



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE TURISMO, COMERCIO Y DEPORTE

Secretaría General para el Deporte
Instituto Andaluz del Deporte

Departamento de Formación
formacion@ujada.es

APUNTES

20054101

DEPORTE Y DESARROLLO RURAL

**El Museo de Juego de Campo.
Una experiencia para la recuperación de los juegos
tradicionales a través del desarrollo rural**

FERNANDO MAESTRO GUERRERO

**Málaga
Del 6 al 8 de octubre 2005**

Deporte y desarrollo rural

EL MUSEO DE JUEGO DE CAMPO. UNA EXPERIENCIA PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES A TRAVÉS DEL DESARROLLO RURAL

Fernando Maestro Guerrero

Técnico y Dinamizador de Desarrollo Local
Director del Museo del Juego de Campo, Huesca
(Centro de Actividades de Montaña para el Ocio)
museocampo@spicom.es

*“Una realidad que la tenacidad y la ilusión
han rescatado del mundo de los sueños”*

INTRODUCCIÓN

Campo es un pueblo de la Ribagorza oscense enclavado en pleno Pirineo aragonés, a orillas de río Ésera, entre el pico Cotiella (2918 m) y el Turbón (2492 m). Su situación privilegiada favoreció que durante décadas estuviera sometido a la presión del proyecto de ubicar en la localidad un pantano de considerables proporciones, que obligaría a sus habitantes al abandono de sus tierras, raíces, cultura, etc. La inseguridad de un futuro incierto hizo que muchos de sus activos, sobre todo humanos, emigraran a ciudades como Barcelona, Zaragoza o Madrid. Descendió su población considerablemente, casi a la mitad, y lo que no había conseguido el agua, lo hicieron poco a poco la despoblación y el desinterés institucional.

En 1991, y una vez eliminado el fantasma del embalse, desde el Ayuntamiento se promueve la creación de un grupo de desarrollo local, con habitantes o personas vinculadas con Campo. En esta primera reunión se acordó presentar una serie de ideas que, dinamizadas desde el propio consistorio, sirvieran de apoyo al incipiente turismo rural y/o verde, complementando ayudas ya existentes. Uno de los proyectos presentados, objeto de esta ponencia, fue CAMPO (Centro de Actividades de Montaña Para el Ocio), es decir, la creación de un Centro de actividades que cumpliera varios objetivos:

- Asentar una población joven, creando puestos de trabajo y frenando el éxodo de la juventud.
- Incrementar la oferta turística, que ayudará a promocionar y rentabilizar la iniciativa privada.
- Diseñar una serie de actividades que no sólo fueran respetuosas con el entorno y su medio ambiente, sino que además encontrarán en él el objeto de las mismas.
- Aprovechar aspectos socioculturales endógenos como foco de interés para los visitantes.
- Crear una oferta variada y atractiva para diferentes colectivos y edades que garantizaran un turismo plural y de calidad.

Desde un primer momento se valoró Campo y su patrimonio como un todo sobre el que se cimentaría su promoción y desarrollo. Esto generó un único producto, un puzzle en el que cada una de las piezas tenía por sí misma, y de forma independiente, sentido. Esto favoreció la diversificación de la oferta, además de crear una sinergia entre los diferentes *subproductos* que de alguna manera sirvió para aliviar inconvenientes, como la estacionalidad.

Deporte y desarrollo rural

No se trató sólo de potenciar los recursos endógenos tradicionalmente asentados y asumidos por los habitantes, como la base de la economía y modo de vida, sino de poner en valor, además de éstos, su peso cultural y social entroncados en su contexto.

De esta forma se fue dando cuerpo a un macroproyecto que combinaba todos los factores antes expuestos. CAMPO contaba con varias parcelas de desarrollo que se irían materializando poco a poco: el campo de orientación, la pendiente-escuela de parapente, el asentamiento en la población de varias empresas de actividades en la Naturaleza, pero sobre todo el Museo de Juegos y Deportes Tradicionales.

