

Anne-Marie Venner

40 JUEGOS PARA LA EXPRESIÓN CORPORAL

De 3 a 10 años

MUESTRA EDITORIAL

Octaedro 

BOLSILLO · OCTAEDRO, NÚM. 25

Autora: Anne-Marie Venner

Título original: *40 jeux pour l'expression corporelle à l'école*

Primera edición en francés: Éditions Retz, París, 1991

Traducción y adaptación al castellano: Xavier Moreno Julbe

Primera edición en Ediciones Octaedro en la colección «Recursos»: septiembre de 2003.

Primera edición, en esta colección: febrero de 2012

© Éditions Retz

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 - 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02 - Fax: 93 231 18 68

www.octaedro.com - octaedro@octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-9921-251-7

Depósito legal: B. 3.645-2012

Diseño y producción: Servicios Gráficos Octaedro

Ilustraciones: Olivier Roy

Foto cubierta: © Pepe Colsa - www.photaki.es

Impresión: Liberdúplex, S.L.

Impreso en España - *Printed in Spain*

Introducción

Dar una definición de la expresión corporal no es tarea fácil. «Hablar con el propio cuerpo, bailar...» son algunas de las expresiones que insisten en la exteriorización como fin de comunicarse. El cuerpo es utilizado para comunicar una idea propia a los otros, para hablar. La palabra clave de este diálogo es «la autenticidad», en oposición a la eficacia que parece más vinculada al ámbito deportivo. El movimiento auténtico, significativo al servicio de una idea, será la fuerza que dirigirá la «performance» expresiva (la palabra performance entendida en el sentido amplio de producción puntual, no de rendimiento).

Como todo gesto, el movimiento expresivo se desarrolla en el tiempo (cronología), según un ritmo dado (velocidad y duración), en un espacio determinado (cercano, lejano), según una organización espacial propia (amplitud y orientación) y con una energía dada (más o menos intensa, más o menos tónica). El cuerpo es estimulado por entero o en parte, dependiendo de si «habla», traduce lo que tiene que decir, desafiando o utilizando las leyes de la gravedad.

Se distingue de todo gesto inherente a las otras actividades físicas y deportivas, porque parece de otra naturaleza, nacido de un pensamiento, de un sentimiento, de una sensibilidad; la fuerza emana por sí misma, de su propia idea, de esos a quien está destinado el mensaje, de su expectativa.

En fin, es una adaptación a un entorno físico que modela al individuo. «Lo que yo veo, toco, oigo, siento» se traduce en «lo que yo miro, escucho y experimento», si tomamos prestadas las palabras de Augusto Boal en *Jeux pour acteurs et non-acteurs* (Maspero, colección Malgré-tout).

Por todos estos motivos, esta actividad de «expresión corporal» parece inscribirse de manera muy natural en un proyecto pedagógico en la escuela, para niños de tres a diez años, cuyos objetivos prioritarios recordamos aquí de manera breve:

- ▶ desarrollar la función de coordinación motriz, afinar progresivamente la disociación segmentaria, reforzar la función de equilibrio y dominar la energía (en el plano motor);
- ▶ gracias a las interrelaciones entre los tres polos presentes (el maestro; el grupo de niños; la actividad de expresión corporal), favorecer el despertar de la personalidad sobre el plano del lenguaje escrito, hablado y relacional.

Las actividades o situaciones propuestas pertenecen:

- ▶ a los juegos tradicionales del patrimonio;
- ▶ al mundo del espectáculo audiovisual;
- ▶ a la vida diaria;
- ▶ a la ficción, lo imaginario, lo irreal.

El lector podrá advertir la utilización de juegos conocidos (por ejemplo, el juego de mimo) o de situaciones utilizadas y detalladas en obras especializadas: *L'expression corporelle... de l'école... aux associations* de Francette y Jean-Paul Levieux (Revista EPS 1989) y sobre todo *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, obra que ha inspirado vivamente este trabajo.

