



El juego de peleas; parecidos y diferencias respecto del comportamiento agresivo infantil(*)

P. K. Smith y M. J. Boulton (**)

RESUMEN

El juego de peleas(1) es una de esas actividades que con frecuencia confunden a los padres, profesores y adultos en general, al creer que los niños se están peleando, cuando en realidad ellos están disfrutando con esta actividad al revolcarse, agarrarse y triunfar sobre el cuerpo del oponente. Este tipo de juego tumultuoso y agitado es muy frecuente en los recreos y puede llegar a significar el mayor foco de atención de la vigilancia en el patio de las escuelas.

En el trabajo que presentamos se describe la diferencia entre el juego de peleas y la conducta agresiva, así como la utilidad que este juego puede tener para el desarrollo social, la diferencia sexual en estas actividades y otros aspectos de interés educativo.

Formas del juego de peleas

La forma más elemental de juego rt puede verse cuando dos niños están enganchados entre sí, con la intención de tumbar al otro y tirarlo al suelo, logrando de esta forma una "posición de superioridad". Cuando esto ocurre, este comportamiento puede confundirse con una pelea real.

Hay varias formas de distinguir una pelea real (conducta agresiva) de un juego rt. Una es la presencia de la diversión que se manifiesta a través de la risa de los participantes. Con

frecuencia el niño derribado no pierde la sonrisa una vez que está en el suelo. Otra diferencia entre el rt y la agresión sería el ritmo de los acontecimientos y la contundencia de los golpes; cualquiera con un poco de práctica puede notar la diferencia.

A veces el rt no incluye un gran contacto físico. Un niño discute con otro, o le da una torta, o le pone una zancadilla, o lo persigue. A veces el juego es menos activo, un niño agarra o atrapa a otro por detrás. A veces es altamente sofisticado y los niños imitan las peleas de las películas o el boxeo o alguna forma de artes marciales. Está por decidir si le

(*) Traducción: R. Ortega y J. Casado.

Tomado y traducido con permiso de los autores del n° 1 (1987) de SET RESEARCH INFORMATION TO TEACHER. U. Sheffield. U.K.

(**) P.K. Smith y M.J. Boulton son profesores del departamento de Psicología de la Universidad de Sheffield, U.K.

(1) Hemos traducido el "rough-and-tumble" (juego de pegarse y derribarse) como juego de peleas o de peleíllas. A lo largo del artículo aparecerá abreviado como "rt".

llamamos a todas estas conductas juego rt o no, pero muchos investigadores lo empiezan a llamar así, primeramente porque en él se incluyen todas las formas de juego que pueden ser pensadas de alguna forma como conducta agresiva y en segundo lugar porque frecuentemente éstas se presentan unidas (una persecución encabeza una pelea, un boxeo se sigue de una persecución, etc.).

La mayoría de los episodios rt son de dos niños; aunque algunos incluyen 3, 4 ó más. A veces varios niños están involucrados en una especie de "melé", o se trata de una secuencia rápida de diferentes parejas de juego rt, que parece pertinente considerar como un solo episodio o combate.

Cuándo se da el juego de peleas

Nuestras observaciones y las de otros investigadores en los recreos de los colegios ingleses y americanos sugieren que el rt quizás ocupe el 10 % del tiempo que los niños pasan en el patio en el intermedio de las sesiones de clase o en el tiempo del almuerzo. Aunque hay una variación considerable dependiendo de la edad y del sexo de los niños implicados, los tipos de patios de recreo, el lugar disponible y probablemente las condiciones atmosféricas y otros factores.

El rt puede verse en niños de preescolar y en niños de edad escolar y preadolescentes. El rt toma formas un tanto más agresivas y variadas en los niños mayores. En los niños de 3 a 6 años puede verse a veces combinado con el juego de ficción -dos niños fingen ser monstruos del espacio, por ejemplo-. Desde alrededor de los 7 años en adelante, las reglas se imponen en juegos como el fútbol, llegando a ser las actividades más comunes en los recreos escolares. El rt persiste, pero a veces es difícil decir, al menos para un observador casual, si forma parte de un juego de reglas como el coger, si hay un gran componente de fantasía en él o si se ha producido por sí solo.

