

ANÀLISI PRAXIOLÒGICA DELS JOCS TRADICIONALS DE COMPETICIÓ I PARTICIPACIÓ SIMULTÀNIA

Pere Lavega Burquès,
Professor de jocs aplicats a l'educació física i
l'esport,
INEFC-Lleida

Resum

El present article pretén ajudar a aclarir l'especificitat d'un conjunt de manifestacions lúdico-pràxiques. En aquest sentit s'apliquen alguns universals proposats pel doctor P. Parlebas com la xarxa de comunicacions motrius, la xarxa de canvis de rol, la xarxa d'interacció de marca i el sistema de puntuació.

S'ha observat la necessitat d'ampliar, modificar o matisar la utilització dels universals esmentats per poder tractar més completament l'estructura interna dels jocs tradicionals de competició i participació simultània.

Com a conclusió final podem dir que l'estudi praxiològic dels jocs tradicionals aporta moltes bases objectives al professional de la docència i de la recreació (per saber quin tipus de motricitat

està potenciant en cada moment i què es pot esperar de la practicitat proposada) com per no deixar de banda la recerca en aquest àmbit de coneixement.

Paraules clau: joc tradicional, praxiologia, educació, recreació.

Introducció

L'univers que constitueixen els jocs tradicionals és tan heterogeni com nombrosos. Aquestes pràctiques des de sempre han esdevingut acompanyants solidàries de la cultura humana, i han proliferat de manera polivalent entre les diferents ètnies.

El caràcter polisèmic, ambivalent i

versàtil del joc ha motivat un nombre considerable d'estudis procedents de diferents àrees de coneixement: la filosofia, la història, la sociologia, la pedagogia, l'antropologia, l'etologia, la psicologia, les ciències exactes, el dret i a ben segur d'altres aproximacions han estat conscients de la importància de la realitat lúdica i han contribuït al coneixement pluridisciplinar del fenomen lúdic, gràcies a prestigiosos autors que reconeixent la importància del joc en l'ésser humà han aportat nombrosos estudis (Huizinga, Wallon, Caillois, Winnicott, Piaget, Culin, Ommo Gruppe, Popplow, Carl Diem, Cagigal, T. Orlick, Imeroni, Blanchard i Cheska, G. Robles, R. Renson, Gillmeister, Rodrigo Caro, són exemples del llistat polivalent d'intel·lectuals del joc).

En el domini de l'Educació Física i l'esport, el joc (motor), encara que ha passat per etapes ben diferents, també ha estat un dels principals centres d'interès. Les situacions lúdiques, escenaris privilegiats de les accions, provoquen el desig de jugar, i els espectadors sovint es transformen en actors protagonistes del joc. Molt encertadament A. Imeroni (1989) manifesta la necessitat de referir-se al joc quan es parla d'educació física, i també fer al·lusió a l'educació física quan s'estudia el joc, ja que són un binomi inseparable.

Tot i ser conscients del potencial d'interessos que suscita el joc (motor) en el professional de l'educació física i l'esport, són pràcticament anecdòtics els estudis praxiològics que s'han realitzat sobre la ludomotricitat. La majoria d'intents es fonamenten en trets for-



mals, superficials, que en no ser pertinents, no aporten argumentacions rigoroses que afavoreixin el coneixement de l'especificitat que caracteritza aquestes pràctiques. En aquest sentit el professor P. Parlebas (1981) és un dels pocs autors que estudia el joc motor a partir d'elements estructurals, inherents al que ell anomena lògica interna.

En el present article, intentarem presentar dades que contribueixin a conèixer millor el funcionament intern d'un grup de manifestacions lúdico-pràctiques, a partir de l'aplicació d'alguns dels models operatius "universals" que ideà el professor Parlebas. En els casos en què hem cregut oportú ampliar o matitzar l'aplicació dels universals per determinades pràctiques se suggereixen noves idees.

Els universals que es volen utilitzar per al present estudi són els següents: la xarxa de comunicacions motrius, la xarxa de canvis de rol, la xarxa d'interacció de marca i el sistema de puntuació. L'aplicació dels altres universals (xarxa de canvis de subrols, el codi gestèmic, el codi praxèmic) implicaria un estudi molt més profund i extens del que es pot presentar en aquest article.

Elecció d'una mostra de jocs tradicionals per a l'estudi praxiològic

Considerant que l'univers lúdic és molt polivalent, hem triat uns quants jocs tradicionals col·lectius i de competició. Sabem que per tenir una representació completa d'aquesta categoria caldria realitzar un estudi molt més exhaustiu que el que enunciem aquí, encara que els jocs escollits ens poden orientar a comprendre una bona part de pràctiques ludomotrius que estarien incloses en aquest grup.