¿Cuáles son las necesidades de los niños?

Los niños necesitan al mismo tiempo seguridad y riesgo, movimiento y reposo, introspección y apertura hacia los otros. Las instrucciones oficiales de parvulario lo recuerdan. Juegos de todo tipo ofrecen a los niños estas posibilidades. «Viajar, cazar, iniciarse, animar (en el sentido de dar vida), luchar, hacer teatro» son temas esenciales en los juegos tradicionales.

Todos reconocemos la importancia del juego en el desarrollo psicológico, afectivo y relacional de los niños. El juego permite acercar «el enfrentamiento (la lucha), la desorientación (en el teatro o en la iniciación), la imitación (en los juegos de expresión) y los riesgos (los imprevistos del viaje, por ejemplo)». Estos otros temas son constantes, suscitando emociones busca-

das por los niños. La expresión por el movimiento, reutilizando, transformando a veces estos juegos tradicionales, es una nueva ocasión para experimentar estas emociones.

¿Cuándo llevar a cabo este tipo de práctica?

Los juegos propuestos pueden ser intermedios, pausas durante la jornada escolar, como lo podrían ser sesiones de yoga como actividad intelectual.

Pueden ser incitadores, poner en marcha lo imaginario. Entrar en la actividad «expresión corporal» es a veces difícil para el maestro y cuando él mismo se oye decir «haced todo lo que queráis con vuestro cuerpo expresando la música» parece tan exterior a la práctica habitual del profesor que éste siente una cierta incomodidad para formular la instrucción (¡incomodidad que también experimentan los niños para responder!). En este caso, efectuada una primera escucha de la música, el maestro puede proponer él mismo la escenificación del juego a los niños, los cuales encontrarán las transformaciones con bastante rapidez.

Los juegos propuestos pueden ser también la ocasión para profundizar un tema determinado, para perfeccionar un objetivo concreto y para situarse después de una instrucción más abierta.

¿Cómo hacer evolucionar un juego?

El maestro puede hacer variar diferentes factores.

El factor espacio: en el juego de «las mariposas», por ejemplo, las mariposas se desplazarán a las órdenes del maestro, evitando tocarse para no dañar sus frágiles alas. Esta nueva instrucción orientará el juego hacia desplazamientos más numerosos pero también más variados (se tendrán que evitar las otras mariposas, o sea, cambiar de dirección, esquivar, quizás retroceder, girar...).

El maestro también podrá imaginar una distribución del medio provocando una carrera de obstáculos (por ejemplo: sillas, bancos, mesas...) o reptaciones (pasar por debajo de un

puente formado por una tabla puesta sobre dos sillas). Así los niños tendrán que tomar varias informaciones para pilotar eficazmente su cuerpo y encadenar diferentes acciones.

El factor tiempo: proponiendo una música más rápida o más lenta y alternando ritmos al compás de dos y tres tiempos, las mariposas tendrán que ajustar sus desplazamientos y sus actitudes. Aceleraciones, disminuciones de la velocidad y paradas pueden animar el paseo de la mariposa y que los niños se vuelvan sensibles a las variaciones temporales.

El factor corporal: utilizar una sola mano, o las dos, para hacer de mariposa, hacer dos mariposas (una mano para cada mariposa) o ser uno mismo la mariposa (es decir, utilizar todo el cuerpo). Son tantas las exigencias, tantas las orientaciones, que el niño se verá obligado a nuevas coordinaciones, nuevos apoyos, nuevos equilibrios.

El factor objeto: utilizar un pequeño pañuelo o un gran fular para representar la mariposa. Los niños se volverán sensibles a los efectos visuales aéreos del objeto, buscando y explotando efectos estéticos. Sus gestos serán cada vez más amplios. El objeto tiene pues dos intereses: favorece, subraya el trayecto, la acción, pero obliga al niño a adaptarse a él, a ajustar su actitud con la fluidez del pañuelo, por ejemplo.