Muchos investigadores han encontrado diferencias sexuales en el juego rt, desde los años preescolares en adelante. Hay evidencia de que los varones hacen más juego rt que las niñas en países tan diversos como Kalahari

San, Méjico, Filipinas, Japón, Norte de la India, Inglaterra y Estados Unidos. La diferencia no aparece en todos los estudios, pero es bastante lógico pensar que existe una consistente diferencia debida a cualquiera de las prácticas comunes de socialización o a algún factor biológico relativo a la diferencia entre los dos sexos. En observaciones de padres con hijos de 1 ó 2 años en su casa, se ha encontrado que, con los niños menores de 2 años, los padres hacen más juego rt con los varones que con las niñas. Si efectivamente esto es general, los varones podrían tener más experiencias tempranas de juego rt y también los padres podrían estar modelando esta conducta como una conducta apropiadamente varonil. Ciertamente el juego rt es percibido de forma estereotipada por muchos padres como una conducta de los varones.

Sin embargo es también probable que los factores biológicos tengan importancia; quizás exista una cierta mediación de los efectos de las hormonas sexuales. Los experimentos han demostrado que hay una conexión semejante en el juego de peleas de otras especies animales, como las ratas y los monos.

En los humanos se puede hablar de una cierta evidencia en relación a los efectos de una mayor cantidad de ciertas hormonas ligadas al sexo, ya desde el feto.

Esto puede suceder debido a causas maternas (como el síndrome de Turner) o a causas externas (tales como madres con tratamientos que incluyen hormonas durante el embarazo, algunas de las cuales se transmiten al feto). En un famoso estudio, Money y Ehrhard en Estados Unidos encontraron que las niñas que habían sido expuestas a un inusual nivel de andrógenos (hormona masculina) durante el periodo fetal, presentaban rasgos masculinoides y eran físicamente más activas y les gustaba más el juego rt que a las que fueron consideradas grupo control. Quizá la mejor explicación respecto a la diferencia sexual en este tipo de juego debería incluir ambos factores; el psicológico (por ejemplo la temprana interacción padre-hijo y el aprendizaje de roles) y el factor biológico (ej. diferente nivel de hormonas sexuales) y su interacción.

Junto a las diferencias sexuales hay considerables diferencias individuales en cuánto tiempo pasan los niños en juego rt. Algunos

niños pasan mucho tiempo y lo hacen en cuanto tienen oportunidad, otros pasan poco tiempo o ninguno. Generalmente los que se enganchan mucho en juego *rt* son bastante sociables.

Otra variable importante a tener en cuenta es el espacio disponible para el *rt*. Aunque es raro que se produzcan lesiones es claramente más seguro cuando se realiza en una superficie blanda que en una dura. En un estudio realizado por A. Humphrey y P. Smith en Sheffield con niños de 11 años, éstos pasaban el 28 % del tiempo de recreo en una superficie de alquitrán, pero sólo el 4 % del juego *rt* que realizaban lo hacían allí. La mayoría del juego *rt* se hace en el césped; esto es particularmente cierto en el tipo de juego de derribar al otro y buscar una posición de superioridad. El agua también proporciona una superficie "blanda" y Owen Aldis ha documentado muchos tipos de actividades de juego *rt*, tales como las "ahogadillas" en playas y piscinas.

