



## JUNKYARD GAMES

**Bernie DeKoven**

DeepFun, Redondo Beach – California (Estados Unidos)



ORIGINAL  
EN INGLÉS

### RESUMEN:

Los juegos y las actividades cooperativas presentan numerosas ventajas, ayudan a los niños a integrarse en la sociedad y desarrollan sus habilidades sociales al tiempo que incrementan y desarrollan sus habilidades físicas. Es más, crear sus propios juegos y actividades, incluso cuando los juegos y ejercicios son presentados después como actividades competitivas, es una actividad cooperativa que promueve no sólo valores sociales positivos, sino que también ayuda a los chicos a desarrollar habilidades de liderazgo, ejercita su creatividad y promueve el uso del método científico.

El programa de Junkyard Games<sup>1</sup> facilita a gente de todas las edades y habilidades un camino para la invención de juegos y actividades. La actividad de The Junkyard Game se centra alrededor de una colección de material “encontrado” (calcetines, medias, pelotas de tenis, escobas, balones de playa) y un juego o deporte popular (golf, fútbol, voleibol), la actividad comienza inventando una versión del juego tradicional que pueda jugarse con los materiales encontrados en un entorno dado. Puesto que el énfasis se pone en la inclusión (el juego debe permitir que todos puedan jugar y divertirse) la actividad de Junkyard Games es recomendada para grupos intergeneracionales o de habilidades dispares.

---

### UNA INTRODUCCIÓN PERSONAL

Tuve la oportunidad de ser útil en la formulación de los New Games<sup>2</sup>. Como co-director de la New Games Foundation allá por los años 70, fui responsable del diseño del programa de formación en New Games. Me divierto enseñando e inventando, y especialmente enseñando lo que invento, y el programa de formación en New Games era, y fue, la oportunidad perfecta para mí y para el éxito del movimiento de New Games.

El único pesar que tengo es que, a pesar del éxito continuado de los New Games, no fui capaz de incorporar satisfactoriamente el espíritu de la invención que, para mí, era el alma de los New Games. Los New Games todavía hoy son “nuevos”, pero son los mismos New Games que yo jugaba hace treinta años. Lo que yo había pretendido crear – una invitación al juego y a la creatividad – era aparentemente demasiado difícil de lograr. Los juegos, que yo realmente veía como invitaciones a la creación de más y más novedosos juegos, se convirtieron en el centro inquebrantable del movimiento.

---

<sup>1</sup> Nota del traductor: “Junkyard Games” se traduciría literalmente por “juegos de la chatarrería” o “juegos de los restos”, sin embargo en español, su sentido se identificaría más con el de juegos con material reciclado, juegos del reciclaje... En cualquier caso hemos preferido mantener el nombre original en inglés.

<sup>2</sup> Nota del traductor: El equivalente en español a New Games sería Juegos Nuevos; sin embargo, en España y en la mayor parte de los países de América Latina se conserva el nombre original en inglés, New Games, de ahí que lo hayamos mantenido.



El concepto de Junkyard Game es mi intento de llevar a los New Games al siguiente nivel. Es todavía muy nuevo, y no ha tenido en modo alguno la necesaria relevancia u oportunidad para desarrollarse hasta convertirse en algo parecido a un movimiento. Pero es muy prometedor, y efectivamente incorpora todo lo que yo había esperado llevar a cabo con los New Games.

Compartiéndolo contigo ahora, te estoy invitando a participar en el desarrollo y refinamiento de este concepto. Creo que por tu dedicación única e interés hacia la educación física cooperativa, no sólo lo entenderás y apreciarás por lo que logra, sino que, a través de tu experiencia y esfuerzos para ponerlo en práctica, contribuirás profundamente a su desarrollo.

