos, que llevan tres generaciones entre nosotros, como son el fútbol o el baloncesto, no los consideramos en esta obra porque, estructuralmente, no difieren respecto al mismo deporte practicado en otros lugares, por lo que no se adecuan al caso canario, salvo en lo que Parlebas denomina *varianzas interculturales*. Es decir, se reconocen breves matices de concepción o de aplicación en la práctica del deporte, pero no se trata de una práctica diferenciada, estructuralmente. Por ejemplo, el fútbol brasileño se concibe como un juego para virtuosos, de dominio técnico individual, aunque siempre enmarcado en la estructura global que le sustenta y que es compartida con el resto del mundo del fútbol. Siguiendo con el argumento anterior, respecto al problema estructural, igualmente, éste sería el caso del *chapolín*, que mantiene una similitud estructural con el billar americano, a lo que hay que añadir su reducido tiempo de presencia entre nosotros. En la lucha canaria, la vela latina de botes, la vela latina de barquillos, la bola canaria, la lucha del garrote y el arrastre de ganado, consideramos que el hecho de proceder de unas prácticas motrices de carácter tradicional justifica su

consideración como deportes *tradicionales*, a pesar de que su transformación en deporte ha acontecido recientemente, y de que todo proceso de deportivización de una práctica motriz implica la incorporación de nuevos elementos estructurales y funcionales en mayor o menor grado.

Obviamente, esta obra se ha limitado a prácticas lúdicas con situación motriz, lo que deja fuera a un grupo de juegos, tales como los juegos de mesa. Finalmente, otro de los requisitos corresponde a los rasgos de transmisión intergeneracional estable, que hemos barajado en un mínimo de tres generaciones de valor de tradición. No obstante, este trabajo de catalogación representa un camino abierto a la reconsideración y al reconocimiento de que los deportes y los juegos motores tradicionales son elementos dinámicos en un contexto propio de las ciencias sociales.

CRITERIOS HISTÓRICO-CULTURAL, EVOLUTIVO Y PRAXIOLÓGICO PARA EL ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS OBJETO DE ESTUDIO

Los deportes y juegos motores tradicionales corresponden a un tipo de juegos y deportes que vinculan lo cultural con una práctica motriz; por consiguiente, se concitan unos significados corporales junto a una manera de entender socialmente estas prácticas lúdicas. De modo que podemos afirmar que los deportes y juegos motores tradicionales pertenecen a un grupo específico de prácticas lúdicas y deportivas que se separan del resto de ellas. No obstante, he aquí el primer problema: cómo algunos de estos deportes se desligan cada vez más de su tradición cultural originaria para mostrarse, también cada vez más, como deportes modernos convencionales. Por eso es tan importante para una clasificación advertir de la consideración de lo simbólico, porque muchos juegos motores o deportes tradicionales, que han cambiado empujados por un confuso modernismo deportivo, no varían entre sí sino sólo en el valor simbólico que se le atribuye.

Por su parte, la elección del criterio bajo el que se construirá la clasificación no es un asunto menor, porque en el criterio elegido residirá la validez o invalidez de lo que se clasifica. La confusión de mezclar criterios no parece conveniente; sin embargo, en algún caso esto es necesario, por una razón de proceso de cambio cultural, tal y como, a nuestro juicio, ocurre con los deportes y juegos motores tradicionales canarios. En este caso, la clasificación reclama dos criterios igualmente válidos, ya que la cultura aborígen canaria poseyó unos juegos con sus características culturales bien delimitadas y separadas de otro grupo de juegos motores y deportes, también con sus características limitadas con precisión y alejamiento cultural. De ahí que las actividades motrices de los aborígenes canarios, que han evolucionado hacia formas deportivas modernas, en las que la institucionalización y el reglamento son rasgos sustantivos, deban ser conceptualizadas y catalogadas como dos realidades relacionadas pero diferentes, con elementos comunes aunque claramente diferenciados; en este caso, estarían: la *lucha canaria* y *lucha del garrote*. De ahí que hablar de la existencia de deporte aborígen resulte una imprecisión conceptual y una contradicción, dado el significado actual del concepto de *deporte*, donde los modelos de práctica tienden a la homogeneización. Sin embargo, sí que se puede afirmar que estos deportes

anteriores tienen su origen en juegos motores aborígenes. Entonces, ¿cómo armonizar esta realidad en una clasificación que necesita la validez de un criterio cultural?

Somos contrarios al reduccionismo que supone la consideración de juegos y deportes 'autóctonos', tomando así como eje el criterio de autoctonía (Hernández Moreno, Castro y Navarro, 2003). La razón es que solamente, y con reparos propios de su procedencia étnica, la cultura aborígen podría ser considerada como autóctona. Ninguna teoría cultural ampara la consideración de la autoctonía como criterio válido, a partir de la confluencia de otras culturas en el territorio insular canario.

El mundo de los juegos y deportes tradicionales ha pasado por unas décadas en las que ha predominado más la diferencia respecto a otros juegos que lo que culturalmente se compartía con ellos, en la que el juego tradicional no se situaba en el análisis de la cultura, sino más bien en una visión localista de las prácticas tradicionales. Éste ha sido el camino que marcaron muchas de las afirmaciones de libros y documentos sobre este tipo de juegos y deportes, pero, en la actualidad, parece que el rigor se ha extendido entre los estudiosos de estas actividades y el concepto *tradicional* se ha ampliado para cubrir un vacío de otros conceptos que dejaban el problema a medio definir, como *vernáculo* o *popular*. Resulta curioso que 'autóctono' sea un término en desuso, cuando aspiró precisamente a ocupar todo el espectro de juegos⁴. La solución de la precisión exige que se trate de *autóctono* a un juego en exclusiva y no extensivamente, que induce inevitablemente a error cultural.

La comprensión de la complejidad del proceso de cambio cultural que han sufrido los deportes y juegos motores tradicionales canarios queda patente en el siguiente esquema, en el que se muestran estos procesos, los juegos motores desaparecidos, los juegos motores y su momento de aparición, y los juegos motores que son conceptualmente deportes.

⁴ En cambio, juego o deporte 'autóctono' es comúnmente empleado por las personas no eruditas sin mayor intención, pero sin conocer cuál es su significado concreto en el campo de la antropología cultural.

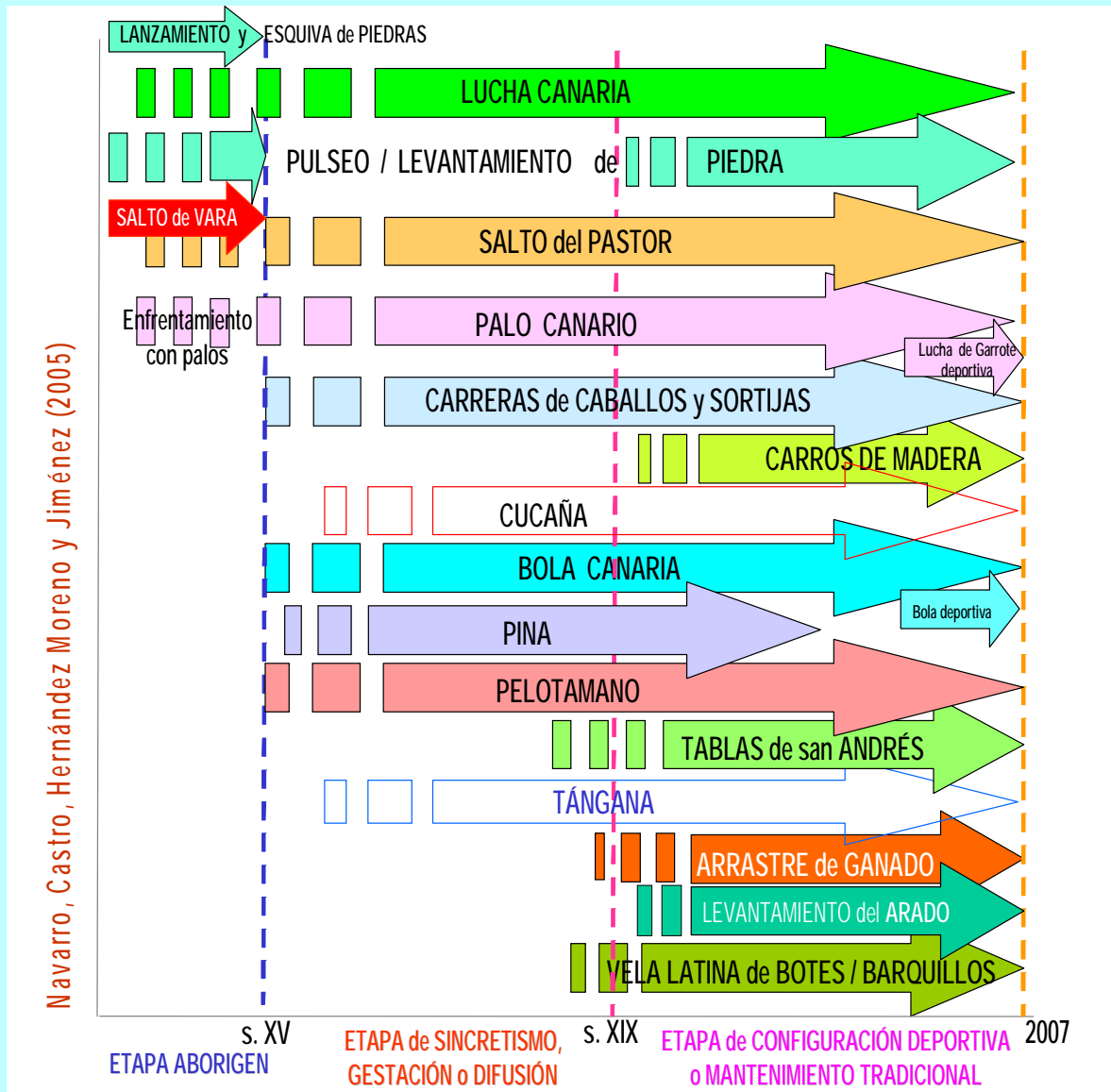


Fig. 1. Realidad histórico-cultural de los deportes y juegos motores tradicionales canarios

Es posible que con el paso del tiempo y la evolución que se pueda producir en estas prácticas, como en otras no incluidas en este momento hagan necesario la modificación del presente catálogo, bien para incluir alguna otra o bien por que sea deba excluir alguna de las incluidas ahora.

SINÓPSIS EXPLICATIVA DE ALGUNAS CARACTERÍSTICAS ESTRUCTURALES DE LOS DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES DE LAS ISLAS CANARIAS

Con la finalidad de que este trabajo pueda ser comprendido en todos su amplitud exponemos a continuación los rasgos estructurales configuradores de la lógica interna de los juegos y deportes que son objeto de estudio en el mismo, divididos en tres grupos: juegos aborígenes (jab), juegos tradicionales (jtr) y deportes (det)

JUEGOS ABORIGENES

ENFRENTAMIENTO CON PALOS:

El empleo de un palo con función bélica o de implemento cotidiano está documentado ampliamente en los cronistas, viajeros e historiadores de Canarias. El empleo lúdico ya aparece en Cedeño (copia del siglo XVII), si admitimos esta fuente como segura, y constituye una hipótesis muy sólida el episodio ritualizado de juego que narra Torriani (1590) con uso de un palo por parte de cada contendiente. Por consiguiente, se trata de una actividad lúdica ya en la cultura aborígen.