El joc tradicional, realitat complexa que presumeix de resistir-se a estar emmarcada en una categorització definitiva (l'ambivalència lúdica preveu aquesta quantitat d'elements objectius, subjectius, quantitius i qualitius ja

que qualsevol taxonomia o explicació sobre aquest fenomen només pot captar una part de la realitat lúdica), queda més ben delimitat en introduir el tret competitiu, que aquesta distinció només té en compte una part de les variades manifestacions lúdiques. Aquest primer nivell de concreció no és suficient, l'agon ludomotriu gaudint de la seva condició polivalent ens demana una visió heterogènia que tampoc no es veu conciliada amb la simple inclosió dels trets cooperació i/o oposició.

Si bé és cert que els esports de masses tenen una estructura de duel de suma nul·la, entesa com un enfrontament de dues parts — individuals o col·lectives — en el qual la suma algebraica dels que competeixen és igual a zero, de manera que l'èxit d'una part origina el fracàs del contrari (Parlebas, 1981), això no es correspon amb tots els jocs tradicionals competitius.

El duel simètric representant immanent dels esports, no sempre es manifesta en els jocs tradicionals; els efectius de les parts que rivalitzen poden ser desiguals, de forma que la victòria d'un jugador pot determinar la derrota d'un altre, però a la vegada, la indiferència de la resta de participants que no han intervingut en una determinada seqüència del joc (tula, peus quietos...). L'antítesi també pot semblar contradictòria quan no garanteix una mateixa i continuada relació amb els altres jugadors, que poden ser companys i/o adversaris (pilota asseguda, joc dels paquets...). Aquests trets immanents al funcionament intern de les pràctiques ludomotrius ens inspiren una categorització més plural que ens permeti dirigir-nos amb més coherència als diferents jocs tradicionals competitius de participació simultània.

Hem establert cinc categories, les quals passem a explicar amb l'exemple d'alguns jocs per cada grup (som conscients que els jocs al·ludits poden rebre d'altres noms i variants en les modalitats d'execució. El nostre propòsit vol



referenciar breument alguns exemples lúdics per tenir prou informació com per realitzar i entendre el present estudi).

Un contra un

— *Pols gitano*. Agafats d'una mà i tenint un peu en contacte amb el del rival, que no es pot moure, s'intenta desequilibrar l'adversari.

— *L'ombra*. Un jugador persegueix l'ombra del seu contrari, intentant mantenir en tot moment la mateixa distància. Quan els sembla canvien les funcions.

— *La indiaca*. Separats per una xarxa, s'ha de colpejar la indiaca amb qualsevol part del cos, per fer-la caure al camp contrari.

Un contra tots

— *Tula (tocar-parar)*. Un jugador persegueix la resta, quan toca algú dels que fugen s'intercanvien les funcions.

— *Amagatall (pot)*. Un jugador es col·loca en una zona amb els ulls tapats mentre els altres s'amaguen, acte seguit intenta buscar-los i quan els veu crida el seu nom des de la zona de vigilància. Els al·ludits, surten del joc. En cas que un jugador arribi a la zona del vigilant sense ser nomenat, pot salvar tots

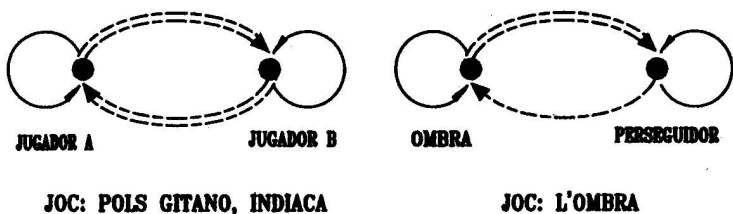


Figura 1.

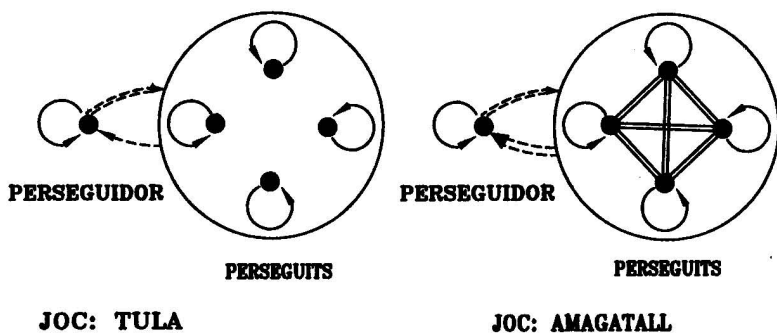


Figura 2.