Para poder iniciar éste, como cualquier otro proyecto, el primer paso fue hacer su plan de viabilidad económico, dejándose para el final la rentabilidad social, cultural o ambiental, que estaban de por sí aseguradas. La iniciativa privada eso es lo que pretende, y es comprensible, pero ¿también deben mantenerse estos parámetros desde las instituciones públicas? Evidentemente, no. Esto no significa que las Administraciones deban mantener el peso de una carga financiera permanente, pero sí dar la cobertura necesaria en el estudio, el diseño y, en la medida de sus posibilidades, la consecución del mismo. Desgraciadamente, para muchos lugares y proyectos la rentabilidad *política* es cuestión indispensable para apoyar o no un proyecto, depende del *color* y no de *la calor* la necesidad de acción.

EL MUSEO DE JUEGOS TRADICIONALES

Nuestro Museo de Juegos Tradicionales se encuentra en la localidad oscense de Campo y ha nacido con el objetivo de investigar, conservar y difundir una parcela del patrimonio cultural en trance de desaparición o modificación, que hasta ahora había merecido una escasa atención por parte de los museos. A pesar de estar enclavado en territorio aragonés e integrarse en el Sistema de Museos de Aragón, su ámbito de actuación abarca todo el territorio nacional; de este modo pueden contemplarse en la exposición piezas procedentes de todas las Comunidades autónomas de nuestro país. Además de ser el primer museo español dedicado a este tema, presenta la novedad del enfoque desde el cual se aborda el estudio de la sociedad rural tradicional.

Frente a los museos dedicados a mostrar diversos aspectos relacionados con la economía o el mundo del trabajo, éste es el primer centro que aborda la vida cotidiana desde un punto de vista tan importante como es el del ocio, valorando el contexto (condiciones sociales y culturales) en el que se realizan estas actividades que se han dado en llamar juegos tradicionales, por encima del texto, es decir, el cómo se juega (la simple descripción de las reglas de estas prácticas).

Nuestro museo es socio cofundador de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales¹, circunstancia que favorece su ampliación al conocimiento y muestra de los juegos y deportes tradicionales del resto de Europa. Así, en la actualidad se incrementa su ya importante colección con la llegada de piezas alemanas, belgas, francesas, italianas...

¹ Desde la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales se ha tratado de gestionar y coordinar proyectos privados pero sobre todo institucionales en torno al conocimiento, la investigación y la difusión de los juegos y deportes tradicionales. Por este motivo, esta asociación creada en el año 2001 está constituida, entre otros, por instituciones académicas (facultades de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte), museos, federaciones de deportes tradicionales y asociaciones culturales.

Tras tres años de existencia, esta asociación ha presentado a la Unión Europea un proyecto anual de sensibilización de los juegos y deportes tradicionales, en el que participan países como España, Francia, Bélgica, Portugal, Polonia, Italia y Reino Unido, con 9 coorganizadores y 11 socios. Este proyecto, bajo la dirección institucional del Museo de Juegos Tradicionales de Campo y la coordinación general asumida desde el INEFC de Lleida, pretende inventariar, analizar y realizar diferentes aplicaciones en torno a los juegos y deportes tradicionales de adultos practicados en la actualidad.

Deporte y desarrollo rural

Antecedentes. El camino previo a la inauguración

El origen remoto del Museo de Campo se sitúa a finales de la década de los años 70, con un trabajo de investigación sobre los juegos y deportes tradicionales aragoneses, recopilando formas de jugar y una amplia documentación sobre el tema en los pueblos de nuestra Comunidad autónoma. Se crea una base con lugares, personas y modalidades que dan paso a varias campañas de promoción, trabajos escolares y publicaciones, con el objetivo de recuperar y promocionar estas actividades. En 1982, dentro de un ciclo de conferencias sobre cultura tradicional en el Centro Aragonés de Barcelona y coincidiendo con personas de otras Comunidades, se vio la oportunidad de ampliar este trabajo a todo el territorio nacional.