“El día que celebraban la boda, (...), la llevaba a su casa la mujer i hacían grandes comidas y juegos: (...); hacían un general torneo de palillos o varillas pintadas de colorado con sangre de drago (...)” (Antonio Cedeño, 1487)

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

Espacio: El espacio vendría determinado por las características de la actividad y las dimensiones del implemento, y comprendería el uso del espacio generado por los mismos movimientos de los contendientes. Lo que parece evidente es que el enfrentamiento lúdico con palos se desarrollaría en un espacio público.

Material: Se utilizaba un palo de características variables. Es seguro que los palos con los que se enfrentaban serían de características semejantes. La narración de Cedeño alude a un *“general torneo con unos palillos o varillas pintadas de colorado con sangre de drago”*, lo que le confiere al material un valor simbólico significativo.

Desarrollo del juego: El juego consistiría en enfrentarse a otro jugador, en un espacio más o menos acondicionado, esgrimiendo con el palo y adquiriendo cada cual su ventaja.

LANZAMIENTO Y ESQUIVA DE PIEDRAS

El lanzamiento y esquiava de piedras era un juego aborígen que cuenta con varias referencias acerca de su práctica en las Islas desde la llegada de los primeros

Europeos. Estaba estrechamente ligado a una actividad funcional de carácter bélico. *“Cuando dos canarios se desafiaban a duelo, iban al lugar señalado para ello, que era una plazoleta alta, que en cada extremo tenía una piedra llana, grande tan solo cuanto podía mantenerse encima de ella un hombre de pie. Primeramente cada uno de ellos se ponía de pie encima de su piedra, con tres piedras en la mano, para tirárselas, (...). Primeramente se tiraban las piedras que hurtaban con destreza meneando el cuerpo sin mover los pies.(...)”* (Torriani, 1590)

“Eran los gomeros gentes de mediana estatura, animosos, ligeros y diestros en ofender y defenderse, grandes tiradores de piedra (...). Acostumbraban los naturales de esta isla para hacer diestros y ligeros sus hijos, ponerse los padres a una parte, y con pelotas de barro les tiraban, porque se guardasen; y como iban creciendo, les tiraban piedras y después varas botas después con puntas; y así los hacían diestros en guardarse, hurtando el cuerpo. Y éranlo tanto que en el aire tomaban las piedras y dardos y las flechas que les tiraban, con las manos” (Abreu y Galindo, 1602)

Espacio: Desde un punto de vista práctico, la distancia entre los jugadores debería corresponder a una distancia media que mantenga la incertidumbre, para lo cual tendría que adecuarse la relación entre la fuerza y precisión del lanzador respecto a la habilidad en la esquivada, lo que, a nuestro juicio, correspondería a una distancia entre 10 y 12 pasos. Recuérdese que la narración de Nebrija, que cita Abreu (1602; edición de Goya de 1977, p. 177)

Material: Bolas de barro (en la fase de aprendizaje), piedras y varas (con y sin punta).

Desarrollo del juego: El juego del lanzamiento y esquivada de piedras consistía en que una persona lanzara, desde una determinada distancia, una piedra sobre el cuerpo de otra persona que trata de evitar, mediante la esquivada, ser alcanzado. Algunas referencias documentales, mencionan que existieron jugadores que además de esquivar las piedras o las varas que les lanzaban, eran capaces de cogerlas con la mano en el aire.

LUCHA

La lucha era una práctica lúdica bien documentada en los cronistas, historiadores y viajeros de Canarias [Alvar García de Santa María (1420), Espinosa (1594), Scory (1590), Abreu (1602), Viera y Clavijo (1776)]. Su mención es segura en las fiestas, lo cual indica el contexto de entretenimiento compartido por la comunidad que la celebra y su evidente valor lúdico.

“que eran cristianos y el uno gran luchador; maguer que era de quarenta años no había en la corte quien luchase con él.” (Alvar García de Santa María, 1420)

“Habrá luchas, y el luchador que venciera a tres, dando a cada uno dos idas sin recibir ninguna, ganará dos varas de la misma seda. El día del Corpus se duplicarán los festejos”(1527, cfr. Viera y Clavijo, 1776)

Espacio: El espacio empleado para la lucha hubo de venir determinado por los espacios públicos donde se realizasen las fiestas y, en los casos de los

enfrentamientos lúdicos fuera de ese contexto festivo, vendría determinado por las características de la actividad: un espacio libre de obstáculos y con unas dimensiones mínimas para luchar. El espacio público permitiría el procedimiento de desafío, tal y como sabemos que se realizaba en las fiestas (Abreu).

Material: Las luchas se desarrollan técnicamente según el tipo de agarre, y las dos referencias para la construcción de mañas en la lucha aborígen serían el *tamarco* o el cuerpo desnudo; con grasa untada o no.

Desarrollo del juego: La lucha, en la etapa prehispánica, tuvo más de una forma de enfrentamiento. En cualquier caso, se trataba de una lucha por parejas, basada en presa o en agarre, y con acciones de desequilibrio y derribo; particularmente, un tipo de lucha se realizaba de manera integrada y consecutiva con otros artefactos (Torriani, Abreu). Desconocemos cómo era el sistema de ganancia o puntuación, que pudo ser a un enfrentamiento, o según un sistema incipiente de equipo al aplicar el mecanismo del desafío.

LEVANTAMIENTO DE PIEDRA

El levantamiento de piedra es un juego aborígen documentado ya en las Islas a la llegada de los europeos. Se trata de una práctica mediante la cual los aborígenes medían su fuerza.

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

Espacio: El espacio ha venido determinado por el lugar en el que ubicaba la piedra.

Material: Una piedra en su estado natural con diferentes formas, dimensiones y pesos.

Desarrollo del juego: El levantamiento de piedra debió consistir en levantar una piedra a la mayor altura posible, tal y como se encuentra en su estado natural.

SALTO DE VARA

El salto de vara era un juego de la cultura aborígen, acerca del que apenas hay referencia y la única conocida no permite pensar que se trate de una práctica lúdica.

“Eran muy ligeros en saltar, y era su principal ejercicio. Tomaban dos hombres una vara larga, uno por un cabo y otro por el otro cabo, y alzaban los brazos con la vara, lo más alto que podían; y el que lo saltaba lo tenían por más ligero. Y así ponían dos y tres en hilera, y había hombre que los saltaba en tres saltos, sin parar” (Abreu y Galindo, 1602)

Espacio: El espacio vendría determinado por las características de la actividad; por ello, es preciso un espacio de carrera previa al salto, probablemente una adaptación del espacio de batida (véanse otros prácticas semejantes de otras culturas), y un espacio de recuperación para la caída.

Material: Se utilizaba una vara de características desconocidas, aunque debería medir, al menos, 150 cm., que sería la longitud que permitiría un espacio libre de un poco más de un metro para el paso del saltador y unos centímetros más para el agarre de las personas que alzaban la vara. Muy posiblemente, la vara sobre la que saltaba correspondería con la que se utilizaba para **(la práctica de labores)** en la vida cotidiana.

Desarrollo del juego: El juego consistía en saltar una vara que era sujeta por dos hombres, alzando los brazos lo más alto posible. Acerca del modelo técnico usado por los aborígenes para el salto, no existen referencias que lo describan.

JUEGOS TRADICIONALES

BOLA

El juego de la bola debió llegar a las Islas Canarias con los primeros colonizadores, existiendo ejemplos anteriores en culturas como la egipcia, griega y romana.

La primera referencia que se tiene de su práctica es un Acuerdo del Cabildo de Tenerife: *“E luego se platicó que en el juego de la bola van a jugar muchas personas con armas, lo cual es causa que ayan escándalos, e por los escusar ordena e mandan que agora ni de aquí adelante ninguna persona de qualquier estado e condición que sea no sea osado de llevar armas al dicho juego de la bola, so pena de las aver perdido e pierdan las dichas armas, e se aplican para el alguacil que con ellas le hallare en el dicho juego de la bola, quier esté jugando, quier mirando jugar o en otra qualquier manera, e que fuese apregonado públicamente”*. (Acuerdos del Cabildo de Tenerife. Ordenança en el juego de la bola no tengan armas ningunas, 19 de abril de 1539)

Espacio: Tradicionalmente los campos de bola no tienen límites, siendo suficiente que fuera más o menos llano y limpio; pudiéndose jugar por todo el terreno. En ocasiones se acotaba, principalmente los fondos, para evitar tener que ir a buscar las bolas lejos y controlar la ventaja de algún jugador en los tiros largos.

En la actualidad, y por mimetismo con la bola canaria deportivizada, el campo suele estar acotado con unas dimensiones variables.

Material: Las bolas son de madera, aunque en ocasiones también se utilizan las bolas de pasta (bola canaria).

Las bolas de madera son de dos tipos, unas grandes para “brochar” o “abrochar” y otras pequeñas para el “arrime”. Las bolas de cada equipo se diferencian con pequeñas incisiones o clavándoles una chincheta. Las bolas se hacen de maderas duras como moral, palo blanco o eucalipto. También se han utilizado bolas de piedra. El *boliche* o *mingue* es la bolita-diana, de madera, acero o pasta.

Desarrollo práctico del juego: La Bola es un juego motor de lanzamiento de precisión, perteneciente a la familia de las bolas, que, consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita denominada boliche, miche o mingue, con la intención de colocar lo más cerca posible, del referido mingue, el mayor número de las bolas del equipo propio que se pueda, alejando las del equipo adversario. Su *objetivo motor puntuable*, es por tanto, efectuar traslaciones, con el *subobjetivo* de efectuar acciones de precisión, al intentar situar el mayor número posible de bolas propias más cerca del mingue que las del contrario.

Los *participantes* son 2 equipos de 2 ó 3 jugadores, siendo posible también que se juegue 1 x 1 ó 4 x 4. Cada jugador dispone de 3 bolas. En ocasiones, cuando los juegos de bolas eran de 12 unidades, se podía jugar con dos bolas cada jugador. Intervienen tanto hombre como mujeres, éstas últimas se han incorporado de forma significativa en los últimos años. Las principales *técnicas o gestualidades* son: lanzar, arrimar y bochar; pudiendo ser de arrastre o de salto. La *red de marca*, o manera de puntuar, se da como consecuencia de tener una o más bolas propias; de un mismo equipo, más cerca del boliche que las del equipo contrario. Se obtiene un punto por cada bola propia situada más cerca del boliche.

El desarrollo de la partida consiste en sumar puntos, que estarán definidos en función del número de bolas más próximas al boliche, que da lugar a una *red de resultados* a puntuación límite de 12, 15, 18 ó 24 puntos, siendo lo habitual jugar a 12 puntos. Cuando un equipo pierde, sale, y entra el denominado *fresco*

CARRERA DE CABALLOS

Las carreras de caballos son incorporaciones peninsulares, pues el caballo no existía en las Islas antes de la llegada de los europeos. La carrera de caballos más antigua que se conoce corresponde a 1527 con motivo de una fiesta organizada en La Laguna por el nacimiento de Felipe II:

“Habrá un palenque en la plaza de San Miguel de los Ángeles, donde se han de sentar el Adelantado, el regimiento y caballeros. Correrá parejas la nobleza, y para socorrer se pondrán trece varas de raso o de damasco, repartidas por el orden siguiente: el primer caballo que llegare al pario, ganará seis varas; el segundo, cuatro; el tercero, tres; y todos habrán de correr en caballos y no en yeguas, empezando desde el Camino de San Lázaro hasta dicha plaza”. (Viera y Clavijo, 1776)

Espacio: Las carreras de caballos se desarrollan en un recorrido que oscila entre los dos y tres kilómetros. Suelen realizarse por las afueras de las poblaciones y terminando en la calle principal o plaza. En algunos casos, se prefiere el terreno con inclinación, corriéndose hacia arriba.