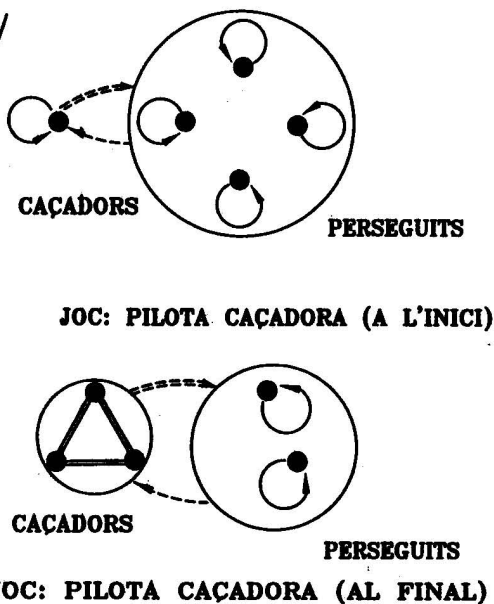
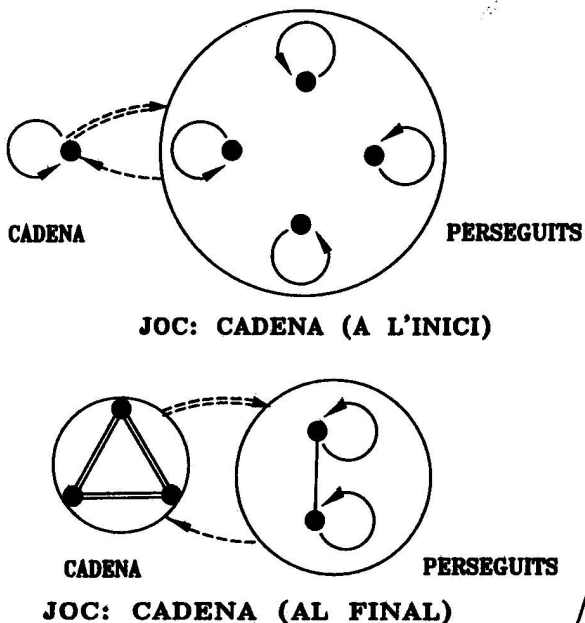


Figura 3.

els altres jugadors si diu el seu nom, i el joc torna a començar. Si això no succeeix, el primer jugador descobert fa de vigilant a la propera partida.

Un contra tots-tots contra un

— *La cadena*. Un persegueix els altres, quan toca algú els altres s'han d'agafar d'una mà i perseguir-ne un altre fins que tots són tocats.

— *Pilota caçadora*. Un persegueix els altres amb una pilota; quan en llançar la pilota toca el cos d'algun contrari, aquest passa a ser company i l'ajuda a tocar un altre. Aquest procés dura fins que s'ha tocat tots els participants.

Diversos contra diversos

Amb representants individuals en els enfrontaments

— *El mocador*. Dos equips en un extrem oposat, numeren els seus jugadors. Al mig un participant aguanta un mocador i diu un número. Cada cop surten els rivals al ludis, i es disputen el mocador; el que perd queda elimi-

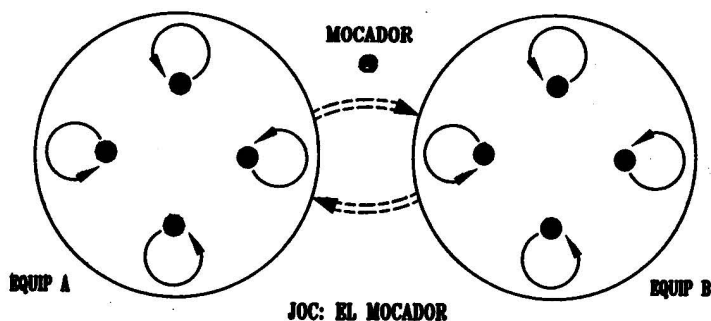


Figura 4.

nat i el seu número l'agafa un company viu.

Amb enfrontaments col·lectius

— *Cavall fort (churro-va, burro)*. Un equip fa de cavall, situant els seus membres en fila, amb els cosos flexionats;

Tots contra tots

— *Els paquets*. Tots els participants es mouen i al senyal s'han d'agrupar amb el número de persones que s'indiqui.

— *Arrancar cues*. Tots els jugadors porten un mocador a l'esquena penjant

acostar a un contrari i tractar de tocar-lo amb la pilota. Qui falla, acumula un punt negatiu, fins que s'arriba al màxim d'acumulacions negatives queda eliminat.

Estudi de la xarxa de comunicacions motrius

Un contra un

Tots els jocs pertanyen a una xarxa 2-exclusiva de jugadors, estable. Si hi ha algun canvi de les funcions es permuten. L'únic que varia és el duel que en alguns casos és simètric (pols gitano, indiaca) i en d'altres és dissimètric (l'ombra).