Otras variables implicadas pueden ser importantes. En una serie de estudios experimentales con grupos de niños preescolares P. Smith y K. Connolly encontraron que la mayoría del juego *rt* ocurría en donde había más espacio por niño, hasta que se llegaba a los 4'5 m² por niño, por encima de lo cual el incremento de espacio tiene un efecto relativamente escaso. La ausencia de juguetes posiblemente también influye. Varios estudios a su vez han mostrado que las actitudes del personal educativo del centro son variables influyentes. La mayor estructuración de las tareas o currículum educativos reducen considerablemente la frecuencia de *rt*, especialmente en chicos varones.

Un estudio mostró que la presencia o ausencia del profesor puede tener también un efecto semejante.

Finalmente las condiciones atmosféricas son también un factor de influencia en el juego de los niños. Hay poca evidencia investigativa sobre cómo afecta el clima al *rt* de momento, pero es una aseveración común entre los profesores que el *rt* es más frecuente en climas donde hay viento y que éste es generalmente más duro en sus formas.

Actitudes hacia el juego de peleas

Generalmente, el juego de los niños es visto positivamente por la mayoría del público en general y hace décadas que despierta gran interés para la investigación. Sin embargo la actitud hacia el *rt* parece ser más ambivalente, y ha menudo sencillamente se le ha ignorado.

Tal ambivalencia es cierta también con muchos profesores y supervisores de recreos. Aun cuando lo ven -al igual que muchos padres- como una actividad de la que los niños pueden sacar un entretenimiento saludable, también le achacan con frecuencia que es ruidosa, que distrae o que lleva a peleas reales. En entrevistas con profesores directores en Sheffield hemos encontrado a varios que lo consideran inofensivo y les parece bien dejarlos hacer siempre que nadie estuviera en peligro o se hiriera, mientras que en otro extremo algunos ven todas estas conductas como agresivamente motivadas y las prohíben. Andy Sluckin entrevistó a profesores y señoritas auxiliares de primaria y secundaria en Oxford y aparecieron varios puntos de vista. Un profesor decía: "es parte de un juego y parece que nadie se hace daño, pero entonces llega alguien gritando, y obviamente molesto, y entonces hay que admitir que se ha convertido en una pelea real". Por el contrario una tutora decía: "bueno, si los ves y piensas que se están peleando, vas y les dices 'no os peleéis', pero ellos dicen 'sólo estamos jugando', y los dejo que sigan".

Claramente en las aulas de la guardería el juego *rt* puede ser molesto y perturbador si el profesor intenta organizar o estimular actividades tranquilas. Aunque para los niños más mayores en el patio de recreo, parece que la preocupación principal de algunos profesores o supervisores es que el *rt* pueda convertirse en una pelea real. Como expuso uno de los profesores entrevistados por Sluckin: "a los chicos les encanta fingir que se están peleando, pero esto puede estar fácilmente al borde de la pelea real". ¿Hasta qué punto la investigación reciente confirma esta visión de las cosas?

El juego de peleas y la pelea real

El juego *rt* es diferente de la pelea real en varios aspectos. Además de la presencia de la risa o la sonrisa, la conducta de los participantes después del episodio proporciona otra señal. Después de un combate amistoso de *rt*, los participantes suelen quedarse juntos haciendo alguna otra cosa. Después de una pelea seria, los participantes se separan.

Otra señal es el número de participantes y de observadores externos. Los episodios de *rt* pueden incluir a un número indeterminado de participantes, pero es muy raro que otros chicos se queden mirando alrededor de ellos. Por el contrario, la pelea sería muchas veces incluye sólo dos niños, pero es frecuente que haya una multitud de vociferantes espectadores jaleando a los participantes.

Finalmente, la investigación sociométrica que hemos llevado a cabo en Sheffield con Kathryn Lewis y Annie Humphreys ha mostrado que desde los años preescolares hasta los 11 años los niños tienden a elegir amigos como compañeros de juego *rt*. En este estudio sociométrico se les pregunta a los niños que digan quiénes son sus amigos, ordenando los nombres o, en el caso de niños pequeños, señalando las fotos. La mayoría de los compañeros de *rt* dicen ser amigos.