Material: La silla y la brida. Tradicionalmente, la carrera de caballos se corría a pelo, sin silla.

Desarrollo práctico del juego: La carrera de caballos es un juego motor de oposición que consiste en recorrer un espacio que oscila entre dos y tres kilómetros en menos tiempo que el adversario, por terreno diverso (camino de tierra, vías asfaltadas) y en los alrededores de alguna localidad y la llegada suele encontrarse en la calle principal o la plaza, y normalmente se realiza en pendiente cuesta arriba. El jinete utiliza las gestualidades propias de la actividad en función de las estrategias que selecciona en cada momento. Los enfrentamientos se realizan de un jinete y su caballo contra otro.

Predomina la resistencia frente a la velocidad que posea el caballo.

Habitualmente participan en las carreras sólo dos caballos, en el caso que su número fuera superior, se establece un sistema de eliminatorias para establecer el vencedor, manteniendo siempre la estructura de enfrentamiento de uno contra uno.

CARRERA DE SORTIJAS O CINTAS

Esta prueba hípica fue traída al Archipiélago por los colonizadores europeos. La primera referencia conocida se refiere a las fiestas celebradas en La Laguna (Tenerife) para exaltar el nacimiento de Felipe II, en 1527.

“(...). Se correrá sortija y habrá doce varas de damasco o raso, para que cada caballero gane media, con tal que saque la sortija dentro de la lanza a vista de los diputados. (...)” (Viera y Clavijo, 1776)

Espacio: Las carreras de sortijas se desarrollan en un espacio llano y libre de obstáculos en el que se ubica una especie de pórtico del que cuelgan las cintas; siendo necesaria la existencia de un espacio anterior y posterior que permita el galope del caballo previo al intento de ensartar la sortija y posterior frenado y vuelta al punto de partida

Material: En la carrera de sortijas y cintas se utilizan dos postes verticales y, sobre ellos, uno horizontal, a una altura de 2,5 a 3 metros; en éste último que se colocan una serie de carretes en cada uno de los cuales se encuentra enrollada una cinta en cuyo extremo se localiza una sortija o anilla. El jinete porta un palito de unos 20 cm. que usará para intentar ensartar la sortija así como arrastrar la cinta en su movimiento.

Desarrollo práctico del juego: La carrera de sortijas es un juego psicomotor en el que montado sobre un caballo a galope, el jinete trata de ensartar una de las sortijas o anillas unida al extremo de una cinta que se encuentra enrollada en cada uno de los carretes colocados a unos 2,5-3 m. pasando bajo una estructura compuesta por dos postes verticales que sostienen un poste horizontal. El jinete va provisto de un palito de unos 20 cm. para realizar esta acción. La acción para ser válida debe hacerse según la descripción realizada, siendo anulada si se pincha la cinta o se coge con la mano. Se realizan turnos de jinetes, efectuando varias series de acciones bajo el poste con las sortijas. Gana el jinete que mayor número de cintas consigue. Esta práctica se realiza también con burro, bicicleta y moto.

CARROS DE MADERA

Esta actividad lúdica tiene su origen en el aprovechamiento de la pendiente de los caminos para la carga y transporte de mercancías mediante la utilización de un pequeño vehículo de tracción humana y, en contadas ocasiones, con tracción animal, en la fase de subida. La fase de descenso permite llevar la carga y al conductor hasta cotas más bajas sin necesidad de esfuerzo alguno. La necesidad de contar con recorridos adecuados permite pensar que hasta el siglo XIX su utilización debió ser muy limitada.

“Va introduciéndose entre cierta clase de chicos, la costumbre de correr por las aceras en carretones que hacen a propósito, ocasionando con esto atropellos frecuentes, y no solo esto, sino que además de descomponer los embaldosados, molestan demasiado a los enfermos, ya con el ruido estridente que produce el carro, ya con la gritería insoportable que hacen. Si los padres de semejantes hordas de granujas los abandonan así mismos, importándoles muy poco que se inutilicen un brazo, una pierna o que se desnucuen (...)”. (Eco del Comercio - Santa Cruz de Tenerife-, 19 de noviembre de 1864).

Las primeras carreras organizadas se realizan en Tacoronte (Tenerife) en torno a 1930.

Espacio: La realización de la actividad precisa de caminos perfectamente trazados y con ciertas cualidades de conservación que faciliten la maniobrabilidad del carro de madera; y con la pendiente necesaria para que el vehículo se desplace aprovechando la inclinación del terreno y su peso.

Material: El *carro de madera*, consta de un cuerpo longitudinal, denominado en ocasiones *timón*, al que se le une por uno de sus extremos un eje fijo que constituirá el tren trasero, y por el otro, un eje de dirección, dando lugar a un vehículo de cuatro ruedas de madera maciza (excepcionalmente de tres). Sobre el cuerpo principal se coloca la zona de carga o *caja*. Existen diversos sistemas de volante y de timón, que suelen combinar la acción directa de los pies sobre el tren móvil; aunque el sistema más utilizado es el constituido por unas riendas que además cumplen la función de permitir tirar del carro en las subidas. Existen diversos sistemas de frenado

Desarrollo práctico del juego: Los carros de madera es un juego psicomotor o de cooperación, según participen uno o dos jugadores, consistente en realizar, montados sobre un carro de madera, un recorrido con una significativa pendiente por la que se desciende, tratando de realizarlo en el menor tiempo posible. Las gestualidades y estrategias vienen condicionadas por necesidad de mantener la estabilidad del carro sin menoscabo de la velocidad del vehículo y adaptándose a las condiciones del terreno. El carro vencedor es el que invierte menos tiempo que el resto de los participantes en realizar el recorrido. Existen dos modalidades: los carros tradicionales de madera y los carros “preparados”.

CUCAÑA

Esta actividad lúdica debió llegar a Canarias con los primeros colonizadores debido a que esa época coincide con la de su práctica en las áreas de origen.

“Día 1 [de mayo]. A las cinco de la tarde, cucañas marítimas, y regatas de botes con varios premios, durante cuyos juegos habrá música en el muelle de esta ciudad [Las Palmas de Gran Canaria]” (La Prensa, 25 de abril de 1876)

“A los habitantes de Santa Cruz de Tenerife. (...) A las cuatro, en la plaza de San Francisco, cucañas en cuyo extremo se hallará el correspondiente premio en metálico” (Fiesta para celebra la victoria de los partidarios de Alfonso XII, 23 de abril de 1876)

Espacio: El espacio viene condicionado por las características de la actividad. Así, la cucaña horizontal o marítima precisa de su ejecución en puertos o zonas junto a la costa que reduzca las posibilidades de accidente de los participantes al caer; la cucaña vertical sólo requiere de un lugar amplio y libre de obstáculos que permita hincarla en el suelo, normalmente un espacio público como la plaza.

Material: Un tronco largo untado con una sustancia resbaladiza, grasa normalmente, que se clava en la tierra (cucaña vertical) o se sujeta con pesos o anclajes (cucaña horizontal). En el extremo opuesto se sitúa el premio (bandera, trozo de tela,...). El palo tiene que ser lo suficientemente largo como para que dificulte la tarea.

Desarrollo práctico del juego: La cucaña es un juego psicomotor que consiste en desplazarse, mediante trepa (cucaña vertical) o marcha-carrera (cucaña horizontal), sobre un palo o tronco sujeto vertical u horizontalmente, según el caso; hasta el extremo en el que se sitúa un premio que debe ser conseguido por los participantes. La superficie de desplazamiento se encuentra recubierta de sustancia resbaladiza que dificulta la acción.

LEVANTAMIENTO DEL ARADO

El origen se relaciona con la necesidad del ser humano de medir su fuerza, utilizando para ello los materiales que se encuentran en su entorno, y con la importancia de la fuerza física en el medio rural.

El levantamiento del arado tal y como lo conocemos en la actualidad debe su sistematización y difusión al luchador Francisco Rodríguez Franco (El Faro de Maspalomas) quien observó esta demostración de fuerza de Matías Hernández, un agricultor de Telde, sobre los comienzos del siglo XX.

“[Los orígenes] cronológicamente nos situaríamos a principios del s. XX, en la ciudad de Telde; el arado no sólo sería una necesidad productiva sino un complemento en los momentos de ocio”. (Betancor, M.A 1990).

Espacio: Se emplea un espacio amplio y llano en el que se pueda desenvolverse el levantador con el arado (terrero de lucha, plaza, etc.)

Material: Un arado de unos 4,0 a 4,75 m, así como los otros accesorios utilizados en la arada, tales como: *yugo, frontiles y guijada*.

Desarrollo práctico del juego: El juego consiste en trasladar el arado (junto a los accesorios de la arada) desde el suelo hasta la vertical, agarrándolo por el

extremo contrario a la reja; manteniéndolo en equilibrio en esa posición, para seguidamente bajarlo de forma controlada hasta la horizontal, donde se realizará un giro de 360° antes de depositarlo en el suelo.

LEVANTAMIENTO Y PULSEO DE PIEDRA

El levantamiento y pulseo de piedra es un juego de origen aborigen que se desarrolló con posterioridad a la conquista hasta nuestros días; principalmente entre los habitantes del medio rural y personas vinculadas a actividades laborales donde las piedras están presentes. También debemos señalar la faceta vinculada al ocio, el entrenamiento o simplemente pasar el rato, sin dejar de lado la rivalidad, la pugna o la manifestación de virilidad.

“Y es que esto se movía porque decían que uno la levantaba hasta la rodilla, y otro hasta el pecho, y así decían” (Alfonso Morales, 1994)

Espacio: El espacio ha venido determinado por el lugar en el que ubicaba la piedra, normalmente llano y limpio y en un lugar accesible.

Material: Tanto para el levantamiento como para el pulseo, se utiliza una piedra en su estado natural. En el caso del pulseo, y por características de la técnica, el peso de la piedra es menor. La dificultad en la ejecución vendrá condicionada por la forma, dimensiones y peso de la piedra.

Desarrollo práctico del juego: El levantamiento y pulseo de piedra es un juego de carácter psicomotor que consiste en levantar una piedra a la mayor altura posible, tal y como se encuentra en su estado natural. Las gestualidades que realiza el levantador vienen condicionadas por las características de la piedra y la tradición. Por ello, existen dos gestualidades básicas: el levantamiento, consistente en levantarla con los apoyos sobre el cuerpo que sean necesarios; y el pulseo, que se fundamenta, de forma habitual, en elevar la piedra lo máximo posible sin que ésta toque ninguna parte del cuerpo. Puede realizarse en uno o dos tiempos. El vencedor será aquél que consigue levantarla, quién la levante más alto o quién la pulsee el mayor número de forma continuada.

PALO CANARIO

El palo canario es una evolución del enfrentamiento con palos de los aborígenes canarios. Existen referencias explícitas (Diston, 1829; Carballo, 1862; Pérez Armas, 1900) de la continuidad de la práctica en las áreas rurales hasta la actualidad en la que se han ido constituyendo diversas formas de institucionalización entre las que se incluyen asociaciones, agrupaciones, colectivos; y especialmente la Federación del Juego del Palo Canario, creada el 24 de septiembre de 1997.

“Su arma favorita es el palo largo o garrote, muy corriente en la isla. Lo usan con gran entusiasmo, cogido por el centro con ambas manos dando golpes o protegiéndose con gran destreza y fuerza” (Diston, 1829)

Espacio: El espacio viene determinado por las características de la actividad y las dimensiones de los implementos utilizados en cada uno de los casos, y comprendería el espacio generado por los desplazamientos de los contendientes. Este espacio suele ser llano y libre de obstáculos que condicionen la atención de los jugadores.

Material: El implemento, que es de madera resistente, puede clasificarse en tres tipos en función su tamaño: el *palo grande*, *garrote* o *lata*, cuyas dimensiones oscilan entre la barbilla del jugador y una cuarta por encima de la cabeza, con un grosor uniforme de un extremo al otro; el *palo medio* o vara, con un tamaño que no excede la altura de la barbilla del jugador, ni queda por debajo de su cintura, frecuentemente hasta la altura del corazón, observándose una diferenciación clara y progresiva entre sus extremos; y el *palo chico* o macana, cuyas dimensiones son siempre inferiores a la cintura del usuario, con un grosor y forma variables. Las maderas más utilizadas son: acebuche, *membrillero*, *afollado*, palo blanco, *acebiño*, *mocanera*, etc.

Desarrollo del juego: El palo canario es un juego de oposición que consiste en combatir cuerpo a cuerpo con un implemento y evitarlo, tratando de “golpear” al adversario y no ser “golpeado”. La práctica se realiza en un espacio suficientemente amplio y libre para permitir el desplazamiento de jugadores e implementos durante el desarrollo del juego. La distancia de enfrentamiento y el agarre de los palos es variable y condicionado por su tamaño y las estrategias empleada por los jugadores. Las gestualidades, determinadas por la morfología y el agarre del palo, prioritariamente utilizadas persiguen golpear, enganchar o clavar el palo, o derribar al adversario; así como las posibles respuestas defensivas ante estas acciones. No existe competición.

PELOTAMANO

La *pelotamano* es un juego difundido de las culturas europeas, que entró a Canarias de la mano de los primeros pobladores normandos o a través de la llegada de los españoles; lo que implica que se asentó en las islas a partir de los siglos XV y XVI.

La primera noticia sobre la práctica del juego de la pelota en Canarias data de 1616, y hace mención a la venta de unas casas en Teguiise (Lanzarote) pertenecientes al juego de la pelota (Hernández Auta, 1989):

“(...) son unas caxas baxas terreras dellas cubiertas y otras disquiernas con todos los solares y lo demas a ellas anezas y pertenesientes que son en esta billa al juego de la pelota (...) que lindan por una parte con casas de los erederos de Luis Deleon potrolado con el callejon que ba al corral del pueblo y por delante con la calle real del juego de la pelota” (Protocolos de Lanzarote).

Espacio: Terreno de tierra, llano, estrecho (8 ó 9 pasos) y largo (70-80 pasos). En el lado del *bote*, las líneas laterales finalizan con sus correspondientes *cabos de bote*. El campo se encuentra dividido, para el momento del saque, por la denominada *raya de falta*, ubicada a 30-35 pasos del *bote* y donde también se coloca la *pedra de falta*, con la función ésta última de referencia para el botador.

Una vez realizado el saque, el espacio se convierte en común para los jugadores de ambos equipos.

Material: La *pelota*, de 45-47 mm., tiene un núcleo de goma recubierto de hilo de lana y, finalmente, forrada de dos piezas de cordobán en forma de *ocho* que se cosen. El *bote*, que está construido de madera, posee en su parte inferior tres o cuatro patas, y en su parte superior muestra una superficie inclinada de unos 20 cm. de lado, formada por una loseta de barro, donde se ha de hacer rebotar la pelota antes del golpeo de saque. El bote permite la opción de regulación de la altura e inclinación sobre la que se rebota la pelota.

Desarrollo práctico del juego: La pelotamano es un juego de cooperación-oposición que consiste en reenviar una pelota hacia delante, golpeándola con la palma de la mano, antes de que dé el segundo bote o, en su defecto, pararla cuanto antes.

En cada campo se disponen, inicialmente, cuatro, cinco o seis jugadores, con el *bote* en el lado contrario a la dirección del viento. Los roles específicos de este juego son: *botador* (el jugador que saca o *bota* la pelota), *jugadores de vuelta* (los jugadores que estratégicamente intentan ganar el espacio al equipo contrario; suelen ser los más adelantados de cada equipo); *tercio* (el jugador que se sitúa tras los jugadores de vuelta); *salto* (el jugador que resta que se sitúa al fondo del terreno propio). El espacio dividido por la *raya de falta* deja de estarlo y pasa a ser compartido en el momento en que el *botador* saca o *bota* la pelota, pudiendo los jugadores avanzar para situarse mejor y conseguir sus fines estratégicos.

El juego comienza cuando el *botador* saca golpeando la pelota con la palma de la mano habiéndola hecho rebotar previamente en el *bote* y dirigiéndola al campo contrario; los oponentes tratarán de devolver la pelota con la palma de la mano, según la estrategia del juego, y así sucesivamente, si la jugada continuase.

El desenlace de las jugadas produce puntos o *rayas*. El punto siempre se consigue por errores o *faltas* del contrario, y las *rayas* se hacen al atajar la pelota, después del segundo bote, para evitar su avance, o por donde salió del campo previo bote dentro de él, marcándose en el terreno. Las *rayas* se juegan una vez que los equipos han cambiado sus posiciones en el campo, lo que ocurrirá cuando el marcador esté a 40 y una *raya* o dos *rayas*, comenzándose a jugar la primera de ellas y a continuación la segunda. Cuando se termina la jugada en la que se dilucida la *raya*, el resultado siempre da lugar a un punto, nunca a otra nueva *raya*. Tras el cambio de posiciones de los equipos, y después de haberse jugado las *rayas* pendientes, se procederá a continuar el juego.

La cuenta es semejante a la de otros juegos de pelota (15, 30, 40, *chico*). El conjunto de 5 *chicos* equivale a un *pajero*. El número de *chicos* no es acumulativo mientras el otro equipo posea *chicos*, restándose una vez conseguido en el juego; por ejemplo si un equipo tiene 2 *chicos* y el adversario hace uno, el resultado ser....(¿?). El *pajero*, respecto a otro *pajero*, también se rige por esta misma norma anterior; "*chico borra chico, pajero borra pajero*". Para ganar un *chico* ha de conseguirse una diferencia de dos tantos.

PINA

Esta actividad lúdica de bastón y bola arrastrada supuestamente se difundió por toda Canarias con la llegada de los colonizadores europeos, debido a que esta familia de juegos era muy popular en Europa durante los siglos XV y XVI. Existen referencias escritas desde finales del siglo XIX:

“En la plaza, los días de fiesta, luchas, juegos de pelota y pina” (Fernández Castañeyra, 1884)

Espacio: El espacio se caracteriza por ser una superficie rectangular y llana, de tierra y limpia de obstáculos. En los fondos se señala una raya cuya superación implica un tanto. Normalmente se jugaba en los caminos, las plazas o los barrancos. Las dimensiones del espacio dependerá del número de jugadores; conociéndose ejemplos de distancia entre las rayas de fondo superiores a los 300 metros.

Material: La *pina*, trozo de madera dura, más o menos esférico, de aproximadamente 6-8 cm. de diámetro; y un bastón de madera resistente, denominado *pinero* en La Palma, con el extremo inferior curvo para un mejor contacto con la *pina*.

Desarrollo práctico del juego: La pina es un juego de cooperación-oposición que consiste en situar la pina por detrás de la raya del equipo contrario, mediante el golpeo o conducción con un bastón, obteniendo así *una raya*.

Los jugadores (de 2 a 15 por cada uno de los equipos) se distribuyen libremente por el espacio en función de las estrategias que sigan. De forma general, el juego se inicia en el centro del espacio de juego disputándose la posesión de la pina entre dos jugadores, uno de cada equipo; continuando el juego mediante conducciones, pases, intercepciones y desplazamientos hasta que alguno de ellos consigue que la pina supere la raya de fondo de equipo adversario. Cuando se consigue esta acción, el juego se reinicia desde el centro del espacio de juego por parte del equipo cuya raya ha sido superada.

Existen al menos 8 formas diferentes del juego recogidas en Canarias, siendo otra muy difundida aquella que consiste en el enfrentamiento 1 x 1 ó 2 x 2, en la que los jugadores se ubican en las proximidades de la raya de fondo de su campo, distantes entre sí 25-30 m y golpean *la pina* para que intente superar la raya del contrario, que sólo puede defenderla con la ayuda de su bastón.

SALTO DEL PASTOR

El empleo de un palo grande o lanza para deambular por el terreno está documentado en la cultura aborígen, vinculado con una función utilitaria; no existiendo menciones precisas e inequívocas de que se practicase, en esa etapa, con la función de juego. Inmediatamente después de la llegada de los españoles, el salto con un palo grande se generaliza entre los campesinos, y se documenta ese uso por parte de las personas dedicadas a labores del campo y del pastoreo (Gaspar de Frutuoso, Viera y Clavijo, Glas, Verneau).

Esta actividad, como otras de carácter utilitario, en ocasiones se despoja de su carácter funcional en un contexto de juego, convirtiéndose en una actividad lúdica.

“Arrójanse con la lanza, llevada a lo largo del cuerpo del hombre, terciada de manera que ponen un tercio primero en la tierra o piedra donde dan con una contera de acero que trae la lanza, de un palmo de larga con su cubo, sin que pueda desviarse de donde da, y aunque sean tres lanzas de alto se tiran abajo y vienen a ponerse en el suelo con tanta facilidad, que parecen aves” (Fructuoso, 1590)

“Otras mil gentilezas hacen, como es arrojarse peña abajo con una lanza muchos estados, que, como son a todos notorias, no quiero gastar tiempo en escribirlas” (Espinosa, 1594)

En la actualidad existe una federación de salto del pastor canario creada el 23 de marzo de 2001.

Espacio: La existencia de esta actividad viene determinada por la accidentada orografía del Archipiélago Canario. Un terreno irregular y montañoso, al tiempo que transitable por el ganado y aquellas que lo precisaban. Actualmente su práctica lúdica se continúa realizando en el contexto natural.

Material: El implemento que tiene distintas denominaciones según las islas (*lanza, garrote, lata, astia, asta, palo, regatón,...*) permite distinguir las siguientes partes: el *palo*, vara de madera de forma cónica, más gruesa en el extremo inferior, con unas dimensiones entre dos y cuatro metros; el *regatón*, especie de punzón de acero ubicado en el extremo que entra en contacto con el suelo, con un tamaño entre 20 y 35 cm. y el *bocal* o *collarín* (no siempre presente), funda metálica que se coloca en el extremo superior del palo para protegerlo y que no se abra la madera. En algunas situaciones, el regatón se sustituye o por una argolla o por una argolla y una puya o puyón.

Desarrollo práctico del juego: El salto del pastor es un juego psicomotor cuya finalidad es trasladarse en un espacio natural con la ayuda de un palo grande (*lanza, garrote, lata, asta, astia, regatón,...*), tanto en situaciones de descenso como de ascenso, o en espacios llanos. Las gestualidades empleadas para su ejecución surgen a partir de un agarre eficaz con las dos manos, uno más alto que el otro y de manera que favorezca el deslizamiento y frenado adecuado. Entre éstas caben destacar: *salto a regatón muerto, salto a banda, salto a plomo, salto de media luna o del enamorado,...*

Esta actividad carece de competición.

