

**COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES:
JUEGO DEL VOLANTE**



SERGIO ASENJO MOTA

Año 2010



INDICE

- INTRODUCCIÓN
- LA PETECA
 - a. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO
 - b. DESCRIPCION DEL MATERIAL
 - c. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO
- EL JIAN ZI
 - a. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO
 - b. DESCRIPCION DEL MATERIAL
 - c. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO
- EL CHAPTEH
 - a. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO
 - b. DESCRIPCION DEL MATERIAL
 - c. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO
- EL SHUTTLE-BALL
 - a. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO
 - b. DESCRIPCION DEL MATERIAL
 - c. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO
- LA INDIACA
 - a. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO
 - b. DESCRIPCION DEL MATERIAL
 - c. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO
- BIBLIOGRAFÍA E ILUSTRACIONES



INTRODUCCIÓN

Los juegos realizados con un penacho de plumas y una base de golpeo hecha con materiales blandos, tradicionalmente de piel o de



algún producto vegetal, ha sido un juego conocido por muchas culturas antiguas y modernas.

En el presente trabajo vamos a desarrollar algunas de las modalidades más importantes en las que se juega con este tipo de artilugio, como son la peteca, el jian zi, la indiaca, el chapteh y el shuttle-ball.

Figura 1. Algunos "Volantes"

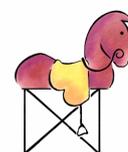
LA PETECA

1. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

Registros históricos indican que la peteca era utilizada por los nativos brasileños como forma de recreación mucho antes de que los colonizadores portugueses llegaran. Paralelamente a los rituales y fiestas indígenas, el juego de la peteca era practicado, teniendo como centro las tribus localizadas en el estado brasileño de Minas Generales. A través de generaciones la tradición de jugar peteca fue perpetuándose, haciéndose finalmente el deporte que es hoy.

La V Olimpíada

Los Juegos Olímpicos de 1920, fueron los primeros que tuvieron la participación de una delegación brasileña. Algunos de los atletas que



representaban Brasil, cargaron consigo petecas, para fines recreativos. La actividad atrajo la atención de competidores de otros países, que demostraban interés en las reglas, aún inexistentes, de ese deporte.

La Peteca en Alemania

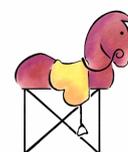
En 1936, el profesor de deportes alemán Karlhans Krohn, durante un paseo por Copacabana, observó los jóvenes jugando Peteca y la introdujo en su país. Posteriormente Heinz Karl Kraus trató de juntar los incontables clubes alemanes dentro de una sólo federación, la Pandilla Alemana de Deportes (DTB).

Institucionalización en Brasil

A pesar de ya ser común la práctica de la Peteca hace mucho tiempo antes, sólo en 1973 comenzaron a ser fomentadas reglas sobre el deporte, culminando con la creación de la Federación Minera de Peteca - FEMPE, en 1975. La oficialización vino a través de una resolución del Consejo Nacional de Deporte - CND, en 17 de agosto de 1985, en su Deliberación nº 15/85. Finalmente, en 1986, la CBDT (Confederación Brasileña de Deportes Terrestres) creó su departamento de Peteca, nombrando para su dirección el deportista Walter José de Santos, responsable de la oficialización de las reglas. En 1987 aconteció el primer Campeonato Brasileño de Peteca, fruto del esfuerzo de las federaciones regionales esparcidas por el país.

En el mundo

En 26 de mayo de 2000 fue fundada una federación mundial en Berlín, que recibió el nombre de IIA - *International Indica Association*



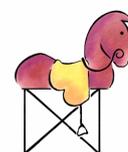
(Asociación Internacional de Indiaca, nombre internacional de la Peteca). Esta federación se propuso como objetivo reglamentar las diferentes formas del juego y promover torneos internacionales de la modalidad. Las mayores federaciones nacionales del deporte se encuentran en la Alemania y Japón, pero también son miembros de la IAA: Suiza, Estonia, Eslovaquia, Brasil y Luxemburgo. En agosto de 2001 fue realizado en la Estonia el primer campeonato mundial de Peteca, siendo en este mismo país-sede el segundo campeonato en 2006.