El factor «los otros»: contar una historia con varias mariposas y jugar con otra mariposa permitirá a los niños cooperar, oponerse (incluso simbólicamente, y eso es importante), situarse en una microsociedad, asentar un estatuto y hacerse reconocer.

La conducta pedagógica

Sea cual sea la edad de los niños, de tres a cinco años o incluso de nueve a diez años, las tareas prescritas en expresión corporal son idénticas en la organización. Lo que difiere es el lenguaje, la formulación de la instrucción, que debe ser adaptada al público escogido.

La actitud del maestro es esencial. Él crea un cierto clima que será o no propicio a la producción. Determinar con palabras la «buena» actitud es imposible. Es una cuestión de implicación personal, empatía, escucha, organización, imaginación... El diri-

gente pregunta, anima, participa. Esta participación no siempre es una obligación, ya que hace falta también retirarse de la acción para observar a los niños.

La organización tiene que ser rigurosa y la tarea rápidamente propuesta. La verbalización, cuando sea necesaria o aconsejable, puede ser inmediata (cuando la acción se haya realizado) o aplazada. Los dibujos son también apreciados auxiliares para traducir lo que se acaba de experimentar.

Proponer la situación, reanudar y aconsejar técnicamente si puede ser, y evaluar son los imperativos pedagógicos del maestro. Precisemos sin embargo que la evaluación, en expresión corporal, se define en términos de justo o de incompleto en relación con un proyecto expresivo determinado, y no en términos de bonito, feo, malo, falso... La producción tiene que ser exigida cada vez que la ocasión se presente.

No todos los niños pueden presentar su trabajo en cada sesión. ¡Hacerlo alargaría todo el horario concedido a la educación física! No obstante, mostrar lo que se ha hecho es primordial para el niño. Es la hora de la verdad, la inscripción de una huella en el tiempo y el espacio. Los niños, en esta circunstancia, exhiben su «self-control», ya que mostrar es también enfrentar la mirada del prójimo.

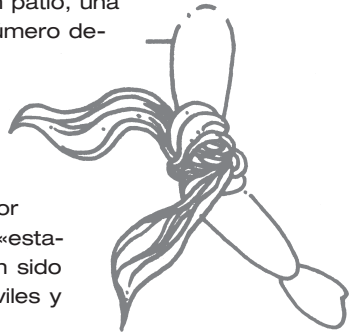
Después de los tres intentos, como en el teatro, viene el ritual del espectáculo: los niños se imponen como artistas. No obstante, si el maestro insiste en la producción puede encontrarse con que, por una u otra actividad, ciertos niños no tienen nada que decir o ningunas ganas de decir nada. En este caso, se sientan y miran a sus compañeros.

La música, cuando se indica, es habitualmente una música ambiental destinada a crear un entorno sonoro evocador. El título y el ambiente del fragmento a veces se precisan, pero estas músicas quedan ante todo pendientes a la elección del maestro.

Los brujos

Descripción

Los niños se desplazan en un espacio claramente delimitado (un gimnasio, un patio, una sala...). Dos o tres «brujos» (su número depende de la importancia del grupo) persiguen a los otros jugadores. Estos brujos se distinguen por un pañuelo atado en el brazo, o por un dorsal de color. Los jugadores tocados por los brujos son transformados en «estatuas» en el sitio mismo donde han sido tocados. Se quedan de pie, inmóviles y con las piernas separadas.



Los jugadores que todavía no han sido tocados pueden liberar a sus compañeros. Para eso, tienen que pasar arrastrándose entre las piernas de las estatuas (por debajo del puente).¹

Objetivos

Estimulación cardíaca y pulmonar. Toma de información variada: ver a todos los jugadores y el campo de juego. Variedad e intensidad de desplazamientos: esquivar, evitar, alternar paradas y desplazamientos. Elaboración de una táctica para liberar las estatuas. En el caso de los brujos, idear estrategias para convertir a los otros jugadores en estatuas lo más rápidamente posible.