Es proposa graficar amb línies dobles les relacions més intenses (portar la iniciativa i en algun poder interaccionar

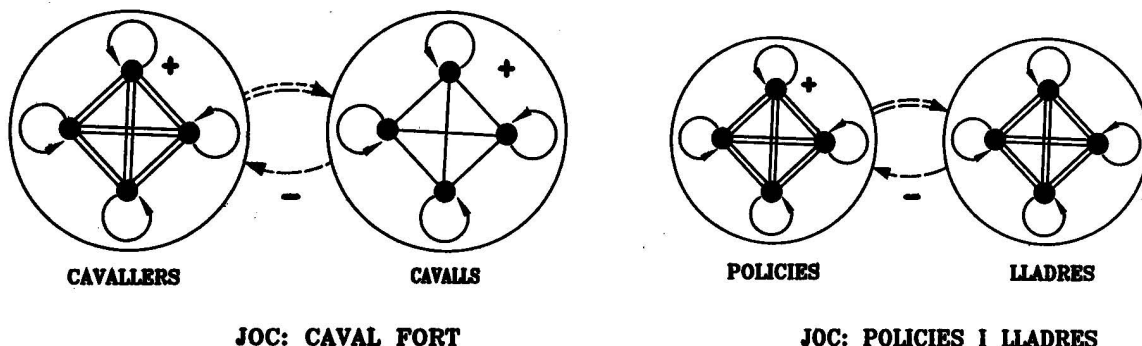


Figura 5.

el primer es recolza a la paret. Els contraris successivament salten sobre els cavalls. Si els cavalls resisteixen, i endevinen una pregunta de tres opcions ("churro, media manga, manga entera") o els genets cauen, canvien de funcions, si no endevinen la resposta o no resisteixen els salts continuen amb els mateixos papers.

— *Policies i lladres*. Els policies intenten fer presoners als lladres. Cada lladre capturat va a la presó (zona determinada) allí forma una cadena amb els altres lladres presoners. Si un company lliure els toca queden tots en llibertat.

del pantalons, i intenten robar els dels altres participants. El jugador que es queda sense mocador ha d'anar a cercar una altra d'un contrari.

— *Pilota asseguda*. El jugador que tingui una pilota, si la passa sense bot a un altre, l'obliga a asseure's mentre que si li passa amb bot, no li passa res. Si un dels asseguts, intercepta la pilota, torna a aixercar-se.

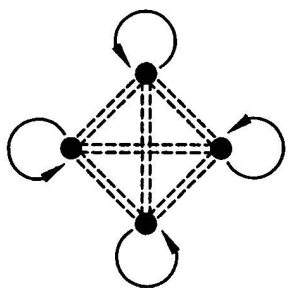
— *Peus quietes*. Es llança la pilota a l'aire i es crida el nom d'algun participant, aquest ha d'agafar la pilota i dir peus quietes, moment en el qual tots s'aturen. Llavors amb tres passes es pot

amb el cos del contrari) i amb una línia, quan el que s'oposa només es dedica a fugir o ocupar un determinat lloc de l'espai (vegeu figura 1).

Un contra tots

En aquest grup trobem dues categories, xarxa de comunicació motriu 2-exclusiu-inestable permutant (tula) i xarxa 2-exclusiu inestable fluctuant (amagatall), ja que en qualsevol moment es pot produir una situació fortuïta i algun company salví els capturats.

No es podria dir que és exclusiu d'equip o de jugadors, ja que en una part el



JOC: ARRANCA-CUES
JOC: PEUS QUIETS

Figura 6.

representant és un únic jugador però en l'altra són uns quants els que s'hi oposen (vegeu figura 2).

Un contra tots-tots contra un

Els dos jocs pertanyen a una xarxa 2-exclusiu inestable convergent. Només matitzar que en el cas de la cadena, els que fugen podrien col.laborar subtilment entre ells, acordant ocupar l'espai de forma que poguessin despistar els perseguïdors. També es contemplaria una oposició més intensa si poguessin trencar la cadena, de no ser possible només es dediquen a fugir. Les col.laboracions dels components de la cadena si que són molt intenses ja que determinen l'actuació dels companys (poder tocar algú, trencar-se la cadena...).

En el cas de la pilota caçadora, si els perseguïts poguessin interceptar la pilota també tindrien una oposició més intensa que si només es limiten a fugir (vegeu figura 3).

Diversos contra diversos

Amb enfrontaments individuals

El mocador pertany a una xarxa 2-exclusiu d'equips, estable, de duel simètric. En el cas del mocador no hi ha possibilitat d'interaccionar positivament amb els companys (vegeu figura 4).

Amb enfrontaments col.lectius

Els dos jocs (cavall fort, policies i lladres) pertanyen a la xarxa 2-exclusiu d'equips estables, duel dissimètric, ja que els equips que s'enfronten no tenen

els mateixos efectius. En el cas del cavall fort si es produeix algun canvi de rol és permutant. La col.laboració entre genets, pot ser molt rellevant en el sentit que l'actuació d'un pot condicionar i determinar la dels altres companys de joc tant intensa com en altres (saltar a sobre d'un company, agafar-lo...), en canvi la intervenció dels cavalls ve condicionada fonamentalment per l'esforç que cadascú sigui capaç d'aguantar.