Así pues, hay fundamentos para pensar que el *rt* y la pelea seria son conductas distintas. Más aún, la mayoría de los niños pueden distinguirlos. Junto con K. Lewis y J. Aston, hemos observado esto en las escuelas de Sheffield. Hemos grabado momentos de conductas de pelea (alguna de las cuales pensábamos que eran juegos y otras peleas en serio) en vídeo y se los hemos reproducido a niños de diferentes edades. Les hemos pedido que nos digan si el episodio era juego y pelea y que expliquen por qué.

En un estudio sobre niños de 4 años, K. Lewis encontró que mostraban una considerable consistencia en sus juicios. Algunos no aportaban razonamientos, pero generalmente basaban sus juicios en las características físicas de la acción; por ejemplo, decían que un episodio era agresivo porque "le golpeó" o "estaban dándose fuerte", o que era un juego

porque "estaban sólo dándose palmaditas el uno al otro" o "se lo estaba haciendo flojito".

Los profesores a los que les preguntamos esta misma cuestión usaban asimismo criterios físicos, pero además hacían a menudo juicios de intención, o usaban información de la expresión facial de los niños o de la conducta típica de los niños que participaban.

En un estudio similar con niños de 9 a 11 años, J. Aston encontró que el criterio físico también aparece en aproximadamente la mitad de las razones aducidas en juicios particulares, seguido por inferencias sobre la intención tales como "estaba solamente jugando" o "le está haciendo daño de verdad", los cuales constituían el 25 % de las respuestas. La conducta de los participantes después del episodio fue mencionada el 8 % de las ocasiones, acciones de otros, por ejemplo los espectadores, el 8 %, y la expresión de la cara el 5 % aproximadamente.

Estos estudios mantienen el punto de vista de que existe una clara separación entre el juego *rt* y la pelea seria, con la cual la inmensa mayoría de los niños y los adultos pueden identificarse. Si esto es así, se podría sugerir que las preocupaciones que algunos adultos tienen sobre el *rt* en el patio de recreo son injustificadas. Antes bien, el énfasis debería ponerse en que los profesores y los supervisores de patios de recreo conozcan el conjunto de signos que pueden servir para distinguir las dos conductas, de forma que puedan reaccionar adecuadamente. Más aún, pensamos que el tipo de experiencia social también es relevante. Los niños que quizá han estado aislados, inhibidos, o carecen de experiencias previas, no perciben la diferencia entre *rt* y agresión y responden inapropiadamente a las señales de juego o de agresión (quizán se enganchan agresivamente con lo que otro podría interpretar como una palmadita, por ejemplo).

Sin embargo se pueden plantear aquí dos cuestiones. La primera es que ninguno de los estudios realizados sobre este tema ha sugerido que todos los episodios observados puedan ser categorizados sin ambigüedad como juego o como conducta agresiva. Para el nivel de preescolar, K. Lewis encontró que un 25 % de los episodios eran mixtos en el sentido de

que la expresión de la cara o las señales vocales u otras señales externas eran incongruentes (por ejemplo, un participante quizá gritaba y decía "quieto", pero después del episodio se quedaba con el otro niño). También, algunos de los episodios de *rt* filmados en primaria demostraron ser muy difíciles de juzgar por niños o adultos. Además se percibió que mientras la mayoría de episodios de *rt* tenían una clara motivación lúdica había una minoría de tales episodios que no la tenían. En algunos de estos casos había quizá una motivación mixta. Por ejemplo, después de juzgar que se trataba de un juego por la expresión de la cara, los participantes quizá eran atraídos por diferentes actividades y se separaban. Donde había motivación mixta podía ser porque un niño accidentalmente golpeaba a otro en lo que a menudo sólo es después de todo un vigoroso juego con algunos elementos de riesgo. O quizá sucedía que uno de los niños, quizá aprovechándose del formato aparentemente lúdico del encuentro, lo usaba para hacerle daño al otro -por ejemplo golpeando un poco más fuerte o haciendo daño una vez que había alcanzado una posición superior.