Observaciones

Este juego, también conocido por los niños bajo el nombre de «la pulga», obliga a un ajuste constante de los desplazamientos. El espacio de juego, estando muy lleno y siendo móviles los obstáculos, pide mucha disponibilidad a los niños, les exige el proceso de datos múltiples: situar, localizar a los brujos mientras tienen en cuenta a los otros jugadores que se van transformando y las estatuas que tienen que liberar. El encadenamiento de acciones –correr, agacharse, arrastrarse, levantarse–

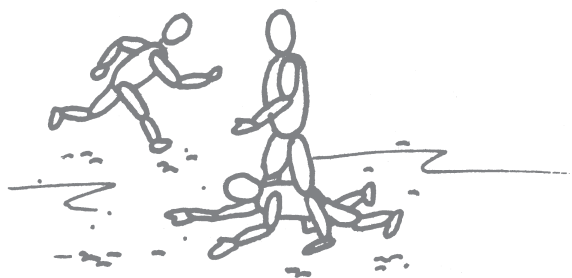
1. Juego tradicional.

estimula el equilibrio de los niños. Por último, el peligro permanente representado por los brujos impone una gran rapidez de movimiento.

NIVEL

Para niños de 7 a 10 años.

Actividad 1



Los jugadores tocados tienen que adoptar una forma corporal diferente de la forma anterior (de pie y con las piernas separadas). Los «liberadores» tienen que pasar por debajo del nuevo puente.

Ejemplos:

- ▶ a cuatro patas y boca abajo. Se tiene que pasar por debajo del vientre de la estatua;
- ▶ a cuatro patas y boca arriba. Se tiene que pasar por debajo de la espalda de la estatua;
- ▶ con tres apoyos: las dos piernas y un brazo, de costado. Se tiene que pasar por debajo de las costillas de la estatua.

Objetivos

Estimulación de la imaginación de los jugadores que han sido tocados y que tienen que constituir los puentes. Dominio del equilibrio en la estatua, que debe conservar su postura hasta una hipotética liberación.

Observaciones

Exigir a los jugadores que todavía no han sido cogidos y a los perseguidores que eviten los puentes: ¡prohibición de pasar por encima de ellos!

2

Los sabios

Material

Música «Pop Corn».

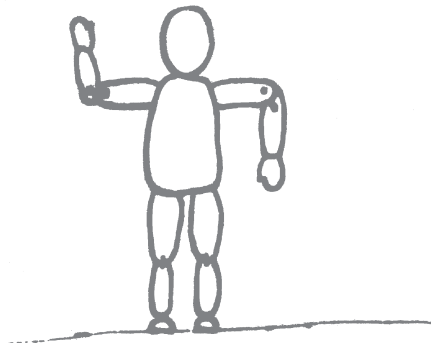
Descripción

Juego derivado del juego de los brujos. Dos o tres «sabios» son los perseguidores, en oposición al resto de los jugadores. Cuando los sabios tocan a un jugador, éste se convierte en un «robot»; siempre podrá desplazarse pero con movimientos secos, característicos de los robots: desplazamientos bruscos, y en direcciones muy variadas (cuantas más, mejor).

Objetivos

Pasar de un desplazamiento fluido, por ejemplo brincando o corriendo, a una rigidez de la actitud (robot). Los desplazamientos de los jugadores tienen que ser variados, precisos y rápidos ya que los jugadores tocados van moviéndose por el campo de juego y hacen el papel de obstáculos móviles.

Los jugadores no tocados tienen varias y múltiples informaciones que han de descifrar para decidir sus desplazamientos. Cada uno tiene que adaptarse a los desplazamientos de los demás. Hay oposición, pero también puede haber colaboración y cohabitación entre los jugadores.



NIVEL

Para niños de 6 años.