En el joc de policies i lladres ambdós equips poden col.laborar estretament en les accions (els policies repartint tasques i ajuts, els lladres salvant els capturats). (Vegeu figura 5).

Tots contra tots

En aquest grup, les xarxes de comunicació motriu tenen característiques diferents. El joc dels paquets i el joc de la pilota asseguda, es correspon amb una xarxa ambivalent inestable i fluctuant, ja que en qualsevol moment del joc es pot anar a favor i/o en contra dels altres i adoptar un o altre rol, sense seguir cap seqüència lògica.

El joc dels paquets origina accions d'oposició i col.laboració poc intenses sobre la interacció dels altres, ja que tan sols suposa buscar coincidir o no en un mateix lloc amb els altres.

La pilota asseguda suscita interaccions intenses de comunicació i contracomunicació amb els altres (tirar la pilota, passar-la). (Vegeu figura 8).

Els jocs arrancacues i peus quiets pertanyen a una xarxa n-exclusiva estable, de duel simètric, en la qual tots pertanyen de les mateixes condicions estatutàries. Les interaccions d'oposició també són molt intenses. En principi no hi ha col.laboració (vegeu figura 6).

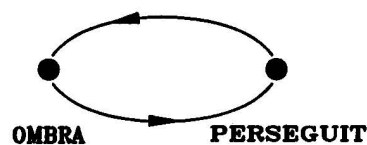
El sistema de rols

Un contra un

En el joc del pols gitano només hi ha un únic rol permanent: el lluitador, mentre que en el joc de l'ombra diferenciem els rols de fugidor i ombra, rols que es poden intercanviar. (Vegeu figura 7).



LLUITADOR

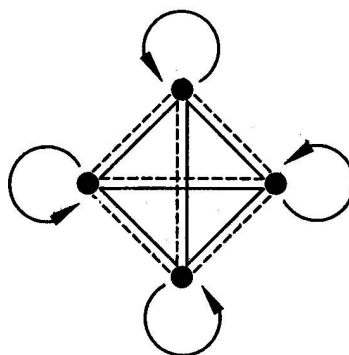


OMBRA PERSEGUÏT

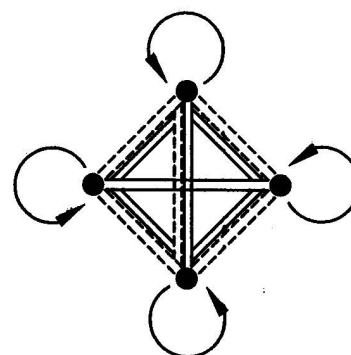
JOC: POLS GITANO

JOC: L'OMBRA

Figura 7.



JOC: ELS PAQUETS



JOC: PILOTA ASSEGUDA

Figura 8.

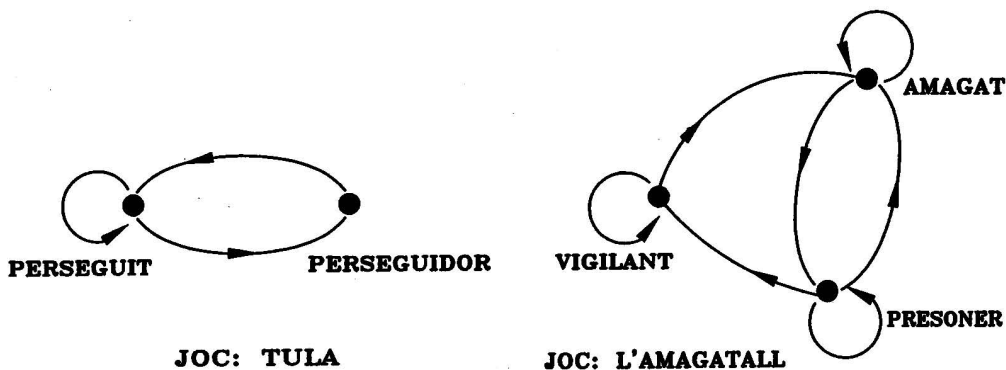


Figura 9.

Un contra tots

En el joc de tula distingim dos rols: perseguit i perseguidor. Cal remarcar que el rol de perseguit en desenvolupar-se per diverses persones a la vegada pos-

El cavall fort inclou els rols de cavall i de genet. Cal assenyalar que si només es contempla una partida, llavors no hi ha canvi de rol, metre que si es tenen presents diverses partides

aquest canvi sí que és possible (vegeu figura 12).

Els policies i lladres inclouen els rols de policia, lladre i presoners. Els canvis de rol només es poden fer entre els dos



Figura 10.

sibilita que es pugui conservar en diferents seqüències de la pràctica. L'amagatall inclou els rols de vigilant, amagat i presoner (vegeu figura 9).

Un contra tots-tots contra un

La cadena és un joc que contempla dos rols: perseguidor i perseguits, possibilitant intercanvi i manteniment en els rols (vegeu figura 10).