En 1992, gracias al interés mostrado por el Ayuntamiento de Campo (Huesca), cristaliza el proyecto de crear en esta localidad un museo que albergase la colección privada recopilada hasta el momento y sirviera como centro de investigación y difusión del tema.

En los 6 años que median hasta el día de su inauguración se realizaron los trabajos de rehabilitación del edificio, elaboración de un proyecto museográfico y la resolución de todos los factores de carácter técnico necesarios para poner en marcha una obra de esta envergadura.

El museo ha estado funcionando como tal durante los últimos años y ha desarrollado una activa labor de investigación y de difusión por todo el territorio nacional. En esta última faceta cabe destacar la organización de numerosos cursos, seminarios, exhibiciones de deporte tradicional, actividades escolares y el montaje de varias exposiciones itinerantes con el objetivo de difundir la temática del museo. Fruto de este trabajo, el museo cuenta en la actualidad con materiales expositivos correspondientes a tres muestras diferentes.

El juego tradicional ha sido mucho más que un mero pasatiempo con el que los habitantes de ambos géneros y de todas las edades en el mundo rural entretenían sus momentos de ocio. Además de su vertiente lúdica, el mundo de los juegos está repleto de significados y connotaciones relacionadas con el entorno donde se desarrollan, pues en ellos se manifiestan una serie de constantes culturales, económicas y sociales que van a determinar a qué se juega, quién lo hace, cuándo, dónde, cómo y por qué. Ser un hecho cultural fruto de una sociedad concreta, inseparable de las circunstancias que le dio origen, ha motivado que la evolución del juego sea paralela a la del mundo rural.

La modificación acelerada que este ámbito ha sufrido desde los años 60 ha provocado la desaparición de numerosas manifestaciones culturales, debido sobre todo a la despoblación y a la uniformidad impuesta, en gran parte, por los medios de comunicación. Fruto de estas circunstancias muchos juegos tradicionales han desaparecido, como es el caso de los juegos infantiles, debilitados por la aparición de los juguetes tecnológicos e industrializados. En otras ocasiones se les ha relegado a una práctica excesivamente local, en el lugar donde se han protagonizado, como es el caso de los juegos de bolos.

Finalmente, un gran número de juegos tradicionales se han transformado por su conversión en deportes (lanzamiento de barra, luchas, bolos...).

Una vez constatado el proceso de recesión irreversible de la cultura rural tradicional, han sido numerosos los trabajos de carácter etnográfico que se han propuesto investigarla y conservarla. Sin embargo, el tema del juego, y del ocio en general, no ha sido excesivamente tratado.

En el caso de los museos, estamos acostumbrados a encontrar abundantes ejemplos que reconstruyen la sociedad tradicional a través de diversos aspectos relacionados con el trabajo (museos del vino, del cereal, del agua, etc.). La perspectiva ofrecida en el Museo de Campo presenta la originalidad de ser un museo que reconstruye la sociedad tradicional, no a través del trabajo, sino del ocio; muestra cómo se divertían los hombres, mujeres y niños del

Deporte y desarrollo rural

mundo rural, lo cual nos permite acercarnos a esta cultura a través de un enfoque novedoso. Por lo que se refiere a las piezas que componen la colección, en este momento el museo cuenta con un fondo de alrededor de 2.500 piezas pertenecientes a 150 juegos.

La procedencia geográfica de los juegos tradicionales localizados en el museo es muy variada. El museo cuenta con una nutrida representación de juegos de la práctica totalidad de las Comunidades autónomas españolas: Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Castilla y León, Cataluña, Galicia, La Rioja, Murcia, Valencia, etc. La colección se completa con algunos ejemplos procedentes de otros países europeos, como Francia, Bélgica o Inglaterra, cuyo número sigue aumentando día a día considerablemente gracias a los contactos institucionales y personales establecidos.