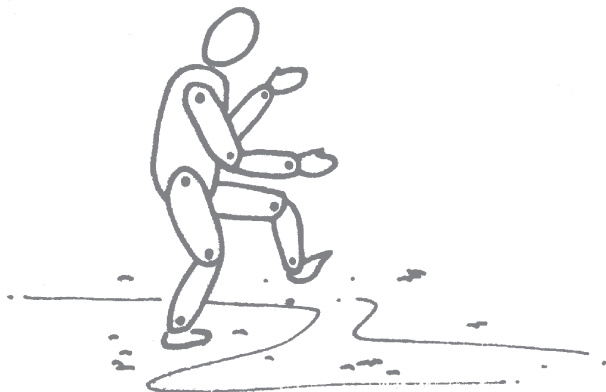
Actividad 1

Los robots se convierten en ayudantes de los sabios. Tienen un contacto físico –voluntario o no– con jugadores no tocados. En el transcurso de sus desplazamientos, estos últimos jugadores también se convierten en robots. El juego se acabará cuando todos los jugadores hayan sido transformados en robots.

Observaciones

Esta actividad presenta una cierta ambigüedad. En efecto, los robots pueden desempeñar plenamente su función de ayudante del sabio; es decir, colaborar, o al contrario, resistir; o lo que es lo mismo, evitar deliberadamente tocar a los jugadores o pasar de una postura a otra en función de los jugadores con quienes topan.

Así pues el robot tiene una gran libertad de acción: puede evitar los otros jugadores, puede tocar a un jugador no cogido que pasa cerca y solo o con ayuda de otro robot puede optar por perseguir y atrapar a un jugador que todavía no ha sido cogido.



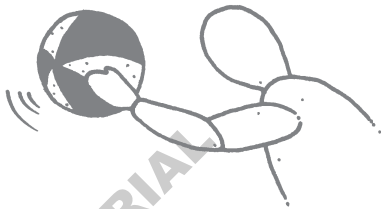
Los cazadores

Material

Música «Age tendre», de Francis Lai, pelotas.

Descripción

Los «cazadores» (cinco o seis niños) están equipados con pelotas a modo de escopetas. Los otros jugadores, los «conejos», se desplazan libremente al tiempo o al ritmo de la música. Los cazadores se desplazan también, con el balón en las manos o jugando con él. ¡Es la tregua!



Cuando pare la música, los cazadores intentarán tocar a los conejos con la pelota. Los conejos tocados se inmobilizarán. Cuando la música vuelva a sonar, los conejos tocados bailarán en el mismo sitio en vez de desplazarse y los cazadores volverán de nuevo a jugar con su pelota sin poder tocar a los otros jugadores.

Objetivos

Los jugadores tienen que acordar los desplazamientos con la música y estar atentos a los cambios de situación: pasar de una actitud de relajación a una actitud de vigilancia. Los cazadores, cuando la hostilidad es posible, deben lanzar las pelotas con precisión. En todos los jugadores se encuentran imperativos de dominio de los desplazamientos: estos tienen que ser variados y rápidos para poder ser eficaces.

NIVEL

Para niños de 7 a 10 años.

Observaciones

Dejar un espacio musical suficientemente largo para evitar de golpe que los niños se esquiven. Después alternar los momentos largos y cortos.

El juego de persecución es muy incitativo y cuando la música vuelve a sonar, a los niños muchas veces les cuesta volver a la actitud primera: desplazarse al ritmo de la música.

Actividad 1

Los conejos tocados dibujan con sus brazos la «burbuja», es decir, el espacio cercano que les es accesible, la «casa» en la que viven (pero sin desplazar los pies) cuando la música suena de nuevo.

Objetivos

Localización del espacio cercano, accesible en todas direcciones: arriba, abajo, hacia delante, hacia atrás, en posición inclinada, a la derecha, a la izquierda...

Observaciones

Los niños tienen tendencia a encerrarse en el espacio visualmente accesible, delante de ellos. El maestro puede entonces añadir la instrucción de utilización del espacio de atrás y señalar la posibilidad que tienen las rodillas de doblarse o el busto de girarse.



El hada

Material

Música alegre y animada.