Esto nos lleva a una segunda precaución sobre el tratamiento de todo *rt* como juego, y es lo que concierne a la edad de los niños. En un estudio sobre niños de 12 y 13 años, S. Neill informó que a veces el tipo "coger ventaja en una situación para hacer daño" (al que nos acabamos de referir) fue efectivamente observado. El distinguió tres clases de encuentros. Uno era el "combate de baja intensidad", de motivación claramente lúdica. Otro era "lucha con contacto físico de intensidad media/alta", que oscilaba desde el forcejeo con sonrisas en los dos participantes hasta luchas desiguales donde el agresor continuaba a pesar del dolor de la víctima. Finalmente había "lucha de alta intensidad" que ocurría con poca frecuencia, duraba mucho, atraía mucho la atención y a menudo daba como resultado pequeñas lesiones.

Neill pensaba por tanto que cuando los niños se aproximan a la adolescencia, la motivación de lo que eran aparentemente episodios de *rt* llegaba a ser mixta, o que los elementos de jugueteo y de hostilidad ocurrían asociados.

Los niños quizá distinguían aún las dos clases de motivación, pero desde el punto de vista de la conducta la línea divisoria entre *rt* y agresión era más borrosa, aunque el *rt* tenía un origen claramente diferente de la pelea seria de verdad.

Sin embargo este estudio se limitó a una muestra de chicos de la misma edad en un sólo colegio. En otro estudio se encontró que había cambios en el *rt* entre la edad de 7, 9 y la de 11 años. Pero el cambio más evidente no era tanto la cantidad de hostilidad en los episodios de *rt* sino la elección de compañeros de juego para el *rt*.

Cambios evolutivos en la elección de compañeros para el juego de peleas

En este estudio, realizado por A. Humphreys y P. Smith, se compararon medidas sociométricas de niños de 7, 9 y 11 años con la elección real de compañeros para el *rt*. Esto último fue observado mediante el registro y la grabación de episodios de *rt* en forma sistemática. Se distinguió entre (1) quién iniciaba el episodio, y (2) qué compañero era elegido. Se obtuvieron dos tipos de medidas sociométricas: (a) quién incitaba, y (b) quién era el más fuerte.

En lo que respecta a simpatía, los resultados eran claros: por lo general los niños escogen como compañeros de *rt* a otros niños que dicen que les gustan. Los niños que eran elegidos estaban de acuerdo. En lo que respecta a fuerza, los resultados eran más complejos.

Sabemos por investigaciones previas que la escala de "fuerza" -'strength'- (o "dureza" -toughness- en las escuelas norteamericanas) es una variable de considerable consistencia; esto es, diferentes niños tienden a estar de acuerdo sobre quién es el más fuerte. Otro hallazgo de investigaciones previas ha sido que los niños tienden a sobreestimar su propia posición en el esquema de la fuerza; son bastante precisos percibiendo la posición de otros, pero tienden a clasificarse a sí mismos en un nivel más alto que los otros. Este hallazgo fue también confirmado en el presente estudio, en el cual se pretendía saber si los dos niños que toman parte en un *rt* son más parecidos

en cuanto a fuerza de lo que cabría esperar por azar. Los resultados no confirmaban esta hipótesis desde los 7 a los 9 años, pero había una tendencia a que así fuera en los de 11 años.

¿Existe la tendencia de que bien el iniciador bien el compañero sean el más fuerte?. Nuestros resultados muestran que ambos participantes tienden a valorarse a sí mismos como el más fuerte desde los 7 a los 9 años, mientras que la opinión de la clase era que no había diferencia. Esto refleja la sobreestimación de la propia posición a que nos referíamos antes.