TABLAS DE SAN ANDRÉS

El traslado de maderas desde el monte hasta la población de Icod de los Vinos y la costa pudo ser el origen de esta actividad. Además, de forma paralela habría se considerar otras posibilidades como el empleo de corsas y el traslado de los envases y barricas para su limpieza. Estas actividades, que pueden constituir su origen, se realizaban desde el s. XVI.

“Dos largas y empinadas calles, la de San Antonio y la del Amparo, arrancan casi desde el extremo de la Villa, siguiendo paralelas hasta el extremo sur (...), siendo entonces la primera el arrastradero de las maderas, que se cortaban en el frondoso y próximo pinar, y la segunda, el camino real” (Gutiérrez, 1941)

Espacio: Un espacio de pronunciada pendiente. Antiguamente se utilizaban caminos y calles empedradas o adoquinadas, en la actualidad se realizan, prioritariamente, en calles y vías asfaltadas.

Existen vías y calles que han sido utilizadas tradicionalmente para la práctica de este juego como son: San Antonio, Hércules, El Salto y El Plano, en Icod de los Vinos; o, La Palmita, en La Guancha.

Material: Se precisa del empleo de una tabla (1-2 jugadores) o de un tablón (3-12 jugadores), a ser posible, de tea. Estos trozos de madera pueden disponer de traviesas que facilitan la colocación de los jugadores y evita que sean embestidos por otra tabla (en la parte posterior). Así mismo, las tablas se untan con grasa o sebo en la zona en contacto con la calzada para favorecer el deslizamiento. Cuando las calles eran empedradas/adoquinadas, se utilizaban los remos que eran unos palos de brezo o haya y que se empleaban para dirigir la tabla durante el recorrido.

Desarrollo práctico del juego: Las tablas de san Andrés es un juego psicomotor (un solo tripulante) y sociomotor (más de un solo tripulante) consiste en desplazarse montados sobre una tabla o tablón de madera aprovechando la pronunciada pendiente de las vías y calles.

Los participantes se tiran desde la parte alta del recorrido y mediante un impulso inicial con las manos, el movimiento del cuerpo y la inclinación del recorrido adquieren una gran velocidad. El frenado se produce habitualmente mediante el impacto contra una montaña de cubiertas de coches que se ubica al final del recorrido. En otras ocasiones, las características del tramo final del recorrido (menor índice de inclinación) o las acciones de los jugadores, consiguen disminuir la velocidad de la tabla y detenerla.

TÁNGANA

Esta actividad lúdica de precisión debió llegar al Archipiélago Canario con los primeros colonizadores pues esta familia de juegos estaba ampliamente representada en Europa durante los siglos XV y XVI. La primera referencia conocida es de Glas (s. XVIII):

“las diversiones entre la gente del pueblo además de cantar, tocar la guitarra y bailar (...), el jugar al tejo (...)” (Glas, 1764).

Espacio: Un espacio de tierra limpio de obstáculos, sobre el que la laja, una vez en contacto con el suelo, pueda deslizarse sin afectar a su trayectoria. La zona de lanzamiento se marca con una raya distante entre 6-15 pasos del lugar donde se coloca la *tángana*.

Material: La *laja*, piedra plana que se arrojará con intención de derribar la *tángana*, piedra de forma piramidal que se coloca de pie y sobre la que generalmente se ubica la apuesta (monedas, chapas, estampas, pipas, fósforos, cigarrillos,...)

Desarrollo práctico del juego: La *tángana* (también denominada *tángano*, *tejo*, *teje*, *tusa*, *laja*, *chiste* o *tángara*) es un juego de intermotricidad alterna que consiste en lanzar con precisión, desde una raya preestablecida, arrojar una piedra plana o *laja* hacia otra piedra, la *tángana*, en la que se ha ubicado la apuesta. El juego se desarrolla en una superficie de tierra plana y libre de obstáculos en la que señala una raya de lanzamiento que dista entre 6 y 15 pasos del lugar en el que se coloca la *tángana*.

Los jugadores intervienen de forma sucesiva siguiendo un orden que se consigue lanzando desde la *tángana* hacia la raya, por proximidad a ésta sin pasarse. Los lanzamientos y el orden establecido se mantienen mientras exista apuesta en disposición de ser ganada. El jugador ganará toda aquella apuesta que quede más cerca de su *laja* que de la *tángana*.

Se localizan numerosas variantes del juego en Canarias, tales como la colocación en la posición original de la *tángana* una vez derribada con la apuesta restante, la colocación de la apuesta detrás de la *tángana*, la no presencia de la apuesta, ganando aquel jugador que derribe la *tángana*,...

DEPORTES

ARRASTRE CANARIO

Las pruebas de arrastre de grandes pesos por parte de una yunta vacuna están ligadas al proceso de selección de las reses más aptas y fuertes por parte de los ganaderos. Este ganado llegó a Canarias con los colonizadores. La federación de arrastre canario se constituye el 5 de mayo de 1998.

Espacio: En la actualidad, en un espacio rectangular de 50 m de largo por 15 de ancho, se señala un recorrido de 35 m, de ida y vuelta. La superficie debe estar compactada, preferiblemente de tierra para que facilite el agarre de la pezuña del animal.

Material: La práctica deportiva actual precisa de los siguientes elementos: la canga o el yugo, la corsa, la cadena, los sacos (de 100 Kg. cada uno) y la vara.

Desarrollo práctico del deporte: Las pruebas de arrastre consisten en que una yunta desplace una corsa cargada con sacos de 100 Kg. cada uno, una distancia de 70 metros en un recorrido de ida y vuelta de 35 m, en el menor tiempo posible, y con un límite de 3 minutos. Las yuntas compiten por categorías que implica el arrastre de diferentes pesos, en sacos de 100 Kg. cada uno: vacas de 3ª, 6 sacos; vacas de 2ª, 7 sacos y vacas de 1ª, 8 sacos; toros de 3ª, 8 sacos, toros de 2ª, 9 sacos y toros de 1ª, 11 sacos. Además se debe considerar los casi 200 Kg. que pesa la corsa y el índice de rozamiento en la superficie sobre la que se

arrastra. La clasificación se establece según los tiempos empleados en recorrer la distancia de 70 m, dentro de cada categoría; correspondiendo mayor puntuación al que menos tiempo emplee, y dependiendo del número de yuntas que participen en la prueba.

BOLA CANARIA

La bola canaria es un deporte que surge a partir de varias modalidades de juegos de bolas coexistentes en Canarias, tales como la bola tradicional, las bochas, la bola criolla y la petanca. Esta actividad deportiva se constituye como tal a partir de la creación de la Federación de bola canaria y petanca el 25 de septiembre de 1992.

Espacio: Un rectángulo de 18 metros de largo, como mínimo, y 25 metros como máximo. Y ancho nunca inferior a 3,50 metros, ni superior a 6 metros. El piso del terreno de juego debe ser llano, compuesto por una capa de tierra, arena, jable o cualquier otro producto similar. Se recomienda en los casos que sea de tierra o arena que se mezclen con aserrín. El espesor de dicha capa no deberá exceder de 8 mm. En la cabecera de las canchas cerradas, a todo lo ancho de la misma, se colocará una cinta de 10 Mm. como mínimo y, 25 Mm. como máximo, de ancho, situada a una distancia de la cabecera entre 20 y 25 centímetros. Esta línea es la que marca el fuera de juego de las bolas que la traspasen en su totalidad. Las canchas situadas en terrenos cerrados, tendrán que tener una pared que las circunde, que mida en sus laterales una altura mínima de 20 cm., y 120 cm. en los fondos. En la parte inferior de la pared, deberá instalarse, adherida a aquella, una protección de caucho, cuero, goma espuma o material similar, hasta una altura mínima de 50 cm. Las canchas situadas en terrenos abiertos tendrán un rectángulo de juego de dimensiones mínimas 3 x 20 metros y máximas de 6 x 40.

Material: *Las bolas* son de material de *pasta* homologada por la Federación Canaria; 24 en total, 12 para cada equipo. Los colores recomendados son verde y rojo, todas del mismo color para cada equipo. Sus características son: diámetro, mínimo 90 mm. y máximo 120 mm.; y peso, mínimo 1.000 gramos y máximo 1.200 gramos. *El boliche o mingue* es de hierro y con un diámetro comprendido entre 35 y 45 Mm., y un peso de entre 50 y 500 gramos.

Desarrollo práctico del deporte:

La bola canaria es un juego motor de lanzamiento de precisión, perteneciente a la familia de las bochas, que, consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita denominada boliche, con la intención de colocar lo más cerca posible, del referido boliche, el mayor número de las bolas del equipo propio que se pueda, alejando las del equipo adversario. El hecho puntuable es, por tanto, el situar las bolas propias más cerca del boliche que las del contrario. Se obtiene un punto por cada bola propia situada más cerca del boliche. Las principales *técnicas o gestualidades* son: lanzar el boliche, arrimar (acercar la bola que se lanza al miche u otra bola) y bochar (lanzar la bola con la intención de golpear una bola o al miche).

Los *participantes* son 2 equipos de 4 jugadores y 2 suplentes cada uno. Cada equipo tiene 12 bolas, 3 para cada jugador. Esta es la modalidad más usada, si bien son posibles otras composiciones tales como las siguientes:

2 jugadores con 4 bolas cada uno, 3 jugadores con tres bolas cada uno, 5 jugadores con 2 bolas cada uno, y desafíos individuales con 5 bolas cada uno. Para la práctica se establece una serie de categorías entre los jugadores. Serán infantiles de 10 a 14 años, juveniles de 15 a 18 años y senior a partir de los 18 años.

Participando tanto hombre como mujeres. El desarrollo de la partida consiste en sumar puntos, que estarán definidos en función del número de bolas más próximas al boliche, que da lugar al *sistema de tanteo*, que es a puntuación límite de entre 12 y 18 puntos. Los sistemas de competición son por equipos e individuales

LUCHA CANARIA

La lucha canaria es una evolución de los enfrentamientos, cuerpo a cuerpo sin implementos, que ya se practicaban en Canarias desde la época aborigen. La institucionalización de esta práctica se inicia con su inclusión en la Federación Española de Luchas en 1943, y se culmina el 2 de diciembre de 1983 con la creación de la Federación Regional de Lucha Canaria.

Espacio: El espacio de lucha, es una superficie circular de arena o tapiz, denominada *terrero*, con dos círculos concéntricos con unas medidas reglamentarias mínimas de 15 y 17 m respectivamente y separado de las gradas, como mínimo 2 m.

Material: Una camisa y un pantalón, de tejido resistente y hechos conforme a unas normas reglamentariamente establecidas por la Federación de Lucha Canaria, así como ropa interior, debajo del pantalón.

Desarrollo práctico del deporte: La brega consiste en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, partiendo desde la posición de pie, manteniendo en contacto los dos hombros derechos de los luchadores, con la mano izquierda agarrada a la boca pierna del pantalón derecho del oponente y con la pierna derecha más adelantada que la izquierda; las dos manos derechas juntas en posición vertical se llevan al suelo hasta tocarlo con la punta de los dedos. Partiendo, de esta posición reglamentaria, el objetivo motor del enfrentamiento consiste en derribar al adversario haciéndole tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean la planta de los pies; al tiempo que se evita ser derribado.

Las confrontaciones entre los luchadores, por lo general, se hacen al sistema "*tres, las dos mejores*", es decir, se hacen hasta tres enfrentamientos de 1'30" de duración, resultando ganador quien venza en dos de los tres enfrentamientos o tenga ventaja al concluir éstos. En el caso de resultar empatados al final de las tres agarradas, y siempre que haya ganado una cada luchador, se realiza una cuarta de un minuto de duración; y de persistir el empate, teniendo en cuenta también las amonestaciones (faltas reglamentarias), ambos luchadores resultan

eliminados. Otro sistema para vencer al adversario es por la acumulación de amonestaciones; tres en una misma agarrada o cuatro en el enfrentamiento con un mismo luchador.