Descripción

Los niños se mueven libremente por la sala intentado seguir el tiempo de la música. Cuando la música para, ellos también se paran. El «hada» (la maestra) toca a un niño diciéndole una instrucción al oído. Estas instrucciones tendrán relación con lo vivido por los niños o sus referencias televisivas. Ejemplos: «estás lleno de aire», «tu ropa es demasiado grande», «eres una rana», «eres un canguro», «eres una burbuja de aire», «eres Mickey Mouse», «eres Superman»...



El niño traduce por sus gestos y sus desplazamientos la instrucción dada por el hada. Ésta vuelve a poner la música y los niños tocados continúan respetando la instrucción dada, teniendo en cuenta la música. Los niños que no han sido todavía tocados se mueven libremente. Nueva parada de la música, nuevos niños tocados... El juego continúa hasta que todos los niños han recibido una instrucción.

Objetivos

Ajustar una actitud a una orden. Adaptar una nueva forma de desplazamiento al tiempo de la música (después de la instrucción y a la reanudación de la música). Desplazarse en un medio cargado.

NIVEL

Para niños de 3 a 5 años.

Observaciones

Este juego es muy apreciado por los niños pequeños. El contacto, el toque que realiza el hada es un momento que ellos esperan y temen a la vez: esperado por unos hasta el punto de que no dejan a sol ni a sombra al hada para que les toque

cuando pare la música, temido por otros los cuales se mantienen a una distancia respetable si es que no llegan a gritar cuando ella se les acerca.

El contacto es sentido como una «muerte simbólica», una fuerza a la inmovilidad y una fuerza posterior de desplazamiento; pero también es la ocasión para que el niño sea «individualizado», reconocido en su originalidad y su unicidad por el maestro. Este contacto le permite, en el momento preciso donde tiene lugar, un trato privilegiado con el adulto.

Se tendrá que sustituir rápidamente el hada por uno o varios niños.

Actividad 1

Explotación de este juego para niños de más edad.

Los niños son divididos en dos grupos: un número 1 y un número 2. Todos los niños que llevan el número 1 realizan el juego anterior y los número 2 observan: tienen que poder reconocer la instrucción, el personaje.

Objetivo

Actitudes más precisas de los jugadores número 1.

NIVEL

Para niños de 7 a 10 años.

Actividad 2

Media clase actúa. La otra mitad observa. El dirigente da la misma instrucción a dos o más jugadores. La mitad de la clase que observa tiene que ser capaz de reconocer las diferentes instrucciones y el número de jugadores que las ha recibido.

Ejemplo: para una media clase de 30 alumnos, tres instrucciones diferentes dadas a cinco niños: «Eres Charlot»/«Eres Rambo» / «Eres El Zorro».

Objetivos

Precisión de las conductas de los actores. Perfeccionamiento de la observación, discernimiento (entre las diferentes traducciones-interpretaciones de una misma instrucción y sus puntos en común).

Mimos individuales



1 JUEGO DE LOS OFICIOS

Descripción

Los niños están en pequeños grupos de cinco o seis. Un niño que tiene pensado un oficio lo expresa con gestos delante de sus compañeros.

Objetivos

Disociación segmentaria. Poder reproducir una acción, luego haber interiorizado elementos característicos de una profesión.

NIVEL

Para niños de 3 a 10 años.

Observaciones

El maestro puede sustituir los oficios por deportes, personajes de dibujos animados o de cuentos conocidos, animales, acciones, verbos...

Los juegos de mimo son siempre muy apreciados por los niños. Permiten al adulto situar su nivel de comprensión y advertir los elementos característicos que los niños retienen para hacerse comprender con los demás.

2 JUEGO DE LOS EMBAJADORES

Descripción

Varios equipos son constituidos y colocados cada uno en un rincón de la sala. El maestro tiene una lista de palabras para cada uno de los equipos, que tendrán que descubrir poco a poco. Cada equipo delega un embajador junto al profesor. Éste confía la primera palabra de la lista a cada uno de los embajadores. Cada diplomático vuelve junto a su equipo y expresa con gestos la palabra que le ha sido confiada. Cuando la palabra es descubierta, un miembro del equipo la anota y el que ha encontrado la palabra va junto al profesor, el cual le confía la segunda palabra, etc.

El equipo que sea el primero en descubrir su lista completa habrá ganado. Para evitar las infracciones de la regla (por ejemplo, decir la palabra oralmente), se nombra un inspector de otro equipo.

Objetivos

Perfeccionar los gestos para facilitar la comprensión. La exigencia de la lista obliga que cada mimo actúe con gran rapidez.



3 LAS ETIQUETAS

Material

Hojas de papel y clips.

Descripción

El maestro da a cada niño una etiqueta, sin enseñársela, que fija en su espalda. En esta etiqueta, el maestro ha escrito una palabra (para niños de 6 a 10 años), o ha dibujado un objeto conocido por los niños (para niños de 3 a 5 años). Cuando todos los niños han recibido su etiqueta, se dispersan por la sala y van en busca de un compañero cualquiera. Éste mira, lee lo que hay inscrito en la etiqueta del compañero que le ha elegido y le expresa con gestos lo que le parece que corresponde con la inscripción.

Luego, los niños se separan y van en busca de otro, así seguido hasta que cada uno haya encontrado cinco o seis niños. De este modo debería tener, en ese momento del juego, una idea bastante precisa de la palabra o del dibujo que tiene en su espalda: entonces expresa mediante gestos delante de sus compañeros la palabra que él cree haber adivinado.

Objetivos

Imaginación para las representaciones. Deducción, observación, síntesis para el niño que intenta encontrar el significado de su etiqueta.

NIVEL

Para niños de 3 a 10 años (adaptando el contenido de las etiquetas).

Observaciones

En un curso preparatorio, a principios de año, las palabras conocidas eran, en desorden: *camisa, bola, pipa, corto, rompe, burbuja, rabia, máquina, duerme, ve, orejas, cama, jabón, pijama, esconde, entra, madriguera, levanta*. Estas palabras estaban escritas en las etiquetas con letras más pequeñas que de costumbre.

En un primer momento, en un gran grupo, el maestro enseñó cada etiqueta una después de otra y preguntó a los niños las diferentes maneras de representar las palabras con su cuerpo subrayando la prohibición de utilizar la boca.

En un segundo momento, cada uno recibió su etiqueta y el juego empezó. Se pudo advertir una cierta agudeza de observación y una gran variedad de interpretación en los niños.

Por otra parte, las posibilidades de este juego son numerosas: después de los verbos de acción simples y de palabras usuales, el maestro puede orientarse hacia palabras cada vez más abstractas.



Introducción	7	21	¿Quién soy?	57	
1	Los brujos	13	22	Sugestión	59
2	Los sabios	15	23	La silla	61
3	Los cazadores	17	24	El ladrón	63
4	El hada	19	25	Las historias	65
5	Mimos individuales	21	26	La cadena de montaje	67
6	Mimos entre dos	25	27	Los efectos sonoros	69
7	El director de cine	29	28	Las formas	71
8	La máscara facial	31	29	Los platos	73
9	La mariposa	33	30	Las máscaras	75
10	Los siameses	35	31	Las fotos	79
11	Las marionetas	37	32	Los coches ciegos	81
12	Los nudos	39	33	Las instrucciones	83
13	Las máquinas	41	34	La marioneta sin hilos	85
14	Las sombras	43	35	Las acciones	87
15	El pájaro enjaulado	45	36	Los sitios distintos	89
16	El imán	47	37	Los planos inclinados	91
17	El escultor y la estatua	49	38	La sombra	93
18	Juegos de soplar	51	39	Las cuatro estaciones	95
19	El fotógrafo y la estrella de cine	53	40	Danza gimnástica	97
20	El adjetivo calificativo	55		Clasificación de los juegos	99