Sin embargo hacia los 11 años parece que el niño que inicia el *rt* tiende a ser más fuerte. El balance del punto de vista de cada participante ha cambiado, y la opinión general de la clase es que el iniciador es más fuerte.

Resumen

¿Qué significa todo esto para nuestra comprensión sobre el juego de peleas y la agresión?. Primero, debemos decir que aun no sabemos bastante. Los estudios a que hemos hecho mención han sido todos realizados en 1 ó 2 escuelas y existe quizá una considerable variación entre niños de diferente cultura y clase social. Segundo, por lo que podemos decir hasta ahora, el *rt* es una actividad principalmente amistosa y lúdica, que no incluye por lo general ningún intento de hacer daño, por lo menos hasta la temprana adolescencia. Esto parece ser parte del desarrollo normal y los niños que hacen *rt* muchas veces son generalmente sociables y no especialmente agresivos. En este punto no hay razones para desalentar el juego *rt* excepto en contextos donde el ruido y una actividad muy enérgica quizá puedan distraer de otros objetivos (por ejemplo educativos). Tercero, algunos adultos y algunos niños tienen quizá dificultades en distinguir el juego *rt* de la agresión. Para este punto sería útil una cierta difusión de los rasgos que los diferencian y un cierto entrenamiento en detectarlos. Cuarto, se pueden observar cambios en el *rt* cerca de la adolescencia. Un estudio (Humphreys and Smith) ha encontrado que los niños eligen a compañeros de *rt* en base a la fuerza, tanto como en base a la simpatía, hacia los 11 años.

La tendencia es que un chico elija a otro de similar fuerza o ligeramente menos fuerte. Esto sugiere que quizá haya un elemento de despliegue social de dominación en el marco del juego en esta edad. Posiblemente algunos niños desean mostrar a otros que ellos son los más fuertes (en un contexto amistoso) y eligen a un compañero adecuado para esto. Otro estudio (Neill) encontró que a los 12 - 13 años algunos episodios de *rt* incluían la intención de hacer daño (aunque no en el mismo sentido que la pelea sería). Esto nos hace percibir que la motivación del *rt* puede llegar a ser más compleja en la adolescencia, y la tarea de aportar consejos prácticos sobre la materia es evidentemente más difícil.

Breve historia de los estudios sobre el juego de peleas

Al final del siglo pasado teóricos como K. Groos y H. Spencer escribieron sobre todos los aspectos del juego, incluido lo que llamamos juego de peleas. Por ejemplo, una parte importante del libro de Groos "El juego del hombre" se dedicó al juego agresivo. En la visión histórica de G. Stanley Hall cada juego era interpretado como un reflejo de instintos relativamente groseros y primitivos, reliquias de nuestro pasado animal, mientras Spencer interpretaba esto mismo como una descarga de exceso de energía. Sin embargo, quizá a causa del movimiento contra la perspectiva biológica e instintiva sobre la conducta humana (entre 1.920-30) el juego de peleas recibe poca atención de los psicólogos educativos durante varias décadas. El trabajo de Piaget revivió el interés por el juego infantil pero las categorías de juego de Piaget -funcional, constructivo, dramático y de reglas- apenas permiten un lugar para el juego de peleas. Se le considera incluido en la categoría de los juegos funcionales, pero éstos son habitualmente considerados como una característica del juego de los niños durante los primeros años de vida. Durante el periodo desde los 4 a los 11 años, cuando tiene lugar mucho juego de peleas, Piaget y muchos de los investigadores posteriores se concentran en el juego socio-dramático y en el de reglas. Evidentemente el juego de peleas puede incluir ficción y puede

ser integrado en los juegos de reglas. Pero incluso con este último tipo de juegos, la mayoría de las investigaciones se han concentrado en ejemplos que no incluyen rt, como el juego dramático con muñecas o los juegos de canicas.