Por lo que respecta a los tipos de juegos representados en la colección, destacan aquellos que contaban con piezas concebidas específicamente para su práctica, ya que muchos se jugaban con objetos cotidianos, originariamente utilizados para otros menesteres, como boinas, palos o piedras, cuando no constaban simplemente de una serie de fórmulas orales o códigos gestuales (este tipo de juegos también ha sido recopilado y documentado). Por su importancia numérica destaca el tradicional *juego de bolos* (con distintos nombres según los lugares), del que se ha recopilado una gran variedad de piezas pertenecientes a distintas variantes locales o comarcales de toda la geografía española y francesa.

Asimismo encontramos toda una gama de juegos de fuerza (alzadas, arrastres, barras y otros lanzamientos), habilidad (picotas, estornijas), puntería (hoyetes, llaves, ranas) y un repertorio extraordinario de juegos protagonizados por niños, mozos y adultos de ambos géneros. Por último, cabe indicar que aunque en general no se trataba de piezas especialmente elaboradas desde el punto de vista artístico, sí encontramos en la colección del Museo de Campo algunos ejemplos de objetos que destacan por su valor material y estético, como la rana de Barbastro del siglo XIX, las peculiares *chaves* gallegas, un *miche* jaqués del siglo XVII (curiosa pieza en forma de mono perteneciente a un juego de bolos), el *regatón* canario (pértiga de 4,20 metros utilizada por los pastores para salvar desniveles y convertida hoy en instrumento deportivo), la francesa *boule forte*, juego de puntería que se practicaba en las bodegas de las gabarras que surcaban el Loira durante el siglo pasado.

Instalaciones

El museo se encuentra situado en la parte este de la localidad de Campo. Se trata de una zona ocupada por construcciones destinadas anteriormente a usos agropecuarios (pajares, establos, etc.) que, dado que han caído en desuso en las últimas décadas, han conservado sus características estéticas tradicionales, perdidas en el resto del núcleo urbano. El emplazamiento escogido une a sus valores arquitectónicos una situación privilegiada, sobre la carretera de Benasque y el río Ésera, que permite vislumbrar unas magníficas vistas y le otorga un atractivo añadido.

El edificio que alberga el museo está compuesto por tres antiguos pajares rehabilitados y unidos entre sí. Se trataba de construcciones agrícolas de carácter tradicional con muros de mampostería de piedras irregulares redondeadas y cubierta de teja árabe, siguiendo la tónica característica constructiva popular de la zona.

La rehabilitación ha buscado la armonización del edificio con el entorno urbanístico. Se han mantenido la forma y el tamaño de los edificios que forman el conjunto, así como sus materiales y características, de modo que se respeten los valores ambientales y estéticos de la zona donde está ubicado. Respecto a la distribución interior resultante, el edificio cuenta en la actualidad con los siguientes espacios: cuatro salas destinadas a la exposición permanente, una sala de exposiciones temporales, sala de audiovisuales, terraza/patio de juegos,

Deporte y desarrollo rural

biblioteca/centro de documentación y diversos espacios de uso interno (despacho, almacén...).

La exposición permanente

La exposición presenta una muestra significativa de los fondos del museo, acompañados por gran número de paneles informativos con sencillos textos explicativos y abundantes dibujos y fotografías (antiguas y modernas) que permiten contextualizar las piezas y muestran cómo se utilizaban.

El enfoque de la exposición incide en la visión etnográfica del juego tradicional, es decir, intenta mostrar a través de los juegos diversas facetas de la sociedad rural que a su vez influyen en las características que adopta el empleo del tiempo de ocio. Se trata de responder a la pregunta *¿quién practica cada juego?*, cuya respuesta nos ilustrará además acerca del dónde, cuándo, cómo y por qué se jugaba.