El sistema de "lucha corrida" se caracteriza por la intervención de 18 luchadores por cada equipo, que se enfrentan en una única agarrada de 3 minutos. El luchador que resulta derribado no puede volver a intervenir.

El sistema de "todos contra todos" permite la participación de dos equipos de seis u ocho luchadores que se enfrenta a todos y cada uno de los adversarios, en una agarrada de 1'30". Cada agarrada ganada supone un punto y gana el equipo que más puntos acumule.

LUCHA DEL GARROTE CANARIO

La lucha del garrote canario es una evolución de los enfrentamientos, con palos grandes, que de forma tradicional se han practicado en Canarias desde la época aborígen.

La constitución como deporte se relaciona con la creación de la Federación de lucha del garrote canario, El 11 de mayo de 1998; así como, la elaboración de un reglamento técnico y la celebración de competiciones.

Espacio: El *espacio* de juego es una superficie circular de arena (u otras homologadas como válidas por la Federación de Lucha del Garrote Canario), denominada *terrero*, de 15 m de diámetro, con otro borde interior señalizado de 13 m de diámetro.

Material: Se utiliza un garrote de características variables. El reglamento distingue tres tipos distintos: Garrote corto, a la altura del hombro; Garrote medio, de la altura del garrotista y Garrote largo, con dimensiones de hasta una cuarta por encima de la cabeza del practicante. Se estipulan dos colores para los garrotes de competición: negro, para el local; y, encarnado para el visitante. Así mismo, se permite la utilización de garrotes adaptados para garantizar la seguridad. El garrote adaptado se realiza mediante el forrado con gomaespuma de un garrote, y con los extremos más anchos...

Desarrollo práctico del deporte: El deporte consiste en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con un implemento o garrote, que tienes por finalidad tocar/golpear al contrario con el garrote, realizar enganches con el garrote o derribar al adversario con una *zapata* o *traba*; intentando conseguir un K.O. técnico (derribar y marcar en la cabeza) o un K.O. por superioridad (acumular 8 puntos o más en un mismo ataque; o por diferencia manifiesta entre los garrotistas). Se pueden acumular puntuaciones parciales en función de las características de la técnica ejecutada por el garrotista. El enfrentamiento tiene una duración límite de 2 minutos.

En la modalidad de exhibición, se ejecutará una coreografía, provista o no de música, en la que deben ser ejecutadas una serie de técnicas obligatorias y otras técnicas elegidas por los participantes, y en la que también se valorará la

dificultad del ejercicio, el ritmo y la estética. En la modalidad de parejas la duración será entre 2 y 3 minutos; y en la de por equipos de 3 a 4 minutos.

VELA LATINA CANARIA DE BARQUILLOS

Su origen parece estar ligado a las regatas de vela latina de las fiestas de San Ginés Arrecife de Lanzarote, de la cual existe referencia documental en el Diario de Las Palmas relacionada con las fiestas de 1904. Manteniéndose la regata festeras durante varias décadas, hasta 1970.

Espacio: Los *Campo de regatas* suelen estar situados en las bahías o costas de las ciudades en que se practica, de las islas de Lanzarote, Fuerteventura, Tenerife y Gran Canaria.

El *espacio* es el campo de regatas que se sitúa generalmente junto a la costa de los pueblos en que se practica de las distintas islas y en el que se dibuja un triángulo olímpico con la ayuda de boyas

Material: El barquillo, la vela, la palanca, el palo, la carlinga, el lastre (fijo los plomos y, móvil los sacos de arena), la escota, la mura, la canilla, la driza, los estay, los rejos, el corcho, los baldes para achicar, los obenques, la amura
El barquillo de cinco metros dispone de un casco de madera con las siguientes medidas: una *Eslora* máxima de 5.00 metros y, mínima 4,95 metros. La *Manga* máxima 1,65 metros y, mínima 1,62. El *Puntal*: máximo 0,66 y, mínimo 0,62 m. La *Palanca*, que debe ser de madera maciza, enteriza, sin canal ni mecanismo alguno, con un máximo de 7,90 m. La *vela* debe ser triangular o con “*martillo*”, con una o dos fajas de envergues y con una superficie máxima manual, de 18,83 m², y real, de 19,78 m². *El barquillo de ocho metros y cincuenta y cinco centímetros* (8,55) está constituido por un casco de madera que tiene las siguientes medidas: La *Eslora* máxima 8,55 y mínima 8,50 m. La *Manga* máxima 2,35 m y, mínima 2,32. El *Puntal*: máximo 0,95 y, mínimo 0,93 m. La *Palanca*, que debe ser de madera maciza, sin canal ni mecanismo alguno excepto el zuncho. La *vela* debe ser triangular o con “*martillo*”, con una o dos fajas de envergues y con una superficie máxima de 44,50 manual y 45,65 m² la real. Los pesos adicionales (lastre) del barquillo podrán ser de plomo, cemento o grava.

Desarrollo práctico del deporte: Es un deporte de cooperación-oposición que se desarrolla en un espacio con incertidumbre. Su objetivo motor prioritario o puntuable es trasladarse en un espacio-tiempo. El número de participantes está comprendido entre 2 y 4 para los barquillos de 5,00 m, y entre 7 y 12 para los de 8,55 m.

Las principales técnicas y estrategia motrices son: Tirar de la escota. Soltar la escota. Cazar el troceo. Soltar el troceo. Quitar y poner lastre. Tirar de la estera. Pasar la palanca. Orzar. Derribar. Achicar agua. Hacer banda. Aflojar. Atrás
El sistema de tanteo está determinada por el espacio a recorrer y el tiempo empleado en recorrerlo, jerarquizándose los resultados en función del orden de llegada y el tiempo invertido por los barcos participantes. Los sistemas de competición suele ser liga y eliminatorio.

VELA LATINA CANARIA DE BOTES

En la bahía de Las Palmas de Gran Canaria, por los marineros que faenaban en el Puerto de la Luz para realizar los trabajos de transporte de mercancías y personas. La primera regata competitiva, que puede ser considerada como origen de este deporte, se realizó el 1 de mayo de 1876. La Federación se constituyó el 14 de octubre de 1996

Espacio: El recorrido de la regata será el clásico campo comprendido desde el fondeo con carácter fijo en la denominada popularmente 'Mar Fea', en las proximidades de la zona del antiguo túnel de La Laja, hasta la mitad norte del Muelle Deportivo, y a una distancia desde esa orilla de unos 150 m, aproximadamente.

Material: *El bote*, de debe ser de madera, tiene las siguientes características: una eslora máxima de 6,55 metros y con una manga máxima de 2,37 metros. *La vela* con una superficie vélica que sobrepasa los 40 m², en forma de triángulo (latina) tiene una medida por el pujamen no superior a la eslora del bote. La palanca, en la que se enverga la vela, tiene una longitud superior a los 13 metros, y el palo, que tiene que ser de madera, redondo u ovalado, con plastificado ligero en su exterior. *El lastre fijo*, formado por piezas de plomo, y *el lastre móvil* constituido por 10-18 sacos de arena de de más de 25 kilos.

Desarrollo práctico del Deporte: La vela latina de botes es un *deporte de cooperación-oposición* que se desarrolla en un espacio con incertidumbre. Su objetivo motor prioritario o puntuable es trasladarse en un espacio-tiempo. El número de participantes mínimo es de 8, siendo lo habitual que se embarquen entre 10 u11.

Las principales técnicas son: Tirar de la escota, soltar la escota, abrochar, cobrar, resonar, quitar y poner lastre, tirar de la estera, tirar del palo arriba y abajo, pasar la palanca, empujar el estay, coger cuartel, orzar, derribar, achicar agua, hacer banda, aflojar y atrás

El espacio es el campo de regatas comprendido entre la Mar Fea, como línea de salida y, la línea de llegada que se sitúa a unos 50 m de la bocana de entrada al muelle deportivo de la bahía de Las Palmas de Gran Canaria. Los materiales: el bote, la vela, la palanca, el palo, la carlinga, el lastre (fijo [los plomos] y, móvil [los sacos de arena]), la escota, la mura, la canilla, la driza, los estay, los rejos, el corcho, los baldes para achicar, los obenques y la amura.

El sistema de tanteo, está determinado por el espacio a recorrer y el tiempo empleado en hacerlo; es decir, recorrer el espacio de regata en el menor tiempo posible, dentro del tiempo máximo determinado por la organización del evento. Los sistemas de competición son: Campeonato provincial, de todos contra todos a una vuelta; el Torneo Eliminatorio, de todos contra todos con eliminación; y la Copa Gran Canaria.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu y Galindo, Fray J. (1602). *Historia de la Conquista de las Siete Islas Canarias*. Edición crítica por Alejandro Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1977.
- Alonso, M. (1986). *Diccionario medieval español: desde las Glosas Emilianenses y silenses (S. X) hasta el siglo XV*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- Amador, F. (1994) *Estudio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en la Lucha Canaria*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Amador, F. (1996). *Manual completo de lucha canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: EDECA.
- Amador, F., Castro, U. y Álamo, J.M. (Coordinadores) (1997). *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. Madrid: Gymnos.
- Antequera, F. J. (1989). *La lucha canaria en La Palma*. Santa Cruz de Tenerife: Servicio de publicaciones de Cajacanarias.
- Antequera, F. J. (1996). *La lucha canaria. Algo más que un deporte*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Aragao, A. (1989). *A Madeira vista por estrangeiros*. Funchal: Secretaria Regional de Educação e Cultura. Direcção Regional dos Assuntos Culturais.
- Arias Marín de Cubas, T. (1687). *Historia de las siete islas de Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Real Sociedad Económica de Amigos del País. Edición de 1986.
- Aznar, E. (1990). *Pesquisa de Cabitos*. Edición crítica del autor. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Hispano Europea.
- Betancor, M. A. (1990). El levantamiento del arado, una manifestación de fuerza entre lo físico y lo social. En VV.AA., *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias*. (pp.237-241). Las Palmas de Gran Canaria: IEFCA y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Bethencourt Alfonso, J. (1911). *Historia del Pueblo Guanche*. Tomo II. Edición anotada por Manuel Fariña. Santa Cruz de Tenerife: Lemus. 1994.
- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Blázquez, D. (1982). Elección de un método en Educación Física. Las situaciones problema. *APUNTS. Educación Física y Deportes* (19), 91-99.
- Bloom, B. (1956). *Taxonomía de los objetivos de la educación*. Buenos Aires: Troquel. Edición en español de 1975.
- Bombín, L. y Bozas, R. (1976). *El gran libro de la pelota*. vol. I. Madrid: Delegación Nacional de Educación Física y Deportes y Caja de Ahorros de San Sebastián.
- Bonnet, S. F. (1945). Un canario en el combate naval de La Habana de 12 de octubre de 1748. *Revista Museo Canario*. julio-septiembre.
- Borrador de Reglamento de la Federación de Lucha del Garrote Canario. Reglamento técnico. Propuesta definitiva de 2002.
- Botanz, R. y equipo (1990). Las pruebas de fuerza con piedras en Canarias. En VV.AA., *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias*.