Durante este periodo algunos antropólogos han realizado observaciones sobre juegos de niños de sociedades no urbanas. Apoyado por pocos juguetes, el juego de peleas debe ser considerado como una forma importante de juego. La descripción de este tipo de juego es sin embargo frecuentemente breve y marginal. Por ejemplo, M. Mead en "Desarrollo en Nueva Guinea" (1.930) describe cómo el juego de los niños pequeños Manus es "como el de los perritos y gatitos", y que en ausencia de guía o ejemplo de los adultos, los niños "tienen una infancia aburrida y poco interesante, retozando de buen humor hasta que se cansan, entonces quedándose tendidos sin aliento hasta que descansan lo suficiente como para retozar de nuevo." En su libro "Infancia Chaga" basado en trabajos de campo en Tanzania, O.F. Raum (1.940) escribió que "uno puede ver a veces chicos enganchados en claro juego de caballos, brincando uno y otro, derribándose con sus patadas y taconazos unos a otros. En esta situación aparecen y se regulan genuinos y competitivos juegos."

No comenzaron estudios sistemáticos sobre el juego de peleas hasta los 60 y los 70 cuando fueron publicadas observaciones de juego similar en los primates. En realidad el término "rough and tumble" es aportado a la

literatura científica por Harlow y sus observaciones sobre el juego de los monos rhesus. Fue tomado por Nicolas Blurton Jones, el cual se movilizó para hacer estudios observacionales en los niños de preescolar. Este y otros trabajos sobre el rt son descritos en su libro "Estudios de Etología y conducta infantil" (1.972). Otra importante contribución fue la de Owen Aldis en su libro "Play Fighting" (1.975), un informe descriptivo basado en películas grabadas. En la última década han sido realizados varios estudios más. Sin embargo el juego de peleas sigue siendo el "pariente pobre" en el campo generalmente prolífico de la investigación sobre el juego.

BIBLIOGRAFIA COMENTADA

El libro que está dedicado solamente al juego de peleas es el de Aldis "Play Fighting", New York Academic Press 1.975.

Una revisión reciente es la de Humphreys y P. Smiths "Rough-and-Tumble in Preschool and Playground" en P.K. Smith (ed) "Play in Animals and Humans", Oxford, Basil Blackwell, 1.984. Su investigación sobre compañeros de juegos es informada con más detalle en el número 58 de "Child Development" (1.987). La investigación de Sean Neill está en el "Journal of Child Psychology and Psychiatry" número 17, 213-220, 1.976. El trabajo de P. Smith y K. Lewis sobre el criterio usado para distinguir el juego de peleas de la agresión está en "Ethology and Sociobiology" número 6, 175-181, 1.985. Las entrevistas de A. Sluckin están en "Growing up in the Playground", London, RKP 1.982.

SUMMARY

The fighting game is one of these activities confusing parents, teachers and, in general, adults, thinking that the children are fighting when they are really enjoying this activity when they are rolling, grasping and succeeding one on another. This kind of game tumultuous and rough is frequent in play-times and can be one of the major attention focuses in playgrounds vigilance.

In this work we describe the differences between the fighting games and the aggressive behaviour, and this utility to the social evolution and other kinds of educative concern.

RÉSUMÉ

Les jeux des bagarres est une de ces activités qui arrivent souvent à confondre aux parents, professeurs et adultes, en général, parce qu'on croit que les enfants se bagarrent vraiment, quand ils amusent avec cette activité pendant qu'ils se mettent par terre, se prennent patout et trionfent sur le corps de l'opposant. Ce type de jeu tumultueux et agité est, très fréquent aux récréations et sa vigilance peut arriver à constituer la plupart de l'activité quand on s'occupe des récréations.

Dans le travail qu'on présente on décrit les différences entre le jeu des bagarres et la conduite agressive, et aussi l'utilité que ce jeu peut avoir pour le développement social, la différentiation sexuelle dans ces activités et d'autres versants d'intérêt éducatif.