De este modo, la exposición sugiere un viaje a través del juego tradicional por el ciclo de la vida, en los siguientes apartados:

1. Juegos infantiles (sala 1, planta baja)

Muestra los recursos de los que se valían los niños y niñas del mundo rural ante la carencia de juguetes y cómo construían ellos mismos las piezas de juego valiéndose de objetos desechados por los adultos o elementos tomados del entorno. También se evidencian otros aspectos como la temprana separación sexual en materia de diversiones o el modo en que el niño imita a los adultos en sus juegos. El lugar de juego por excelencia es la Naturaleza, donde hay más amplitud y terreno libre.

No se entendería la infancia sin el juego. Para el niño no es un simple pasatiempo, sino la actividad en torno a la que giran sus primeros años de existencia. Ya desde la cuna empezamos a descubrir lúdicamente, a través del juego, nuestro propio cuerpo, sus posibilidades de movimiento, despertándose importantes estímulos sensoriales. De este modo aprendemos las primeras nociones acerca del mundo que nos rodea. Más tarde bastará dirigir la mirada ante cualquier actividad adulta, para comprobar que ha servido de fuente de inspiración de numerosos juegos.

Desde la infancia hasta la adolescencia, y sobre todo en el mundo rural, los juegos desempeñan en el niño un importante papel en su desarrollo personal: satisfacen sus necesidades de acción y expresión, mientras contribuyen a la adquisición de aptitudes físicas e intelectuales, enseñándole a relacionarse con los otros y con su entorno, inculcándole aquellos valores y normas sociales que luego acatará durante su vida adulta.

En los patios, las plazas o los alrededores de las casas, las niñas practican juegos acordes con el rol de la mujer en el mundo rural. Asumen su futuro papel femenino e imitan a sus madres jugando a muñecas, a cocinitas y a tiendas. Gozando en general de una mayor movilidad territorial que las niñas, los niños suelen practicar juegos en los que predominan la agilidad y la fuerza, cualidades que deberán desarrollar con vistas a su posterior incorporación al mundo laboral.

2. Juegos de mozos y mozas (sala 1, planta baja)

La llegada de la pubertad suponía el final de la infancia y, para la mayoría de los chicos y chicas, el abandono de la escuela y la integración en las responsabilidades del trabajo adulto. La separación entre chicos y chicas, marcada ya en el juego infantil, se radicaliza.

Deporte y desarrollo rural

Cada grupo asume el comportamiento que dictan las reglas sociales. Sin embargo existen juegos y diversiones que posibilitan la aproximación entre los mozos y mozas; así, son característicos de esta etapa los juegos de galanteo (carreras de cintas).

3. Juegos de mujeres (sala 2, planta baja)

El entretenimiento de tipo colectivo más habitual de la mujer rural, en sus escasos momentos de ocio, es el juego de bolos, de los que en esta sala se presenta una significativa selección procedente de diversas Comunidades autónomas. Esta muestra de juegos nos permite conocer la función social que estas prácticas representaban y sus diversas connotaciones de carácter sexual, como juegos iniciáticos asociados a distintos rituales.

El tiempo de ocio tiene entre los adultos distinto carácter para hombres y mujeres. El rol asumido y el tipo de trabajo que cada uno realiza están en el origen de las diferencias de sus diversiones, así como el momento y lugar en el que se practican.

El origen de estos juegos de bolos es posiblemente profano, vinculado con la fertilidad, de ahí sus formas fálicas y las denominaciones de algunos de sus elementos. Las partidas ofrecen a las mujeres un motivo para juntarse en la calle, una vez acabadas las faenas domésticas, donde preparan el terreno para el juego. Tradicionalmente las mujeres han aprovechado también, además de los momentos de ocio, ciertas actividades cotidianas para charlar y relacionarse. Desaparecidas hoy en día estas tareas, el juego cotidiano desempeña esta función social, convirtiéndose en la motivación principal, interviniendo a veces una pequeña apuesta como razón añadida, ya que el poder adquisitivo de la mujer era mínimo. El juego se complicará en exceso prolongando la duración de la partida.