La Federación Francesa de Peteca (FFP) fue creada en febrero de 1999 por Jean-François Impinna, un jugador de rugby.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Peteca es el nombre dado a un artefacto deportivo, utilizado en el juego también llamado "Peteca", de origen indígena-brasileña. La Peteca es constituida de una base que concentra la mayor parte de su peso, generalmente hecho de goma, y una extensión más leve, generalmente hecha de penas naturales o sintéticas, con el objetivo de dar equilibrio u orientar su trayectoria en el aire cuando arremesada. La Peteca era muy utilizada por los indios como actividad deportiva para ganancia de calentamiento corporal durante el invierno.

El juego de Peteca guarda cierta semejanza con el voleibol y el Badminton, por el hecho de jugarse, como estos, en un terreno dividido por una red. El elemento principal del juego es la peteca, que



se golpea con la mano.

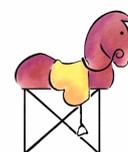
3. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO

Los juegos pueden ser simples o en parejas, con las reglas de una partida de tenis. Una cancha tiene dimensiones de 15,0 m x 7,5 m para pares y de 15,0 x 4,0 m para individual, dividido en dos mitades, para cada uno de los equipos rivales. La altura de la red es variable y depende de la edad y del sexo de los participantes. Para juegos con hombres, la red deberá tener una altura de 2,43 m y de 2,24 m para mujeres y niños menores de 12 años. Los detalles y dimensiones de los dos cuadrados de la red también son específicos, aproximadamente 4 centímetros por 4 centímetros.

Una peteca es puesta en juego a través de un saque, en el cual el jugador golpea con una mano la peteca para que pase por encima de la red. La peteca debe ser jugada hacia la otra mitad de la cancha con un único toque, sin que haya tocado el suelo. Actualmente se utiliza el sistema de ventajas para el conteo de puntos. Cada partido es disputado en sets, que terminan cuando uno de los dos equipos alcance 12 puntos o después de 20 minutos de juego. El participante que gane dos sets primero, gana el partido. Otro detalle importante es que después del saque, el punto deberá ser finalizado en 30 segundos, o bien la ventaja se invierte. Las reglas completas son más específicas, y pueden ser encontradas en los sitios de federaciones de peteca.



2. La peteca



EL JIAN ZI

1. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

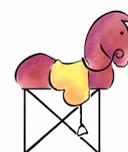
La primera versión sabida de Jianzi originó a partir del siglo V A. Cuando, fue llamado Ti Jian Zi del, o simplemente el " shuttlecock". El juego fue creído para haber sido desarrollado de un ejercicio militar antiguo.

Por los 1000 años próximos, este juego del shuttlecock se separó en Asia. Como resultado de esto, el juego poseyó diversos nombres en diversos países.

El deporte se confunde a menudo con la bola del corcho del deporte del bádminton (yumaoqiu). Pero no debe ser confundido con el shuttlecock kickable que es un objeto emplumado colorido con una base por resorte; o el deporte de Shuttlecock. La pluma del vuelo se llama Jianzi, cuyo nombre es poético y dado por la gente que está interesada en ella. Era de la dinastía de Han que la gente la jugó, y era popular en el Liuchao, la dinastía de Sui y la dinastía de espiga. Shuttlecock tiene una historia de dos mil años.

Historia moderna

En el Nanjing en 1933, en la quinta reunión de deportes nacional, los deportes jugados contendientes del shuttlecock, de la lucha, y otro. Jianzi vino a Europa en 1936, cuando un atleta chino de la provincia de Jiangxu realizó una demostración en los Juegos Olímpicos 1936 en el Berlín . Alemania y otros países eran así que impresionado que comenzaron a aprender y a jugar el deporte.



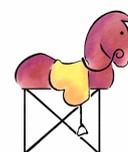
En junio de 1961, una película llamada la pluma del vuelo fue acabada por la compañía central de la película de las noticias. La película era tan acertada que ganó la medalla de oro internacional del festival de la película de películas. En 1963, el shuttlecock fue enseñado por los profesores en escuela primaria de modo que fuera más popular que siempre antes.

Mientras que es bien sabido en Asia, el juego ha estado ganando renombre en Europa. El campeonato de Shuttlecock del mundo es un acontecimiento anual llevado a cabo desde la fundación de la federación internacional de Shuttlecock (ISF) en el 1999. Hasta entonces, los varios países tomaron las vueltas que organizaban campeonatos.