Diversos contra diversos

El mocador ofereix quatre rols: el que aguanta el mocador, el que està a casa, el que surt i porta el mocador (perseguit), el que surt i persegueix el del mocador (perseguidor) i l'eliminat. El rol de perseguit i perseguidor no es poden conservar sense abans passar per una altra funció (vegeu figura 11).

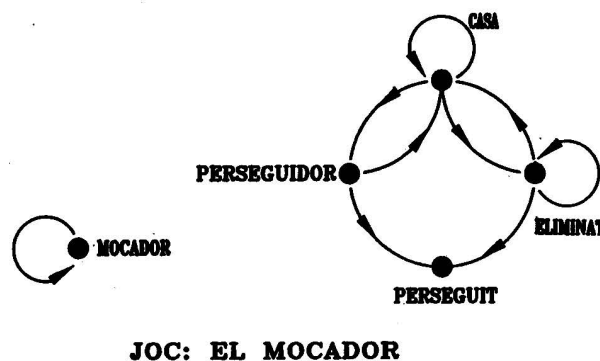


Figura 11.

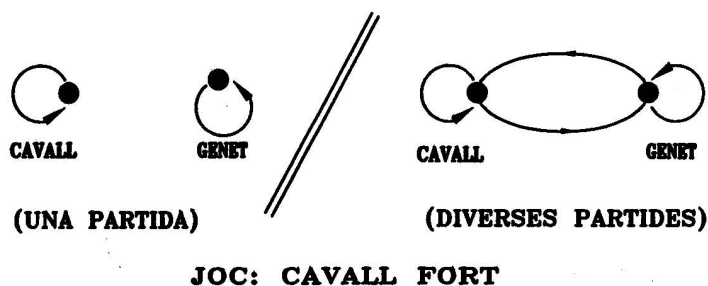
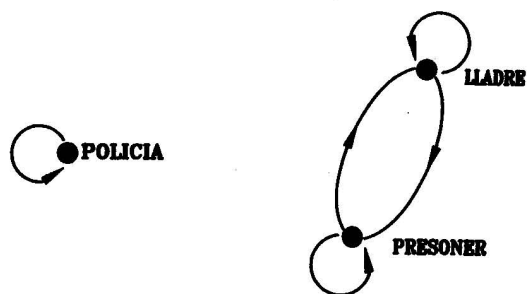
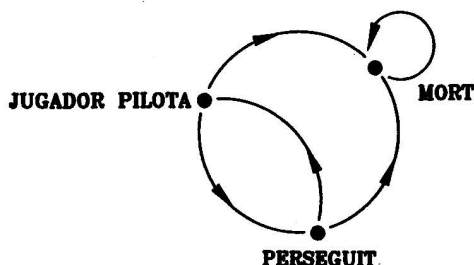


Figura 12.



JOC: POLICIES I LLADRES

Figura 13.



JOC: PEUS QUIETS

Figura 14.

últims, a no ser que es tinguin en compte diferents partides (vegeu figura 13).

Tots contra tots

Els jocs de peus quiets presenta tres rols, jugador amb pilota, perseguit i eliminat (vegeu figura 14).

Els altres tres jocs presenten la mateixa

xarxa, malgrat ser diferents els rols. El joc dels paquets inclou els rols paquet i solitari; el joc d'arranca-cues, el jugador amb cua i eliminat; i el joc de pilota asseguda el de jugador viu i assegut (vegeu figura 15).

En aquest últim cas si es tinguessin en compte les accions que es poden fer

quan es té o no es té el mòbil, es podria aplicar una visió dinàmica del rol (es podria correspondre en part amb el rol estratègic ideat pel professor Hernández Moreno, 1987), diferenciant els rols de jugador viu amb pilota, jugador viu sense pilota, assegut amb pilota i assegut sense pilota.

La xarxa d'interaccions de marca

La majoria dels jocs estudiats es correspon amb una xarxa d'interacció de marca exclusivament antagonica, ja que les accions que determinen l'èxit o el fracàs en el joc es fan sobre els adversaris (pols gitano, ombra, tula, cadena, mocador, cavall fort, arrancarcues).

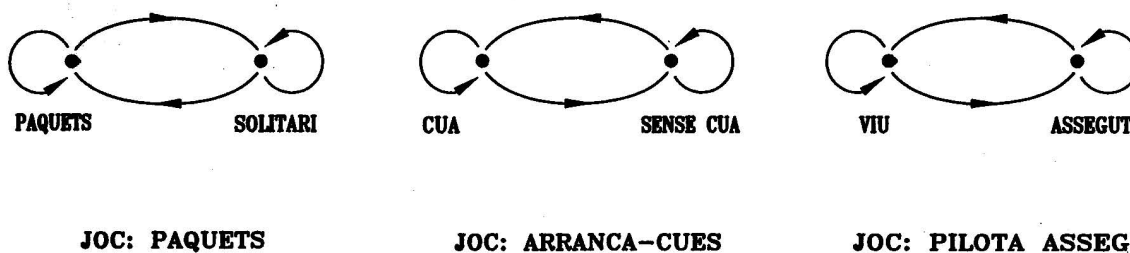
Els jocs que inclouen el rol de presoner i que permeten el seu alliberament, pertanyen a una xarxa d'interacció de marca mixta exclusiva (l'amagatall, policies i lladres).