El ingreso de las jóvenes al grupo de jugadoras supone un auténtico rito de paso. La madre adquiere el papel de *maestra* e iniciadora en el juego de la hija. Los grupos de juego son bastante herméticos y el juego femenino es un fenómeno muy ritualizado. Ya desaparecidos en muchos lugares, perviven actualmente en diversos puntos de nuestra geografía: Aragón, Asturias, Castilla León, La Rioja, ...

4. Juegos de hombres (salas 3 y 4, primera planta)

Los juegos de hombres, mucho más numerosos y variados, ocupan las dos salas de la parte alta del edificio. Estas salas invitan a participar en un recorrido desde el ocio cotidiano (con diversos juegos de pelota y otros relacionados con la puntería: tejos, llaves, calvas, la rana y, por supuesto, las muy numerosas variantes del juego de bolos, aunque con unas características y connotaciones muy distintas de los femeninos) hasta todos aquellos que se practicaban únicamente en fiestas (los lanzamientos, arrastres y levantamientos de piedras o talegas, las luchas, las carreras...).

Para los hombres, los juegos han sido la excusa perfecta para demostrar ciertas habilidades (fuerza, resistencia, velocidad, habilidad, puntería...). Los juegos individuales potencian las características físicas y viriles, tan necesarias en el medio rural. Muchos de estos juegos tendrán su fuente de inspiración en actividades de carácter laboral: cortadores de troncos, levantadores de sacos o talegas..., empleando no sólo las herramientas cotidianas de trabajo como material de juego, sino las propias técnicas de labor como forma de ejecución. De ahí la suma de los binomios medio-herramienta y faena-técnica, que nos dan la posibilidad de enfrentar y comparar mediante retos a los jugadores. Estas demostraciones de las habilidades en el lugar de trabajo llegan a la plaza durante las fiestas locales, contexto que facilita la asociación del juego tradicional al espectáculo y su difusión, en muchas ocasiones a través de la conversión de los juegos locales en deportes regionales.

Deporte y desarrollo rural

Hay también otros juegos más cotidianos cuya función es servir como pasatiempo en la sobremesa y en las últimas horas de la tarde, al terminar las faenas del día.

El lugar habitual de esparcimiento para hombres es la taberna, la cantina o el casino. Cada tarde los hombres disputan allí la partida de dominó o de cartas, además de los diversos juegos de puntería (rana, hoyetes). También suelen jugar al aire libre: al frontón, a los bolinches, palistros o birlos en las eras próximas al pueblo; modalidades de juegos de bolos con un objetivo común: derribar cinco de los seis elementos dejando uno solo en pie. Este tipo de juegos se caracteriza por la sencillez de sus reglamentos, lo que ha facilitado su difusión a lo largo de extensas áreas geográficas.

La sociedad rural ha valorado mucho las cualidades de carácter físico. Es el caso de la fuerza masculina, para cuya medida y exhibición existe una gran variedad de juegos. La comparación de fuerza entre dos hombres se realiza con el pulso a mano o con instrumentos de pulseo como la pica o el palo, muy extendido bajo distintas formas. El mismo objetivo, en el caso de que aparezcan varios contrincantes, tiene el tiro de sogas, muy popular en las fiestas de numerosos pueblos y completamente deportivizado en algunos lugares. Otra de las demostraciones de fuerza más extendidas son los lanzamientos de objetos pesados, como el lanzamiento de reja que dio origen al actual lanzamiento de barra. Un juego que también conjuga técnica y potencia es el tiro de bola, consistente en recorrer con una bola metálica un camino de varios kilómetros en el menor número posible de tiros. También las modalidades de arrastre, alzada y transporte de piedras, sacos, talegas y cántaros se desarrollarán en varios entornos, que después se deportivizarán.