## **LA IDEA**

Como educadores físicos, nuestro interés en los juegos cooperativos no parte sólo de promover la cooperación sino de nuestra concepción de que la Educación Física necesita incluir a todos los niños, para proporcionar a cada uno de ellos, sin importar su habilidad, una oportunidad para participar, física, social y espiritualmente en el juego activo. No estamos tanto contra la competición como contra la naturaleza divisoria y excluyente de la competición. Fue esta concepción la que permitió el desarrollo y el éxito sin precedentes del movimiento de New Games.

Cualquiera que haya jugado “New Games” sabe que los juegos no son realmente nuevos. Lo nuevo es el espíritu con que son jugados – un espíritu en el que está claro que la diversión es más importante que la victoria y que los jugadores son más importantes que el juego. Aunque muchos New Games pueden ser vistos como “cooperativos”, lo cierto es que la mayoría de ellos implican competición – una competición que está determinada por el espíritu de los New Games y el mandato primordial de la diversión universal.

Estos New Games competitivos (como Dho-Dho-Dho, Las joyas de Smaug, Tweezly Whop, La cola del dragón, Tiente abrazada, Gaseosa y Frisbee final) fueron seleccionados porque eran divertidos pero también por alguna peculiaridad. Incluían nombres absurdos, rituales absurdos, acciones absurdas, de forma que al ser vistos como divertidos, los jugadores no los tomaban demasiado en serio y así eran capaces de mantener la competición en un segundo plano y en una perspectiva apropiada.

Quizás la estrategia más adecuada para evitar que los juegos competitivos sean tomados demasiado en serio sea la introducción de unos materiales poco ortodoxos. Es difícil tomar en serio el voleibol cuando estás jugándolo con una pelota gigante de seis pies de diámetro.

Esta es la estrategia que está detrás del concepto de “Junkyard Games”.

Cada cultura tiene su propia versión de Junkyard games – en los Estados Unidos, imitaciones no oficiales de deportes populares, el hockey con escobas (ver las reglas en la web <http://www.stkilianyouth.com/events/gamesbh.html>), stickball y halfball como se describen en la web <http://www.streetplay.com/thegames> se han convertido, para la



mayoría de nosotros, en el paradigma de la infancia. Dado que estos deportes informales, por la virtud de su informalidad, no tienen un reglamento oficial, los jugadores son forzados a emitir sus propios juicios sobre cómo aplicar una regla o cómo debe ser castigada una violación de la misma. Esto requiere un contrato cooperativo entre todos los participantes donde las reglas pueden cambiarse para adaptarse al momento y a las necesidades de los jugadores.

El concepto de los Junkyard Games se construye sobre esta base, pero va más allá. El objetivo es proporcionar a todo tipo de gente una experiencia de juego activo físico y social; que sea inclusivo y que le enganche; que no se tome tan en serio como para que haya alguien excluido o penalizado por la falta de habilidades físicas; que se realice tan sólo para compartir la diversión.

Los Junkyard Games son invenciones. Es más fácil inventar un Junkyard Game que un New Game porque un Junkyard Game no es más que un juego antiguo jugado con objetos encontrados. Ahora bien, en el proceso de transformación del juego antiguo para que pueda jugarse con el material reciclado, el juego se cambia, se adapta; en definitiva, se convierte en un juego nuevo y esto es precisamente lo importante.

## UNA SESIÓN

Una sesión de Junkyard Games consta, al menos, de cuatro pasos o fases.

En el primer paso, los jugadores seleccionan un **juego base** (fútbol, rayuela, bádminton, etc.), los **materiales** (materiales de desecho como calcetines o medias, pelotas viejas de tenis, mantas, toallas, etc.), y el **espacio** (vestíbulo, escaleras, cancha de baloncesto, auditorio...).

A continuación, los jugadores se dividen en pequeños equipos para idear una versión "Junkyard" del juego base elegido, usando los materiales seleccionados en el espacio escogido. Durante esta primera fase, los equipos pueden intercambiar materiales si fuera necesario.

Los equipos prueban entonces sus juegos con la participación del grupo completo en una sesión de demostración y prueba.

Finalmente, los equipos revisan y refinan sus juegos. En las sesiones siguientes, se practican los juegos favoritos del grupo y dichos juegos se añaden al repertorio.

El énfasis se sitúa coherentemente en la invención de juegos en los que participen todos los jugadores, así pues las sesiones más efectivas de Junkyard Games son aquellas que incluyen a la mayor diversidad de participantes. Incluir niños de diferentes edades, incluir personas de edad más avanzada, ancianos y discapacitados, proporciona una experiencia que rebasa límites, que expresa el sentimiento de la comunidad en toda su amplitud. Esta realidad ha sido observada veces y veces por renombrados folcloristas como Iona y Peter Opie que estudiaron el juego de los niños en su entorno natural, explanadas, calles y patios de recreo (ver Opie, I. y Opie, P: "Children's games in street and playground").



## UN EJEMPLO

En el siguiente ejemplo, un grupo desarrolla un juego, basado en el fútbol, que podría ser jugado en un vestíbulo e incluir a varios jugadores en silla de ruedas.

Dado que el vestíbulo es estrecho, el suelo duro y rápido, y debido a la movilidad limitada de unos cuantos participantes, el concepto de fútbol tendría que ser profundamente modificado. Hay un juego llamado “fútbol de canicas” o Boccerball que está basado ligeramente en el deporte del fútbol americano, miniaturizado y reducido a fútbol en un campo cubierto, porterías en cada extremo y también en cada extremo, una máquina para tirar canicas rodando dentro del campo; el objetivo es llevar la pelota, usando tus canicas, a través de la línea de gol de tu oponente; dado que las dos porterías están en cada extremo del campo y que el objetivo de hacer que una pelota cruce la línea de gol de tu oponente, “fútbol de canicas” es lo suficientemente cercano a fútbol para hacer de él un precedente viable.

La colección de materiales de desecho incluía, entre otras cosas como escobas y mantas, una gran cantidad de calcetines y unos pocos balones de playa desinflados. Claramente, uno podría hacer bolas con los calcetines y usarlos como canicas, usar un balón de playa como balón de fútbol y las mantas situadas al final del pasillo como metas. Las escobas podrían también resultar útiles. Lo veremos más tarde.

El resultado puede ser un pariente lejano del fútbol o del fútbol americano pero definitivamente bastante cercano en espíritu y práctica y se probarán diferentes formas de jugarlo para hacerlo tan divertido como sea posible.

Llamemos al juego “Fútbol de pasillo con pelota de calcetín”. Hay todavía un montón de decisiones que podemos tomar para conseguir que este juego sea divertido para todos: cuántas pelotas de calcetín tiene cada jugador (cinco es un buen número para comenzar), qué usamos como balón de fútbol (si un balón de playa resulta demasiado temperamental podríamos considerar un balón de voleibol, de fútbol americano o quizás también una pelota de ping-pong), cuánto pasillo usamos como cancha de juego, cuántas mantas usamos como metas, etc. También, hay reglas que tenemos que definir referidas al uso de las pelotas de calcetín como si uno puede lanzarlas también o sólo rodarlas o si puede impulsarlas con los pies o no.

¿Y cómo proveerse de pelotas de calcetín? Una cosa buena de este juego es que en el proceso de rodar las pelotas de calcetín hacia el balón de playa, cada equipo provee de pelotas al otro, al menos en teoría, aunque podría ser un problema conseguir las pelotas de calcetín mientras se juega. Las pelotas de calcetín tienen una irritante tendencia a quedarse en el campo o a rodar hacia los bordes. Aquí es donde las escobas entran en juego. Un jugador de cada equipo dispondría de una escoba. Este es un papel que podría ser fácilmente desempeñado por una persona en silla de ruedas o por aquellos con restricciones de movimiento. Los “escoberos” podrían situarse en la mitad del terreno de juego en paredes opuestas, uno frente a otro. El grupo debería probar este juego en un espacio diferente como el patio o el gimnasio, el papel de los “escoberos” sería el de devolver al terreno de juego las pelotas de calcetín que se salgan del mismo.