- (pp. 225-233). Las Palmas de Gran Canaria: IEFC y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Caballero, F. (1996). *Documentos episcopales canarios*. VI. Las Palmas de Gran Canaria: Real Sociedad de Amigos del País.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica. Edición de 1967.
- Cardona, A. (1995). *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Las Palmas de Gran Canaria: Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Caro, R. (1626). *Días geniales o lúdicos*. vol. II. Madrid: Espasa-Calpe. 1978.
- Caro Baroja, J. (1986). *El estío festivo*. Madrid: Taurus.
- Castro, U. (1994). Las tablas de San Andrés. En VV.AA., *Juegos Deportivos Tradicionales* (pp. 95-125). Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Castro, U. (1997). Introducción a los juegos y deportes tradicionales de Canarias. En VV.AA. *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*. (pp. 11-55). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte.
- Castro, U. (1997). Pruebas de fuerza. En VV.AA., *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*. (pp.91-102). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte.
- Castro, U. (2001). *Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: La Pina*. Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Castro, U. y Betancor, M. (1995). Recreación y juegos tradicionales. En VV.AA., *Actividades Físico-Deportivas y Recreativas*. (pp. 228-256). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife.
- Cioranescu, A. (1986). *Antonio de Viana. Conquista de Tenerife*. Santa Cruz de Tenerife: Interinsular Canaria. Edición crítica.
- Concepción, J. L. (1984). *Costumbres, tradiciones y remedios medicinales canarios*. La Laguna: Asociación cultural de las Islas Canarias.
- Corominas, J. y Pascual, J. A. (1980). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Madrid: Gredos.
- Covarrubias, S. de (1611). *Tesoro de la lengua castellana o española*. Barcelona: Alta Fulla. Edición de Martín Riquer, 1998.
- De Mata, J. (1946)- El capítulo de Canarias en la «Crónica de Juan II». *Revista de Historia*. (73), enero-marzo. 1-9.
- Diccionario de Ciencias del Deporte* (1992). Málaga: Unisport.
- Diem, K. (1966). *Historia de los deportes*. Barcelona: Luis de Caralt.
- Diem, K. (1973). Orígenes rituales. *Revista Cítius, altius, fortius*. (vol. XV), 259-272.
- Döbler, H. y Döbler, E. (1975). *Juegos menores*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Domínguez, J. (1989). *Introducción a la Historia de la Lucha del Garrote*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Domínguez, J. (1995). *Lucha de garrote (catón)*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.

- Domínguez, J. (1997). *Juego de la Lata (Garrote) y el Juego del Palo en Lanzarote*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Lanzarote y Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Domínguez, J. (2000). *Lucha de garrote* (catón). Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Douglas, M. (1996). *La aceptabilidad del riesgo según las ciencias sociales*. Barcelona: Paidós. Edición original inglesa de 1985.
- Eichel, F. (1973). El desarrollo de los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica. *Rev. Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 95-134.
- Eppensteiner, F. (1973). El origen del deporte. *Revista Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 259-272.
- Espinosa, Fray Alonso de (1591). *Historia de Nuestra Señora de Candelaria*. Santa Cruz de Tenerife: Ediciones Goya. Edición de 1980.
- Etxebeste, J. (1995). Aproximación al estudio de los juegos y deportes de Euskal-Herria. En *Actas del segundo congreso de las ciencias del deporte, la educación física y la recreación*. (pp. 83-91). Lléida: INEFC-Lléida.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs. Éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales. Université Paris V- René Descartes. Tesis doctoral.
- Fernández Castañeyra, R. (1884). *Memoria sobre las costumbres de Fuerteventura*. Edición, introducción y notas de Francisco Navarro Artilles. Puerto del Rosario (Fuerteventura): Servicio de Publicaciones del Cabildo Insular de Fuerteventura. 1991.
- Fructuoso, G. (1590). *Las Islas Canarias (de saudades da terra)*. Edición crítica de E. Serra, J. Régulo y S. Pestana. La Laguna: Fontes Rerum Canariarum. XII.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física*. Barcelona: CIMS.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
- García Barbuzano, D. (1985). *Historia, fiestas y tradiciones. El Santísimo Cristo de La Laguna*. Santa Cruz de Tenerife: Ayuntamiento de La Laguna.
- García de Diego, V. (1970). *Gramática histórica española*. Madrid: Gredos.
- García Manso, J.M., Navarro, M. y Ruiz, J.A. (1996). *Bases teóricas del entrenamiento deportivo. Principios y aplicaciones*. Madrid: Gymnos.
- García Sánchez, J. N. (1992). *Imitación y juego simbólico. Evaluación y desarrollo*. Valencia: Promolibro.
- García, J. C. y González, A. (1996). Análisis de la competición del bote femenino de vela latina en las temporadas 1995, 1996 y 1997. En F. Amador, U. Castro y J.M. Álamo (coord). *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. (pp. 895-914) Madrid: Gymnos.
- García-Talavera, F. y Espinel, J.M. (1989). *Juegos guanches inéditos*. Santa Cruz de Tenerife: Colectivo cultural "Valle de Taoro".
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata. Edición original de 1977.
- Gillet, B. (1967). Historique des Jeux Olympiques. En R. Callois (dir.), *Encyclopédie de la Pléiade*. (pp. 1185-1218). Paris: Gallimard.
- Gillmeister, H. (1988). La dissémination géographique des jeux traditionnels; unité et la diversité des jeux traditionnels en Europe. En *Actas del I Seminaire sur les jeux traditionnels*. (pp. 23-36) Vila Real (Portugal).
- Glas, G. (1764). *Descripción de las Islas Canarias*. La Laguna (Tenerife): Instituto de Estudios Canarios, 1976.

- Gomes Eanes de Zurara (Azurara) (1978). *Crónicas dos feitos notaveis que se passaram na conquista de Guiné por mandado do Infante D. Henrique*. Lisboa: Academia Portuguesa da Historia. Edición crítica de Torquato de Sousa. vol. I.
- González, A. y Martínez, G. (1992). *El Juego del Palo Canario*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria y Cabildo Insular de Tenerife.
- González Alcantud, J. A. (1993). *Tractatus ludorum*. Barcelona: Anthropos.
- Gracia, L. (1991). *Juegos aragoneses. Historia y tradiciones*. Zaragoza: Mira editores.
- Grupo de Estudio praxiológico (INEFC de Lleida) (1993). Hacia una construcción de una disciplina praxiológica que acoja y estudie la diversidad de prácticas corporales y deportes existentes. En *Revista Apunts de Educació Física* (32), 19-26.
- Grupo de Estudio Praxiológico (INEFC de Lleida) (1993). Estudio praxiológico de las prácticas deportivas, expresivas, lúdico-recreativas y aprehensivas. En *Revista Apunts de Educació Física* (32), 27-36.
- Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas (1998). Hacia la construcción de un paradigma en Praxiología Motriz: objeto, campo, clasificación e ideología. *KINESIS* (25), 5-12.
- Grupo de Estudio e Investigación Praxiológica (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: INDE.
- Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas (GEIP) (2000). ¿Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices? En *Revista Apunts de Educació Física* (60), 97-105.
- Guerra, G. (2002). *Análisis comparado de dos metodologías de enseñanza de la técnica en los juegos deportivos. Una aplicación en la lucha canaria*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Guillemard, G. y otros (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lérida: Agonos.
- Gusdorf, G. (1967). L'Esprit des jeux. En R. Caillois, *Jeux et Sports. Encyclopedie de la Pléiade*. (pp. 1157-1180). Paris: Gallimard.
- Gutiérrez, E. (1942). *Historia de la ciudad de Icod de los Vinos en la isla de Tenerife*. La Laguna – Instituto de Estudios Canarios.
- Hall, E. T. (1972). *La dimensión oculta*. México: Siglo XXI.
- Hall, E.T. (1981). *El lenguaje silencioso*. Madrid: Alianza. Edición original de 1959
- Harrow, A. (1972). *Taxonomía del ámbito psicomotor*. Madrid: Ateneo.
- Henríquez, J. (1990). La Lucha Canaria en el exterior. La Lucha en la actualidad. En VV.AA., *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias*. (pp. 101-107). Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Hernández Álvarez, A. y Hernández Pérez, M^a V. (1994). El calabazo, en VV.AA., *Juegos deportivos tradicionales*. (pp. 197-219). Santa Cruz de Tenerife: CCPC.
- Hernández Auta, J. M. (1989). *Un ancestral deporte canario. La Pelotamano*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Lanzarote.
- Hernández Auta, J.M. (1993). El juego de pelotamano en la escuela. En J. Hernández Moreno, F. Amador y A. González (coord.), *Actas del I Simposium Internacional sobre Educación Física Escolar y Deporte de Alto Rendimiento*. (pp. 285-294). Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

- Hernández Auta, J.M. (1994). La pelotamano. En VV.AA., *Juegos Deportivos Tradicionales*. (pp. 73-94). Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Hernández Auta, J. M. (1996). La Pelotamano y la Bola, dos deportes de Lanzarote. En F. Amador, U. Castro y J.M. Álamo (coord), *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. (pp. 701-714). Madrid: Gymnos.
- Hernández Moreno, J. (1987). *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Hernández Moreno, J. (1988). Diferentes perspectivas de análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo V-VI, nº2), 2-11.
- Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis de las estructuras de los juegos deportivos. Fundamentos del deporte*. INDE: Barcelona.
- Hernández Moreno, J. (1994b). *Hacia un análisis praxiológico del deporte*. *Revista de Entrenamiento Deportivo* (Tomo VIII, nº2), 5-10.
- Hernández Moreno, J. (1995). Análisis praxiológico de las estructuras de los deportes. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo IX, nº2), 27-33.
- Hernández Moreno, J. (1996). Técnica, táctica y estrategia en el deporte. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo X, nº 2), 19-22.
- Hernández Moreno, J. (1998). Hacia la construcción de un mapa de la acción estratégica motriz en el deporte. *Revista de Entrenamiento Deportivo*, (Tomo XII, nº 1), 5-12.
- Hernández Moreno, J., Castro, U. y Navarro, V. (2003). *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas, J.P. (2004). *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Inde.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. Edición española de 1987.
- Krathwohl, D., Bloom, B., y Masiá, B. (1979). *Taxonomía de los objetivos de la educación. Clasificación de las metas educativas*. Alcoy. Marfil. Edición original 1965.
- Lagardera, F. (1993). Contribución de los estudios praxiológicos a una teoría general de las actividades físico-deportivas. *Apunts de Educació Física*, (32), 10-18.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. (1993). Análisis praxiológico de los juegos tradicionales de competición y participación simultánea. *Apunts de Educació Física*, (32), 65-73.
- Lavega, P. (1994). Las bitlles (bolos) y los raiers (navateros) en las comarcas leridanas del Pla d'Urgell y El Pallars (Sobira i Jussá): dos realidades lúdicas desiguales en entornos socioculturales distintos, que merecen aproximaciones educativas y/o recreativas dispares. En *Actas del primer congreso de las ciencias del deporte, la educación física y la recreación*. (pp. 527-545). Lléida: INEFC-Lléida.
- Lavega, P. (1995). Análisis etno-ludo-práxico de los juegos populares-tradicionales. Estudio del espacio sociocultural y praxiológico en el juego de bitlles de las tierras de Lléida, en *Actas del segundo congreso de las ciencias del deporte, la educación física y la recreación*. (pp. 69-82). Lléida: INEFC-Lléida.