El deporte continúa recibiendo el mayor reconocimiento, y se ha incluido como deporte en los Juegos Asiáticos surorientales 2003. Entre los miembros de ISF están China, el Taiwán, el Finlandia, Alemania, los Países Bajos, el Hungría, el Laos, el Vietnam, el Grecia, el Francia, el Rumania, y el Serbia. Vietnam y China se consideran generalmente como los equipos principales en la graduación, mientras que para Europa, Hungría y Alemania se consideran los mejores equipos. El el el 11 de agosto, el 2003, los delegados de Finlandia, Francia, Alemania, Grecia, Hungría, Rumania, y Serbia fundó la federación de Shuttlecock de Europa (S.) en Ujszasz (Hungría).

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El Jianzi, también conocido como el Shuttlecock, el saco chino de Hacky del o Kinja en el Estados Unidos y el Reino Unido, es un



JUEGO DEL VOLANTE

shuttlecock especial de la pluma fijado con discos únicos o plásticos de goma. Algunos jianzis hechos a mano hacen uso de una moneda que tenga un agujero en el centro. El juego lleva una gran semejanza al bádminton, salvo que Jianzi se juega sin las raquetas. En lugar, utilizan a las varias piezas del cuerpo, pero no de las manos, para guardar el shuttlecock de tocar la tierra. Es sobre todo equilibrada y propulsada hacia arriba usar las piezas de la pierna, especialmente los pies.



3. Asiático jugando al jian zi



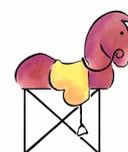
4. El jian zi

EL CHAPTEH

1. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

El Chaptch, o el capteh, es un juego tradicional en el Asia Sur-Oriental que requiere un shuttlecock. Es un pasatiempo preferido entre niños.

Este juego fue jugado comúnmente en Singapur y Malasia durante los días del Kampong en que los muchachos recolectaron en grupos para tener a golpear-uno-sobre. Recientemente, el interés para este juego simple ha disminuido como los muchachos negociaron este juego simple para un vídeo más sofisticado y los juegos de ordenador.



2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

El juego se juega usar un shuttlecock compuesto de las plumas atadas a un disco de goma (base).

3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

Este juego requiere a mínimo de dos jugadores.

El primer jugador comienza el juego golpeando el chaptch con el pie y manteniéndolo el aire el mayor tiempo posible. (El chaptch se golpea con el pie generalmente con el interior del pie; sin embargo, si el jugador lo desea, él o ella puede intentar otra manera de golpear el chaptch con el pie.) Un punto se anota por cada fallo producido.

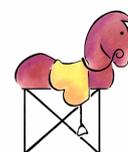
Si el jugador no puede golpear con el pie antes de que el chaptch aterrice otra vez en la tierra, el jugador tendrá que pasar el chaptch al jugador siguiente, y el juego se sigue de este modo. El jugador con la mayoría de los puntos gana el juego.

Versión alterna

Otra versión del juego también requiere a mínimo de dos equipos, cada equipo al mínimo de un jugador.

Los jugadores primero delimitan un terreno de juego para los dos equipos: la línea de centro y los límites. La meta de cada equipo es golpear el chaptch con el pie al terreno de juego del otro equipo, como voleibol pero usar todo excepto sus brazos y sus manos.

El equipo de la porción golpea el chaptch con el pie al terreno de juego del otro equipo, con una excepción; el servicio debe siempre



estar sobre cintura cuando el chapeh cruza la línea central. Si el chapeh servido sale del terreno de juego o debajo de la cintura, es un " fault" y el chapeh es repetido. Después de tres averías el equipo de oposición anota un punto, y se convierte en la vuelta del equipo de oposición al servicio.

Si el servicio no es una falta, el opositor tiene que devolver el chapeh de nuevo al servidor sin dejar que el chapeh toque el suelo o salga del terreno de juego. Si el chapeh todavía sale pero está en el terreno de juego del opositor, el servidor anota un punto. Una regla general del pulgar es que el equipo siguiente servirá desde donde la bola aterriza.

Si el equipo de oposición devuelve la bola pero sale en el lado de servidor, no se concede ningún punto, y la regla general indicada arriba se aplica, solamente los servicios originales del servidor otra vez. Si se devuelve correctamente, el servidor tiene que volver la bola de nuevo al otro equipo. Esto va sin cesar hasta:

- Alguno de los equipos no puede devolver el chapeh.
- El chapeh golpea el techo.

Sin embargo, una excepción al " out" es que si el equipo toca el chapeh después de que vaya " out", el chapeh se trata no más como hacia fuera y si el equipo no vuelve a controlar el chapeh después de tocarlo, el equipo de oposición anota un punto.