## MÁS JUEGOS



Claramente, el Fútbol de Pasillo con Pelotas de Caletín, tal y como ha sido descrito anteriormente, puede también transformarse en fútbol de calle o fútbol sobre hielo o fútbol en piscina. Si hay niños ciegos en el equipo se pueden adherir cascabeles a la pelota (los hay de diferentes tamaños que pueden introducirse fácilmente en un globo o en un balón de playa), esto no sólo aumentaría su oportunidad para participar sino que también añadiría la posibilidad de inventar otro juego. La misma idea de rodar o lanzar pequeñas pelotas contra una más grande podría usarse para crear una nueva clase de tenis, de críquet o de rugby. ¿Podrías inventar un juego de tenis que esté diseñado para ser jugado en un pasillo, usando escobas y una pelota de ping-pong? ¿Qué tal un juego de golf con el diseño completo de todo el recorrido? ¿Qué pasa si rellenas un calcetín con una pelota y lo lanzas? ¿Podrías usar eso para crear un nuevo tipo de golf? ¿O de críquet quizás? ¿Qué tipo de juego de lucha podrías inventar con un calcetín en el interior de una media, puesta sobre tu cabeza?

## PROPÓSITOS

Junkyard Games se basa en algún juego o deporte conocidos, incluso juegos de mesa, de cartas o de salones recreativos. Como hemos visto en los ejemplos anteriores, aunque se parta de un juego determinado, no hay razón para que el juego que surja se parezca demasiado al de partida. Podría haber tres equipos con dos porterías o dos equipos con tres o incluso ningún equipo con una única portería (cada persona jugaría para sí misma). La única meta real es la invención de un juego que sea divertido para todos los jugadores sin excepción. Y, aunque con esa idea en la mente, es importante recordar que el acto de creación del juego es, de todas formas, tan valorable como el juego en sí mismo. Incluso si no surge un juego practicable, los participantes habrán trabajado y jugado juntos, constructivamente, creativamente e inclusivamente. Habrán ejercitado habilidades de liderazgo y colaboración. Habrán usado un método científico para jugar y experimentar el desarrollo de esos conceptos.

## PREDICCIONES

Creo que lo peor que puede suceder como resultado de esta nueva iniciativa es que se convierta en una colección de juegos más nuevos. Lo que no es demasiado malo. Por otra parte, si podemos incluir en nuestra práctica y visión el propio proceso de colaboración para la invención de un juego, Junkyard Games puede convertirse en una verdadera y poderosa innovación, dirigiendo a miles de niños y adultos a nuevos niveles de desarrollo físico y social. Ya que cada juego es diseñado por los propios jugadores, el formato de los Junkyard Games puede servir tanto de puente intergeneracional como de limitaciones físicas, cultura o más fácilmente como puente interracial. Los acontecimientos de Junkyard Games, parecidos en alcance a los torneos de New Games, pueden llegar a convertirse en grandes celebraciones de la comunidad, donde el material producido localmente a partir restos y material de desecho se convierte en el material de juego. Y sí, se buscarán inevitablemente recopilaciones e ilustraciones de los Junkyard Games favoritos, y teniendo en cuenta el proceso de diseño y el potencial para el



continuo desarrollo, sin ninguna duda alguna, a menudo se comprueba con lástima que este hecho es mayor que el alcance de la publicación. Sin embargo, si acompaña la suerte y suficientes escuelas y organizaciones llevan a cabo Junkyard Games, habrá demasiados juegos para describir y demasiada gente que entenderá que el placer de inventar es superior al placer de coleccionar.

Para contactar con el autor: [Bernie@deepfun.com](mailto:Bernie@deepfun.com)



**ÍNDICE DE  
COMUNICACIONES**