Només el joc dels paquets i de pilota asseguda ofereixen una xarxa d'interacció de marca mixta de tipus ambivalent.

El sistema de puntuació

El caràcter espontani, contractual i flexible de la majoria dels jocs tradicionals fa que el seu desenvolupament estigui supeditat a factors motivacionals com la diversió, la distracció, en definitiva les ganes de passar-s'ho bé durant una estona d'oci.

En el cas de molts jocs d'infants ens trobem davant manifestacions poc reglamentades en les quals el sistema de puntuació no està clarament deter-

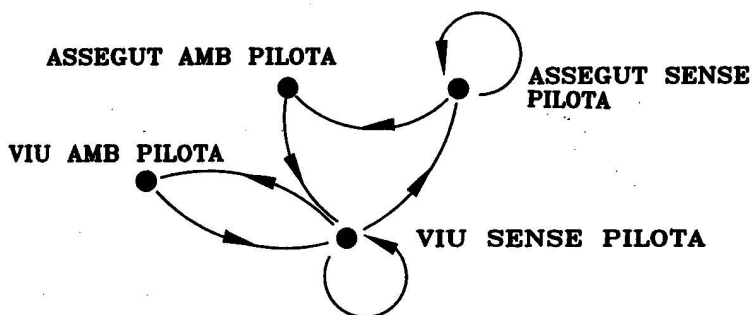


JOC: PAQUETS

JOC: ARRANCA-CUES

JOC: PILOTA ASSEGUDA

Figura 15.



JOC: PILOTA ASSEGUDA

Figura 16.

minat. En molts casos la puntuació es té present en moments sincrònics (en un moment determinat qui persegueix i aconseguix atrapar guanya, qui s'escapa també guanya, qui és tocat o no pot atrapar perd), de forma que intermitentment tothom té oportunitats molt puntuals d'anar guanyant o anar perdent. Només se sabia amb claredat qui perd, en els jocs en els quals es pot estar eliminat i apartat de la seva pràctica fins a la partida següent.

D'altra banda, la convenció lúdica, fa que l'acord pugui establir-se en aconseguir un nombre determinat d'èxits, en aquesta situació estaríem davant un joc amb sistema de puntuació límit (en el cas de la cadena tocar tots els adversaris; en el joc de policies i lladres, capturar tots els presoners...). Malgrat això, com que les partides es repeteixen sense pausa, fins que la motivació dels jugadors o d'altres imperatius obliguin a aturar la pràctica, és un aspecte que no té gaire sentit de ser en aquests jocs poc codificats.

En aquelles pràctiques lúdiques en què no s'acorda res sobre el sistema de puntuació final que origina la victòria i es pogués jugar fins que l'adult o el temps disponible aturés el joc, ens acostaríem a un sistema de puntuació de temps límit, encara que els jugadors no podrien saber amb exactitud quin ha estat el resultat de cada participant ja que no són registres que s'anotin contínuament.

Per tant, podríem assegurar que molts jocs tradicionals no tenen resultat, no presenten una interacció de marca que es pugui numerar, per tant, no contemplem una puntuació final que permeti resumir com ha evolucionat l'enfrontament lúdic. En aquest sentit, Parlebas (1981) expressa que són jocs que es corresponen amb un grau zero en el sistema de resultats.

Conclusions

En aplicar alguns models operatius als jocs tradicionals de competició i participació simultània, s'observa que en

alguns casos caldria ampliar, modificar o matitzar la seva utilització.

En la xarxa de comunicacions motrius, caldria advertir que la visió completa d'alguns jocs s'ha de fer tenint en compte diverses partides, en les quals es puguin donar canvis en els papers adoptats (per exemple, en el joc de policies i lladres, els policies a la partida següent passen a ser lladres i els lladres a ser policies). També se suggereix diferenciar el nivell d'interacció quan es pot interactuar intensament amb els altres dels casos en els quals els jugador només es limiten a fugir o a no poder contactar amb els adversaris.

La majoria de jocs estudiats guarden força similituds entre les seves xarxes de canvis de rol, predominant el nombre de dos rols. En jocs en els quals es manipula un mòbil es proposa utilitzar una concepció més dinàmica de rol reglamentari, i així servir-se del rol estratègic (per exemple, en el cas de la pilota assegurada).

Un alt percentatge dels jocs analitzats es correspon amb una xarxa d'interacció de marca antagonica. Els jocs que permeten salvar els companys ofereixen una xarxa mixta exclusiva. Només els casos en què cadascú vagi per lliure, com són els jocs de tots contra tots, s'observen xarxes mitxes de caràcter ambivalent.



Molts jocs tradicionals no tenen establert un sistema de resultats que pugui resumir el que ha succeït en l'enfrontament lúdic. Només algunes pràctiques ludomotrius molt reglamentades, tenen previst un possible sistema de puntuació. per tant, en aquestes manifestacions que obeeixen a aspectes contractuals de caràcter motivacional o de disponibilitat temporal, resulta difícil parlar amb autoritat de la presència d'algun sistema de puntuació. Malgrat això es podrien trobar a propòsits a sistemes de puntuació límit (cadena, pilota caçadora...) o de temps límit (fins que es cansen els jugadors, però sense tenir un detall minuciós de l'èxit de cada participant en les diferents partides ja que no s'anoten els resultats parcials). L'aplicació dels universals ludomotors facilita la comprensió d'una bona part de l'especificitat implícita en els jocs tradicionals. La utilització dels esmentats models operatius ens acostava a l'estudi de les manifestacions lúdiques amb més coherència, rigor i objectivitat, la qual cosa és clarament beneficiosa quan es pretén fugir de les acostumades especulacions gratuïtes que envolten les valoracions sobre el joc motor i en general sobre l'educació física i l'esport. L'anàlisi praxiològica dels jocs tradicionals incita a imminents aplicacions en els diferents àmbits d'actuació en què la ludomotricitat pot ser protagonista. Al professional de la docència li aporta valuoses informacions per saber quina mena de motricitat està educant i potenciant. En conèixer l'estructura interna dels jocs tradicionals es garanteix una millor elecció de pràctiques

polivalents i no homogènies, complementàries i no repetitives; consideració de remarcada importància si pensem que moltes de les situacions ludomotrius competitives que s'acostumen a presentar en entorns educatius només es corresponen amb l'estructura de duel simètric dels esports d'equip, aspecte que es podria complementar, ja que observem que la utilització dels jocs tradicionals possibilita enfrontaments amb la presència d'altres estructures —un contra tots, tots contra tots, tots contra un, etc.

També s'hauria de tenir en compte que tota pràctica ludomotriu que descansa en una estructura de duel, encara que sigui un joc obert presentat amb paràmetres flexibles, promou un clima d'afectivitat solidària, menys accentuat que l'ambient que s'aconsegueix amb les situacions de joc tradicional de cooperació i/o no competitives (en aquestes últimes situacions, és més probable que cap jugador se senti marginat i que en definitiva tots els participants vivencin l'experiència havent gaudit de la victòria, del protagonisme i del plaer de deleitar). La present reflexió caldria tenir-la en consideració tant quan es persegueixen objectius educatius com quan s'està intervenint en orientacions més recreatives (moviments d'animació, grups d'esplai, etc.).

En el terreny més proper als esports de masses, la praxiologia també contribueix a saber quina estructura interna dinamitzen les pràctiques esportives i, per tant, quines situacions ludomotrius poden ser les més favorables en la iniciació esportiva o fins i tot en la matei-

xa pràctica de l'esport d'elit (no és gens estrany sentir opinions favorables provinents d'entrenadors de renom, quan signifiquen la utilitat de les situacions lúdiques en algunes sessions d'entrenament).

Sent conscients dels avantatges que pot aportar la praxiologia per la maduració i millora de l'educació física i l'esport, en tots els seus àmbits d'incidència, pensem que és necessari continuar avançant en aquest terreny encara poc adobat, aportant estudis i recerques que complementin les iniciatives ja ençetades.

Bibliografia

- GRUP D'ESTUDI PRAXIOLÒGIC INEFC-LLEIDA. *Necessitat d'una disciplina praxiològica pel coneixement de les accions esportives, expressives i lúdiques*, INEFC-Lleida, 1992.
- GRUP D'ESTUDI PRAXIOLÒGIC INEFC-LLEIDA. *Cap a una construcció d'una disciplina praxiològica que acolleixi i estudiï la diversitat de pràctiques corporals i esportives existents*, INEFC-Lleida, 1992.
- GRUP D'ESTUDI PRAXIOLÒGIC INEFC-LLEIDA. *Estudi praxiològic de les pràctiques esportives, expressives, lúdico-recreatives*. INEFC-Lleida, 1992.
- HERNÁNDEZ MORENO. *Estudio sobre el análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universitat de Barcelona, 1987. Tesi doctoral.
- IMERONI, A. "El juego como medio educativo", *Revista de Educación física*, núm. 25, 1989, pp. 5-12.
- LAVEGA, P. "Apunts de jocs aplicats a l'E.F.", INEFC-Lleida, 1992. Inèdits.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, Paris, 1981.