- Lavega, P. (1995). *Del joc a l'esport, estudi de les bitlles al Pla d'Urgell*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Lavega, P. (1995). Proposta d'una metodologia transversal (pluridisciplinar) per l'estudi contextualizat dels jocs popular/tradicionals amb significació pràctica. En *Dossier para el I Seminario praxiológico* (Lléida, Octubre 1995). Lleida: INEFC-Lleida.
- Lavega, P. (director) (2006). *Proyecto Europeo Cultura 2000. Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Le Canarien. Crónicas francesas de la conquista de Canarias*. vol.II. E. Serra y A. Cioranescu. Fontes Rerum Canariarum, IX. La Laguna - Las Palmas de Gran Canaria: Instituto de Estudios Canarios. Edición de 1960.
- Levi-Strauss, Cl. (1974). *Antropología estructural*. Barcelona: Piados. 1992.
- Ley Canaria del Deporte 8/1997. BOC, viernes 18 de julio de 1997.
- Linton, R. (1965). *Cultura y personalidad*. México: Fondo de Cultura Europea.
- Lukas, G. (1973). La educación corporal y los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica. En *Revista Citius, altius, fortius*. (XV), 273-324.
- Luhman, N. (1996). El concepto de riesgo. En A. Giddens, Z. Bauman, N. Luhman y U. Beck, U., *Las consecuencias perversas de la modernidad*. (pp. 123-154). Barcelona: Anthropos.
- Lüschen, G. y Weis, K. (1976). *Sociología del deporte*. Valladolid: Miñón.
- Lloret, M. (1994). *Análisis de la acción de juego en waterpolo en la olimpiada de Barcelona'92*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Maestre, J. (1983). *Introducción a la Antropología Social*. Madrid: Akal.
- Mandell, R. D. (1986). *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Marín de Cubas, T. (1687). *Historia de las siete islas de Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria. Real Sociedad Económica de Amigos del País. Edición de 1986.
- Martínez, M. (1989) *Inteligencia y comportamiento humano. Nuevos métodos de investigación*. México: Trillas
- Martínez, R. (2002). La intermotricidad alterna. En *Actas del V Congreso de Ciencias del Deporte, Educación Física y Recreación*. (pp. 321-323). Lleida: INEFC de Lleida.
- Martínez, V. (1980). *La endogamia en Fuerteventura*. Las Palmas de Gran Canaria: Mancomunidad de Cabildos.
- Mas, J. (1991). *La Vela Latina. Un símbolo de cultura mediterránea*. Murcia: Mediterráneo.
- Menaut, A. (1982) *Contribution a une approche theorique des jeux sportifs collectifs*. Bordeaux. Université de Bordeaux II. Tesis doctoral.
- Mentado, J. A. (1989). *Botes y barquillos de la vela latina canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Mentado, J. A. (1990). *Semblanza histórica de los botes de la vela latina*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Moliner, M. (1992). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.
- Morales, Padrón, F. (1993). *Crónicas de la conquista*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo Insular de Gran Canaria.
- Morán, M (2001). *El origen competitivo de los botes de vela latina en Gran Canaria*. Departamento de Psicología y Sociología. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Sin publicar.

- Moreno, C. (1992). *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Madrid: Ed. Alianza.
- Murray, E. (1988) *Recuerdos de Gran Canaria y Tenerife*. Santa Cruz de Tenerife: Pedro Duque Canarias S.A.
- Navarro, F. y Calero, M. (1965). Vocabulario de Fuerteventura. En *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (vol. 21), 254-260.
- Navarro, V. (1989). El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote. En *Revista Stadium*. Academia Verlag Richarz-Sankt Augustin. (XV, 1), 111-138.
- Navarro, V. (1994). La ascensión de maderos y troncos a riscos de los aborígenes canarios. En *Revista Tebeto*. Puerto del Rosario: Servicio de Publicaciones del Cabildo Insular de Fuerteventura (7), 280-315.
- Navarro, V. (1995). *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género*. Las Palmas de Gran Canaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Navarro, V. (1996). Juegos Tradicionales Canarios, en *Revista Lúdica*. (2), 74-120
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Noda, T. (1990). *Salto del Pastor*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria: LINCA.
- Neuendorff, E. (1973). El hombre prehistórico. En *Revista Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 59-82.
- Orlick, T. (1986). *Juegos cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para crear, libres para cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Olasso, S. (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana*. Barcelona. Universidad de Barcelona. Tesis doctoral.
- Ossorio, F. (1990). Análisis histórico del juego del palo En *Actas de las I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos*. (pp. 135-150). Las Palmas de Gran Canaria: IEFC y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Ossorio, F. y Cárdenes, P. (1987). *Tradiciones canarias: Juego del Palo/Peleas de Gallos*. Santa Cruz de Tenerife: EDIRCA.
- Padilla, P. (1991). *Léxico de la Lucha Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Gran Canaria.
- Parlebas, P. (1973). La dynamique sociomotrice dans les jeux sportifs collectifs. En *L'activité ludique (dans le développement psychomoteur et social des enfants)*. (pp. 101-141). Monográfico de la Rev. *Vers l'éducation nouvelle*. Paris. CEMEA.
- Parlebas, P. (1974) Educación Física, una educación de las conductas de decisión.. En *Novedades en Psicopedagogía*. Madrid: INEF-Madrid. (II), 11-26.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1985) *Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs. La logique interne des jeux sportifs: modélisation des universaux et étude quasi-expérimentale*. Paris. Univ. Paris 5 (Sorbona). Tesis doctoral.
- Parlebas, P. (1985). La crisis actual. Dispersión, multiplicidad y conflicto. En *Revista APUNTS*, (1), 15-21.
- Parlebas, P. (1986). *Activités physiques et éducation motrice*. Dossier nº4. Paris. EPS.
- Parlebas, P. (1987). *Perspectivas para una Educación Física moderna*. Málaga: Unisport.

- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport. Edición francesa de 1986.
- Parlebas, P. (1996). Los universales de los juegos deportivos. En *Revista Praxiología Motriz*, (0), 15-29.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez, J.J. (1960). *Tratado técnico de la Lucha Canaria*. Santa Cruz de Tenerife: Goya.
- Piaget, J. (1932). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella. Edición española de 1983.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico D.F: Fondo de Cultura económica. Edición española de 1986.
- Pieron, M., Telema, R., Almond, L. y Carreiro da Costa. (1999). Estilo de vida de jóvenes europeos: un estudio comparativo. En *Revista de Educación Física*, (76), 5-10.
- Pieron, M.; Cheffers, J. y Barrette, G. (1991). *Una introducción a la terminología de la Pedagogía Deportiva. Vocabulario utilizado en la investigación sobre enseñanza y entrenamiento*. Málaga: UNISPORT.
- Plana, C. (1993). Adaptación del análisis funcional sociomotor (de P. Parlebas) al estudio de las danzas tradicionales de palos y espadas de los Monegros. Análisis de la danza "la hojita del pino". En *Revista Apunts de Educación Física*, (32),74-81.
- Poplow, U. (1973). Origen y comienzo de los ejercicios físicos, en *Rev. Citius, altius, fortius*. (vol. XV), 135-154.
- Real Academia Española (1992). *Diccionario de la lengua española*. Espasa-Calpe. Madrid.
- Rivero, J. (1990). *Antología de la lucha canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: LINCA.
- Roberts, J.M., Arth, M.J. y Bush, R.R. (1959). Games in culture. En *American Anthropologist*, (vol. 61, nº4), 597-605.
- Rocher, G. (1990) *Introducción a la Sociología General*. Barcelona: Herder.
- Rodríguez Diéguez, J.L. (1980). *Didáctica general*. Madrid. Cincel.
- Rodríguez Ribas, J. P. (1997). La Educación física en el nuevo Diseño Curricular Base. En Hernández Moreno, J. (Dir) *Salud, deporte y educación*. (pp. 301-318). Las Palmas de Gran Canaria: ICEPSS.
- Rodríguez Ribas, J. P. (1997). *Fundamentos teóricos y metodológicos de la Praxiología motriz*. Las Palmas de Gran Canaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Rodríguez, A. (1996). *La vela latina en Canarias. Historia, tradición y deporte*. Santa Cruz de Tenerife: Aula de Cultura de Tenerife-Cabildo Insular de Tenerife.
- Roger Caillois (1967). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica. 1986.
- Roque, F. (1992). *Al corazón de la vela latina canaria*. Las Palmas de Gran Canaria. Cabildo de Gran Canaria y Federación de Vela Latina Canaria.
- Ruiz, G. (1996). Análisis praxiológico de la estructura del tenis. Comparación de las acciones de juego en la modalidad de singles y dobles masculina sobre superficie de tierra batida. Las Palmas de Gran Canaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.
- Rüssel, A. (1985). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder. Edición original de 1965.

- Sampedro, J. (1996). *Análisis praxiológico del fútbol sala*. INEF de Madrid. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. Tesis doctoral.
- Sánchez, M. (1982). *Vida popular en Castilla y León a través del arte*. Valladolid: Ámbito.
- Sánchez, S. (1989). *Lucha Canaria*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.
- Sanoja, E. y Zerpa, Y. (1990). *El garrote en nuestras letras*. Caracas: Miguel García e hijo.
- Santiago, M. de (1936). Compendio anónimo de historia de Canarias compuesto en el primer cuarto del siglo XVIII. *Revista El Museo Canario*. año IV, (8), enero-abril.
- Sanvicens, A. (1984) *Cibernética de lo humano*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Scory, E. (1590). Documentos sobre observaciones en la isla de Tenerife. *Revista El Museo Canario*, (8). 56. 1936.
- Scheuerl, H. (1954). Das Spiel. En E. Beber, *Diccionario de Ciencias del Deporte*. (pp. 554-568). Málaga-Unisport. Edición española de 1992.
- Serra, E. (1960). Esbozo histórico, en Pérez, J.J. *Tratado técnico de Lucha Canaria*. (pp. 9-11). Tenerife: Goya.
- Sierra, E. (2000). *Análisis praxiológico de la gimnasia rítmica deportiva: las situaciones motrices de conjunto*. INEF de Galicia. Universidad de La Coruña. La Coruña. Tesis doctoral
- Sluckin, A. (1981). *Growing up in the playground. The social development of children*. London: Routledge & Kegan.
- Santos, F. (1991). La lucha en Madeira del siglo XV al XVI. Breve análisis de su función social. En *Actas del I Congreso Internacional de Historia del Deporte*. Las Palmas de Gran Canaria: Cabildo de Gran Canaria.
- Tejera, A. y González, R. (1987). *Las culturas aborígenes canarias*. Santa Cruz de Tenerife: Interinsular.
- Torriani, L. (1590). *Descripción e Historia del Reino de las Islas Canarias*. Edición crítica de Cioranescu. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1978.
- Veleda, M.J. (Coord) (1998). *Reglamentos de los deportes autóctonos de Castilla y León*. Zamora: Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León y Caja España.
- Verneau, R. (1891). *Cinco años de estancia en las Islas Canarias*. La Orotava: Edición de Juan A. Delgado. 1982.
- Viana, A. (1604). *La Conquista de Tenerife*. vol. I. Santa Cruz de Tenerife: Aula de Cultura de Tenerife – Cabildo Insular de Tenerife. 1968.
- Viera y Clavijo, J. (1776). *Noticias de la Historia General de las Islas Canarias*. vol. II. Santa Cruz de Tenerife: Goya. 1982.
- VV.AA (1989). *Les jeux du patrimoine*. París: EPS.
- VV.AA. (1990). *Juegos y Deportes autóctonos de Canarias*. I Jornadas de Juegos y Deportes autóctonos. Las Palmas de Gran Canaria: I.E.F.C. y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- VV.AA. (1994). *Juegos Deportivos Tradicionales*. Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.