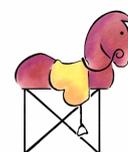




Figura 5. El chaptah

EL SHUTTLE-BALL

1. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

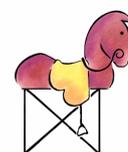
Grabados de madera fechados en la Edad Media muestran como se jugaba con volantes de gran tamaño a los que se golpeaba con palas. A este juego se le denominaba "battledore" y fue el predecesor inmediato del evolucionado Bádminton. En la actualidad se ha recuperado este juego fabricando las palas de plástico y añadiendo una pelota de gomaespuma de alta densidad de gran faldón de nylon.

El Shuttleball, que podríamos llamar en castellano "lanzamiento de volante gigante" o "Volante Gigante", es un juego que se practica con raqueta o pala sintética de mango corto y el móvil al igual que en Bádminton es un volante, pero de gran tamaño, con características muy similares.

Es un juego original de Inglaterra y está diseñado para jugarse al aire libre, incluso con viento moderado.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Es un volante muy similar al de Badminton pero de mayores



dimensiones, mide 17 cm.; su cabeza es como una pelota de goma espuma de vivos colores que tiene una circunferencia de 23 cm. y 6,5 cm. de diámetro del que sale un gran faldón de nylon del 1 cm. de largo con 16 plumas unidas en una sola estructura que se incrusta en la cabeza. Tiene un peso de 50 gramos.

Las raquetas

Están hechas de plástico duro y rígidas, son de una sola pieza. Tienen un peso de 255 grs. Su mango o empuñadura mide 16 cm. de largo por 3cm. de diámetro. Con una superficie de golpeo de 24 cm. de larga por 18cm. de ancha, y 4 cm. de grosor o canto, presenta una estructura plástica hueca (un cuadrado plástico y otro hueco, así sucesivamente forman lo que en una raqueta normal sería el encordado o red).

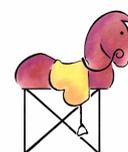
Anillo protector

Para proteger la forma del volante y mantener un buen vuelo, el volante viene con un anillo de protección de plástico, que se debe quitar en el momento de jugar.

3. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO

Al Shuttleball se puede jugar Individuales, Dobles, y en ambos casos Mixtos, como también se puede hacer en grupo.

Así mismo se puede jugar en forma recreativa, golpeando el volante tratando de que no se caiga al suelo, sin reglas, ni delimitación de campo, ni tantos. O si se prefiere jugar de forma más competitiva, se pactarán o establecerán unas reglas de juego, así



JUEGO DEL VOLANTE

como un terreno limitado y con red central, bien pudiendo aplicar el reglamento del Bádminton.

Se puede jugar en pista cubierta o en el exterior y sin necesidad de preparare terreno de juego.

- Competición sin red

El terreno de juego lo forman dos zonas de juego separadas por "tierra de nadie", se puede usar cualquier área, aunque se recomienda una pista de 15 por 5 metros, para individuales. La pista debe estar trazada con un espacio de 5 metros separando las dos áreas de juego. Para jugar a dobles se recomienda la pista más ancha.

No se permite golpes descendentes.

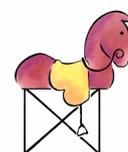
Se puntúa cuando después de haber realizado el saque conseguimos que el volante caiga dentro de la zona de juego contraria o el/la oponente envía el volante fuera de la zona de juego.

El saque se efectúa detrás de la línea de fondo, golpeando el volante por debajo de la cintura.

Se gana un juego cuando un jugador gana 8 puntos y deja un margen de 2. Si los dos alcanzan 7 puntos, el juego debe continuar hasta que un jugador consiga dos puntos de ventaja. Un partido se compone al mejor de 3 ó 5 juegos.

- Juego de competición con redes

Las áreas de juego están separadas por una zona de nadie de 5 m.



JUEGO DEL VOLANTE

limitadas por dos redes colocadas de forma paralelas a una altura de 80 cm. en el centro de la pista.

Cada zona de juego puede estar dividida por una línea vertical a la red, marcando dos partes iguales. Para tener que realizar los saques de forma cruzada. En cada una de las esquinas hay un cuadrado de 115 cm. de lado llamado cuadro de bonificación.

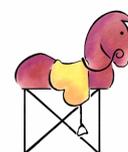
A. El servicio: Al comienzo del encuentro se sortea quién sirve primero. El jugador debe servir dos puntos consecutivos y después pasar el servicio al oponente. El primer servicio se realiza desde el lado derecho y el segundo desde el lado izquierdo. Para cada uno de los servicios tiene dos intentos y si durante el servicio el volante toca la red y entra en el área de servicio el jugador debe repetir el saque.

Al iniciar un nuevo juego sacará el equipo que lo hizo en primer lugar y así sucesivamente durante todo el encuentro.

El jugador que sirve tiene que:

- Encontrarse fuera y por detrás de la línea de fondo del área de servicio que le corresponda.
- Enviar el volante al área de servicio diagonalmente opuesta.
- Golpear el volante por la base de cualquier altura siempre y cuando no lo lance hacia arriba
- Antes del golpeo y se encuentre con ambos pies en el suelo en el momento del impacto.
- Servir sólo cuando el receptor esté preparado.

B. Faltas: Un jugador comete falta cuando:



JUEGO DEL VOLANTE

- Golpea el volante con cualquier parte del cuerpo.
- Golpea el volante más de dos veces consecutivas o arrastra el volante con la raqueta.
- Realiza dos servicios consecutivos fallidos.
- Golpea la red o más allá del plano vertical del área. Pero no es falta cuando se traspasa la red o se golpea como consecuencia de la ejecución de un golpeo.

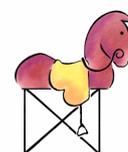
C. Puntuación

El partido se disputa al mejor de 3, 5 o 7 juegos. Un juego sube al marcador cuando un jugador anota 8 puntos con un margen de 2 puntos de ventaja. En caso de empate a 7 puntos ganará el jugador o pareja que consiga una ventaja de 2 puntos. Al finalizar el juego se cambia de pista.

Se consigue un punto cuando el volante cae en el área de juego del jugador o equipo contrario y se pierde cuando un jugador golpea el volante y éste no cae en el área contraria. Si un jugador consigue colocar el volante en el cuadro de bonificación contrario anota tres puntos en el marcador.



6. El material para shuttleball



LA INDIACA

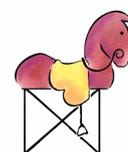
1. ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

La Indiacaca tiene su origen en Sudamérica, concretamente en Brasil, donde goza de una gran popularidad, y que allí llaman "Peteca". Aunque, como ocurre con todos los juegos populares, es muy difícil averiguar con precisión su primitivo origen; también parecido a otro juego de similares características a uno que se practicaba en China y Corea; también lo practicaban los Incas.

La Indiacaca entró en Europa por Alemania, cuando un profesor de educación física germano llamado Karl Hans Krohn la importó del Brasil, a raíz de esto se comenzó a jugar por todo el viejo continente, llegando hace poco tiempo a nuestro país.

Los indígenas brasileños utilizaban una indiacaca construida con un saquito de cuero relleno de tierra, arena o harina, al que unían unas plumas que pegaban con barro, sujetándolas al saquito con una cuerda. Con el paso del tiempo, como toda actividad humana ha evolucionado, por lo que en la actualidad encontramos múltiples modelos, unos han cambiado el saquito de cuero por la goma-espuma de diferentes densidades y pesos. Otros siguen fabricando las indiacacas con cuero o piel similar, con plumas artificiales o naturales.

La Indiacaca, como muchos otros juegos y actividades físicas, nació y creció como un juego popular, una diversión en la calle, para jugar y recrearse el pueblo, pero a través del tiempo fue evolucionando, se delimitaron sus reglas, campo de juego, reglamento, material, etc. A



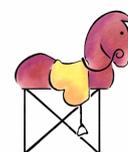
la diversión se la sumó la competitividad y todo ello contribuyó a desembocar en un deporte, con sus técnicas, tácticas, reglamento, competición clubs y asociaciones.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Hay tres tipos de indiacas:

- La indiaca Turnier; es el tipo de indiaca con el que juegan los profesionales. Su forma es como una especie de pelota aplanada de unos 70 mm. De diámetro de 20 mm. De grosor, es de goma-espuma prensada recubierta de piel o de cuero. Unido a la especie de pelota o parte inferior de la indiaca están las plumas de colores que tienen una longitud de 20 cm. En un número de tres o cuatro plumas.
- La indica play; su parte superior al igual que la anterior está formada por tres o cuatro plumas que están pegadas y sujetas a la parte inferior por una fuerte goma. Esta parte inferior tiene forma de saquito o diábolo y está hecho de goma-espuma, midiendo unos 6 cm. De diámetro por unos 10 cm. De longitud. Es una indiaca menos pesada que la profesional.
- La indiaca tenis; es una variante de las dos modalidades anteriores en la que se utiliza dos raquetas de plástico duro pero muy ligeras, con las que se golpea la indiaca, teniendo esta modalidad una gran similitud al badminton.

3. MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO



JUEGO DEL VOLANTE

El juego consiste básicamente en lanzar la indiacá golpeándola con la mano, y pasándola por encima de la red central del terreno de juego, que caiga al suelo antes de que el jugador adversario pueda golpearla y devolverla de nuevo a nuestro campo.

VARIANTES DEL JUEGO

Una peculiaridad de este juego es la gran facilidad para adaptarlo a nuestras necesidades:

En cuanto a zonas de golpeo:

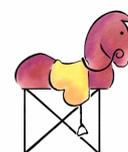
- Golpeo con las manos.
- Golpear la indiacá con las manos y los pies.
- Golpear la indiacá con todo el cuerpo.
- Golpeos con pala y raqueta.

En cuanto a modos de juego:

- Juego de individuales.
- Juego de dobles.
- Juego de tríos.
- Juego de equipos, de cuatro, de cinco o de seis jugadores.
- Cualquiera de los anteriores pero mixtos.

En cuanto al número de toques:

- Tan solo será permitido un toque por equipo en juego de individuales, dobles y triples.
- En equipos de cuatro a cinco jugadores son permitidos dos toques.
- Si los equipos son de seis jugadores les es permitido hasta tres



JUEGO DEL VOLANTE

toques por equipo.

El campo de juego

La pista o terreno de juego es un terreno llano, de forma rectangular y dividida en dos partes iguales por una red central.

Sus medidas pueden variar de 10 a 18 metros de largo por 4'5 a 9 metros de ancho, delimitado por líneas pintadas o adheridas al suelo. La altura de los postes y la red también es susceptible de variación, pudiendo ir desde unos postes de 1'85 metros de altura hasta los 2'35 metros y una red de 1'83 metros a 2'15 metros de altura. No obstante estas medidas podemos adaptarlas según nuestras necesidades, pero si organizamos algún campeonato o torneo como actividad complementaria a la unidad didáctica en la que se enseñe la indiana, sería conveniente adoptar las medidas reglamentarias en las competiciones oficiales.

	Medidas del	Campo	Altura de la	Red
	Largo	Ancho	Red	Postes
Individuales				
	10 m	4'5 m	1'83 m	18'5 m



JUEGO DEL VOLANTE

Dobles	13'4 m	6 m	2 m	2 m
Equipos de 5	16 m	6 m	21'5-2'20 m	2'35 m
Equipos de 6	18 m	9 m	21'5-2'20 m	2'35 m



Figura 7. La indiaca



4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS DE TODO EL TRABAJO

Índice bibliográfico:

- BERNAL RUIZ, J. A. (2002): Juegos y deportes con material alternativo. Wanceulen.
- BLÁZQUEZ, D (1995): La iniciación deportiva y el deporte escolar. INDE. Barcelona.
- LUQUE HOYOS, F. y LUQUE TABERNEIRO, S. (1995). Guía de juegos escolares. GYMNOS. España.
- MORA VICENTE, J. (1988). Condición Física. Junta de Andalucía. España.
- MORENO, C (1992): Juegos y deportes tradicionales de España. Alianza/Consejo Superior de Deportes. Madrid.
- TRIGO, E (1989): Juegos motores y creatividad. Paidotribo. Barcelona.

Páginas web:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Peteca>

<http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Peteca>

<http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/es/Jianzi>

Índice de ilustraciones:

Figura 1 "algunos volantes" (www.museodeljuego.com)

Figura 2 "La peteca"

(<http://www.malabares.com.mx/catalogo.php?id=192>)

Figura 3 "asiático jugando al jian zi" (www.odditycentral.com)

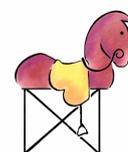


Figura 4 "el jian zi" (www.chinasprout.com)

Figura 5 "el chapteh" (www.puadede.com)

Figura 6 "material para el shuttle-ball" (www.elksport.com)

Figura 7 "la indiaca" (www.comercialvr.com)

MUSEO DEL JUEGO