Los desafíos son generadores de importantes apuestas entre participantes y público. Así, surgen durante las exhibiciones en fiestas y romerías *héroes locales* que adquirirán signos de consideración social. Al más hábil, fuerte y resistente se le dedicaban coplas y sus hazañas se recordaban con orgullo en la memoria colectiva.

Los juegos de pelota están ampliamente difundidos por toda la Península. Bastaba una simple pared libre de ventanas y balcones. La mejor era la de la iglesia, aunque algunas cantinas tenían adosado el frontón: *Al salir del tajo, al frontón. Cada veintiuna, vaso de vino y cacahuetes. Las pelotas las hacíamos nosotros, las mejores eran las de piel de gato* (Tomás Herranz López, Canales de Molina, Guadalajara, 1999).

En las carreras pedestres, los corredores competían por un premio comestible, pollo, lechón o rosca, además de por el prestigio que otorga el triunfo.

Los animales, tan presentes en el entorno rural, también tienen su protagonismo en los juegos tradicionales, como los concursos de perros pastores. Los abundantes juegos jocosos y grotescos que se dan en las fiestas de los pueblos suelen tener como protagonista a algún animal; son conocidas las persecuciones de pollos o de lechones engrasados, así como las carreras de burros con el jinete montado al revés.

Con este amplio y variado panorama, observamos cómo los juegos tradicionales se adaptan al entorno, los momentos, los lugares y, cómo no, a la diversidad de los protagonistas que los ejecutan, contribuyendo al enriquecimiento del acervo social y cultural de los pueblos y sus gentes.

Exposición pictórica

El museo acoge además una exposición del pintor zaragozano Manuel Monterde, con una serie de lienzos inspirados en los juegos y deportes tradicionales aragoneses.

Deporte y desarrollo rural

Servicios y actividades del museo

Las líneas de trabajo del museo giran básicamente en torno a cuatro ejes: la investigación, documentación, la puesta en valor y la difusión:

1. La **investigación** está basada fundamentalmente en una labor de campo, no sólo recogiendo *in situ* la información de cómo se juega de los propios protagonistas, sino intentando aportar el mayor número de datos de su entorno social, geográfico, político, económico etc.
2. **Documentar** cada juego gráficamente (fotografías, vídeo, artículos etc.) que sirvan para contrastar la información recogida, creando una base de datos de uso público para especialistas, profesores, investigadores etc.
3. Su **puesta en valor** se materializa en varios convenios con diversas universidades europeas, lo que garantiza una interrelación que favorece el enriquecimiento de la documentación, sobre todo con las integradas en la Asociación Europea de Juegos Tradicionales y más significativamente con el INEF de Cataluña (INEFC), colaborando en cursos de post grado, tesis doctorales, escuelas de verano o en actividades para escolares de la Ribagorza aragonesa y catalana.
4. La **difusión** a través de publicaciones, congresos, exposiciones, itinerantes, colaborando en eventos de demostraciones deportivas, charlas, muestra de audiovisuales etc.

Posiblemente la clave del éxito no sean las instalaciones, ni tan siquiera la colección con la que se cuenta, sino que más bien consista en que su ubicación es la idónea, ya que el propio pueblo es una continuidad del museo: las mujeres desde la cotidianidad siguen jugando a la birllas, juego transmitido de madres a hijas desde antaño. Es significativo que en una localidad que ronda los 400 habitantes haya 11 boleras, es decir 11 lugares de juego, con lo que el visitante tiene la oportunidad de tomar contacto con las verdaderas protagonistas, es decir, con los genes de un patrimonio cultural vivo que trasciende lo meramente lúdico.

El museo de Campo ofrece cursos y actividades de juegos tradicionales, así como campañas específicas para escolares, visitas guiadas, publicaciones y variadas propuestas de animación. En este sentido destacan las colaboraciones institucionales con distintos centros universitarios de ámbito estatal, así como la participación en eventos, cursos y jornadas de carácter internacional (actualmente es miembro activo de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales).