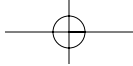


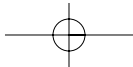
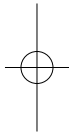
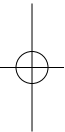
ELS JOCS EN LA HISTÒRIA

LES SOCIETATS A TRAVÉS DEL JOC





LES SOCIETATS
A TRAVÉS DEL JOC



©

Del text: Institut Ramon Muntaner

D'aquesta edició: Aeditors

Vers Aeditors

Ap. 18, 43519 El Perelló (Baix Ebre)

www.aeditors.cat

info@aeditors.cat

Responsable de l'edició: Pineda Vaquer Ferrando i Carles Barrull Perna.

Fotografia de la coberta: Jugant a cartes a Verdú. Anys vint segle XX. Autor desc. Fons Ramon Boleda.

Imprès a Romanyà Valls.

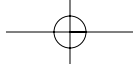
Distribuit per Arc de Berà. Tel. 93 465 30 08

No és permesa, sense l'autorització
escrita dels autors, la reproducció total
o parcial d'aquesta obra per qualsevol mitjà
o procediment gràfic o digital.

ISBN: 978-84-92673-06-3

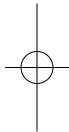
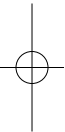
D.L.: B-17.000-2009

Primera edició, abril de 2009

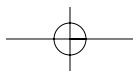


ELS JOCS EN LA HISTÒRIA

**LES SOCIETATS
A TRAVÉS DEL JOC**



Aeditors



PRESENTACIÓ

Després de dues edicions presentant treballs d'investigadors, centres d'estudis i altres entitats culturals en el marc dels Curs de Jocs tradicionals de la Festcat a Horta de Sant Joan, en què es pretenia reflexionar sobre la recerca realitzada al voltant dels jocs tradicionals, a més de divulgar-la a través de l'edició d'unes actes, la col·laboració entre l'Institut Ramon Muntaner i el Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya iniciava un nou camí en la recerca de jocs tradicionals amb el programa genèric Els Jocs en la Història. 2008-2012. Amb aquest programa es pretén aprofundir en la recerca i la divulgació d'altres aspectes i temàtiques relacionats amb el joc, sense deixar de banda la mirada etnològica, la qual té un paper rellevant dins de les actuacions desenvolupades per l'Institut.

La primera jornada d'aquest programa, amb el títol Les Societats a través del Joc, es va inaugurar el 25 d'abril de 2008 amb una conferència, per a posteriorment presentar-se les actes de la II Jornada d'Estudi sobre Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals i les noves tecnologies (Horta de Sant Joan, 2007) i l'exposició "El joc entre la tradició i la modernitat. Una experiència en el context d'Horta de Sant Joan".

El 26 d'abril de 2008, al matí, es van presentar dues comunicacions sobre diversos aspectes socials dels jocs a Maó (Menorca) i el jocs femenins. Posteriorment, es va realitzar una ponència sobre jocs infantils i d'adults a Catalunya i una exhibició de *bèl·lit* a càrrec del Col·lectiu de Dones d'Anglesola (l'Urgell). Per la tarda hi va haver dues comunicacions més: una sobre reflexions sobre el joc, el treball i la festa a les Terres de l'Ebre i l'altra sobre els aspectes socials del joc a la comarca de l'Urgell.

Abans d'acabar la jornada a la vila de Verdú amb una visita al Museu de Joguets i Automats. Col·lecció Mayoral, diferents investigadors van presentar les seves comunicacions sobre la socialització a través del muntanyisme, l'aeròbic i el futbol; els jocs tradicionals en la societat europea a través de la iconografia filatèlica; els *cóssos de la cordera* a les comarques de Lleida o l'evolució de la *sortilla* i de la *cursa de l'anell* fins als *jocs de cucanya*.

També són de destacar els diferents pòsters enviats per les entitats i que foren exposats durant la jornada. Aquests pòsters tractaven sobre els focs tradicionals de Freginals (el Montsià); la botiga dels joguets de Cervera (la Segarra); les Jornades El Joc i la Tradició a Sant Mateu (el Maestrat); una experiència amb jocs tradicionals al ZER "Ports-Algars" (la Terra Alta) i els jocs tradicionals mariners de Palamós (el Baix Empordà).

Tots aquestes ponències, comunicacions i pòsters que es van poden escoltar i veure a Tàrrrega el passat mes d'abril de 2008 són ara publicats en aquesta publicació, hereva de les anteriors edicions de la Jornada sobre Recerca i Patrimoni Etnològic que es realitzaren dins dels Curs de Jocs tradicionals de la Festcat d'Horta de Sant Joan.

Ara, amb el programa genèric 2008-2012, s'obre una nova etapa que, sense perdre la referència original de la Festcat ni la presència de les recerques dels centres d'estudis, pretén arribar, cada primavera, a les diferents contrades catalanes, començant amb la Jornada Les Societats a través del Joc, celebrada a Tàrrrega, i continuant a l'abril de 2009 amb la Jornada Els Espais de Joc: Patrimoni, Turisme i Festa, a Tarragona.

Sumari

<p>EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LOS JUEGOS INFANTILES EN EL PAÍS VASCO Joseba Etxebeste Otegi <i>Professor titular de la Universidad del País Vasco</i></p>	9
<p>JOCS INFANTILS I D'ADULTS DE CATALUNYA Pere Lavega <i>INEFC-Lleida</i> Biel Pubill <i>IES Flix i Associació Cultural Lo Llaüt</i></p>	27
<p>EL JOC MAONÈS I DINS I FORA, SURT, DUES MANERES DE VIURE ELS JOCS TRADICIONALS AVUI Gemma Capdevila <i>IES de Maó (Menorca)</i></p>	51
<p>HABLEMOS DE ELLAS. LAS MUJERES Y SU ESPACIO LÚDICO EN EL MEDIO RURAL Fernando Maestro Guerrero <i>Museo de Juegos Tradicionales. Campo. (Huesca)</i></p>	63
<p>DEL JOC ALS OFICIS, DELS OFICIS AL JOC. EL MÓN TRADICIONAL A PARTIR DEL JOC, EL TREBALL I LA FESTA M. Carme Queralt Tomás <i>Antropòloga</i></p>	75
<p>ELS JOCS POPULARS I TRADICIONALS A LA COMARCA DE L'URGELL. ASPECTES SOCIOCULTURALS Francesca Bardají Santiveri <i>Tècnica del Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrrrega</i></p>	109
<p>EL JOKOAY EL JOLASA EN EL MUNDO ADULTO DE HOY: SOCIALIZACIÓN ADULTA A TRAVÉS DEL MONTAÑISMO, DEL AERÓBIC Y DEL FÚTBOL Axier Oiarbide Goikoetxea <i>Professor de la facultad de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte en la Universidad del País Vasco</i></p>	117

<p>ELS JOCS TRADICIONALS EN LA SOCIETAT EUROPEA A TRAVÉS DE LA ICONOGRAFIA FILATÈLICA Jaume Bantulà i Janot <i>Professor de Ciències de l'Activitat Física i l'Esport a la Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport (Blanquerna. Universitat Ramon Llull) i membre del grup d'investigació GRIES (Grup de Recerca en Innovació, Esport i Societat) d'aquesta facultat.</i></p>	125
<p>ELS CÓSSOS DE LA CORDERA A LES COMARQUES DE LLEIDA A CAVALL DELS SEGLES XIX I XX. RITUAL AGRARI, JOC RÚSTIC I ESPORT ATLÈTIC Joaquim Capdevila i Capdevila <i>Universitat de Lleida</i></p>	143
<p>LA SORTILLA. DE LA CURSA A L'ANELL ALS JOCS DE CUCANYA Joan Armangué i Herrero <i>Arxiu de Tradicions de l'Alguer i Universitat de Càller</i></p>	167
Pòsters	
<p>JOCS TRADICIONALS DE FREGINALS (EL MONTSIÀ) RECOLLITS AL <i>DICCIONARI CATALÀ-VALENCIÀ-BALEAR</i> Albert Aragonés Salvat</p>	174
<p>CUIT I AMAGAR. LA BOTIGA DELS JOGUETS Museu Comarcal de Cervera</p>	175
<p>JORNADES EL JOC I LA TRADICIÓ Joan Ortí Ferreres</p>	176
<p>JOCS TRADICIONALS MARINERS DE PALAMÓS La Mar d'Amics</p>	178
<p>FA MOLTS ANYS TAMBÉ ES CANTAVA I JUGAVA. UNA EXPERIÈNCIA A LA ZER "PORTS-ALGARS" Neus Cortiella Grau, Marta Prat Aubach i Lourdes Rodríguez Rodríguez</p>	179

EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LOS JUEGOS INFANTILES DEL PAÍS VASCO

Dr. JOSEBA ETXEBESTE OTEGI

Professor titular de la Universidad del País Vasco

1. LA INVESTIGACIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES Y LA SOCIALIZACIÓN TRADICIONAL EN EL PAÍS VASCO

En 1993, el grupo de investigación Etniker publicó el segundo volumen del *Atlas etnográfico* llamado *Juegos infantiles en Vasconia*, con lo que recogía una gran parte de la cultura lúdica vasca del siglo XX (Etniker, 1993). Este trabajo de campo nos permite disponer de un corpus completo y equilibrado de juegos infantiles de las comunidades autónomas del País Vasco, de Navarra y del País Vasco Francés, realizada con rigor, de una manera sistemática y con múltiples referencias al contexto social originario. La recogida de la información se realizó mediante cuestionario abierto haciendo constar tanto los juegos de la infancia de los más mayores como las prácticas lúdicas actuales. El territorio se distribuyó entre los encuestadores y, en todos los casos, éste debía tener un vínculo familiar con el entorno a investigar y ser conocedor de las variables lingüísticas propias de su comarca.

Con este texto en nuestras manos, nuestra investigación se inició con un proceso de identificación de todos los juegos motores presentes en el corpus. El proceso de identificación fue largo y minucioso en razón de la importancia de la obra (más de 900 páginas) y de la mezcla y repetición entre los juegos considerados principales y sus posibles variantes. Hemos entendido que no existe una manera “correcta” de practicar un juego y, por lo tanto, no pueden existir unas variantes consideradas como secundarias. El carácter local de los juegos y su facultad de adaptación al entorno muestran la riqueza cultural del universo lúdico de los niños, exigiéndonos una particular atención a cada uno de ellos.

Una vez identificados 861 juegos diferentes, les hemos pasado una parrilla de observación y análisis similar a la utilizada por Pierre Parlebas para el estudio de los juegos del Renacimiento a partir de los grabados de J. Stella denominadas *Jeux et plaisirs de l'enfance* (Parlebas, 1998). Dicha ficha nos permite recoger información tanto de la lógica interna del juego como del contexto social en el que se desarrolla.

Toda esta información se organizó en dos grandes bloques; por un lado, los elementos culturales y socializadores de la lógica interna de los juegos, la socialización “oculta” directamente relacionada con la noción de infracultura (Hall, 1966); y por otro, la relación de la lógica social con los rasgos antes citados, los contextos de comunicación (Goffman 1973, Hall 1976). Se aborda inicialmente la relación entre la infracultura y las reglas de los juegos para, en una segunda fase, estudiar la correspondencia entre los diversos contextos de comunicación y el juego. A partir de este estudio, y tal y como Clifford Geertz dice, los diferentes niveles de significación de un fenómeno social, el juego en nuestro caso, deben leerse mostrando los vínculos que estos diferentes niveles de análisis tienen entre sí (Geertz 1973). Esta investigación que presento subraya más la estructura del juego y el sistema cultural tradicional del País Vasco que la subjetividad del jugador.

2. FICHA DE ANÁLISIS DE LOS JUEGOS

Presentaremos un modelo de ficha describiendo las variables utilizadas e ilustrándolo en el juego de *a alturitas*, *kitokoa* en euskara, y *chat perché* en francés para que el lector constate la dinámica y la metodología impulsada en la investigación.

Para facilitar la identificación, los juegos se numeran, se muestra la referencia de la página del libro de Etniker para verificar de dónde se obtuvo y el nombre por el que se le conoce, si es posible en los tres idiomas, castellano, vasco y francés. Se describen los aspectos culturales de interés, donde se incorporan rituales, festividades, anécdotas, rimas, adivinanzas o sorteos, para después describir las reglas del juego dividido en dos partes: situación inicial antes del inicio del juego y desarrollo.

Una vez ubicado y definido el juego se pasa al análisis de la lógica externa. Se registra el lugar donde se constata el juego, tanto por provincias como por zonas culturales vinculadas a las vertientes acuíferas; su presencia en las fiestas populares, el sexo de los jugadores, la presencia de premios y una clasificación del espacio de juego: específico, polivalente o natural.

Las variables de la lógica interna se ordenan a partir de los ámbitos de acción motriz de Parlebas: la incertidumbre ligada a la presencia de compañeros o adversarios o al

espacio; la red social del juego (uno contra todos, paradójico o duelo simétrico); la descripción topográfica del terreno y el tipo de subespacio objetivo.

Posteriormente, se describen los grafos de la red de comunicación motriz y la red de interacción de marca con sus pertinentes clasificaciones, incidiendo sobre la violencia corporal ejercida por el contacto reglamentario posible entre los participantes. Otro grafo, en este caso la red de cambio de roles, muestra la dinámica de cambios de estatus entre los actantes, distinguiéndose los diferentes tipos. Se describe para una posible verificación el esquema de los roles analizado en función de las relaciones entre los jugadores, con el espacio, el tiempo y los objetos

Para finalizar se describe el sistema de puntuaciones y el consiguiente fin del juego, así como el tipo de material lúdico utilizado,

Nº: 115

Referencia : p 247

NOMBRE: A alturitas. Kitoka. Chat perché.

Aspectos culturales: juego cotidiano

Reglas:

—Situación inicial: un grupo de jugadores, un atrapador y un espacio de juego rodeado de pequeñas elevaciones.

—Desarrollo: el atrapador intenta coger a los jugadores, que lo evitan, con la intención de convertirse en jugador en el próximo juego. Si los jugadores suben a las pequeñas elevaciones (bancos, farolas, árboles...) se convierten en invulnerables.

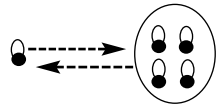
LÓGICA EXTERNA

NAFARROA:	presente	SEXO:	Mixto
ARABA:	presente	V. MEDITERRANEA:	Presente
BIZKAIA:	presente	FRONTERA:	Presente
GIPUZKOA:	presente	V. ATLÁNTICA:	Presente
IPARRALDE:	presente	BENEFICIO:	NO
FIESTAS:	No	ESPACIO:	COMÚN

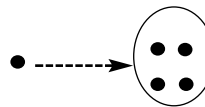
LÓGICA INTERNA

ÁMBITO:	A	RED SOCIAL:	Uno contra todos
TERRENO:	Plano	SUBESPACIO:	Objetivo vivo

RC MOTRIZ:



RI MARCA:



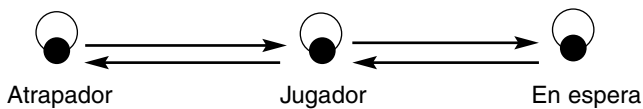
Red de comunicación motriz: Exclusiva Inestable

Contacto corporal..... ADVERSARIOS: por simple contacto

COMPAÑEROS: No existe

Red de interacción de marca: Antagonista

RC ROLES:



RCR: General y permutante

S. Puntuaciones: Éxitos puntuales sin memoria

MATERIAL: Sin material

TIPO DE JUEGO: Juego deportivo

ESQUEMA DE ROLES:

	ATRAPADOR	JUGADOR	EN ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	● Corre intentando atrapar a un jugador	● Corre intentando no ser atrapado por el atrapador	● Es invulnerable
RELACIÓN CON EL ESPACIO	● Sin limitaciones	● Cuerpo diana ● Si sube a una elevación se convierte en espera	● Está sobre una elevación
RELACIÓN CON EL TIEMPO	● Cuando atrapa a un jugador se convierte en jugador	● Si es atrapado pasa a ser atrapador	● Cuando desciende de la elevación se convierte en jugador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

En este artículo utilizaremos únicamente los aspectos más relevantes de la ficha.

3. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO MOTOR

El segundo tomo del *Atlas* es un compendio muy completo y casi exhaustivo de los juegos que se practicaban en lo que se ha denominado la cultura tradicional vasca. Se ofrece información tanto de las reglas del juego como de su contexto. Esta primera distinción es la clave que nos permite diferenciar el estudio en dos fases: una primera basada en el estudio del juego en tanto que micro-sociedad regida por reglas lúdicas, para posteriormente abordar una segunda fase donde se relaciona dicha estructura con el contexto social marco de la cultura de referencia.

Los juegos deportivos, los juegos simbólicos, los juegos de construcción o los juegos de azar son realidades lúdicas muy diferentes y cada una de ellas exige un método de análisis científico particular. Aunque muchos lo han intentado, no es posible el abordar el estudio del juego en general, lo que se ha llamado la teoría general del juego, debido a que la naturaleza propia del *salto a la comba* poco o nada tiene que ver con el juego del *tres en raya* (*artzain-jokoa*), o con los juegos de lanzamientos de monedas a *cara o cruz*. El primero es de carácter motor, el segundo es de carácter combinatorio, mientras que el tercero es de pura probabilística.

Pero como sugería R. Caillois, sí podemos diferenciar el carácter y la importancia de cada juego como elementos que construyen la personalidad social. Nosotros pudimos constatar, utilizando como índice el número de hojas que los autores del *Atlas* habían dedicado a cada uno de los tipos de juegos, que ocho de cada diez páginas estaban dedicadas a los juegos deportivos (juegos de carreras, de saltos o de lanzamientos) mientras que únicamente eran dos las que se dedicaban a los denominados “juegos no deportivos” (juegos de mesa, instrumentos musicales o adivinanzas).

Los juegos infantiles de la tradición vasca son mayoritariamente motores, ya que preparan para una vida adulta donde el carácter motor es esencial. Esos niños y niñas están aprendiendo el valor de lo corporal. Los quehaceres de la vida tradicional como ordeñar, arar, transportar heno o cortar leña exigen que se hagan con el cuerpo y esto requiere un proceso de aprendizaje. La ludo-motricidad infantil aparece muy ligada a la ergo-motricidad adulta. La desaparición actual de muchos de los juegos deportivos de antaño responde también a la desaparición del mundo para el que preparaban. La sustitución de los juegos tradicionales por los juegos de las consolas informáticas ha

de ser comprendido en esa transformación social hacia un mundo cada vez más computerizado.

Es común escuchar que los juegos son el espejo de la sociedad a la que pertenecen, pero podemos afirmar aún más. Parafraseando a C. Lévi-Strauss podríamos afirmar que los juegos son “parte, producto y condición” de la cultura y su estudio debe de permitir comprender tanto a la sociedad que los juega como al proceso de socialización al que somete a sus nuevos miembros, es decir, a los jugadores.

Debido a la importancia que los juegos deportivos tienen en la cultura vasca y a las diferencias de naturaleza que tienen con respecto a los juegos “no deportivos”, solamente abordaremos en este estudio la aportación que los primeros tienen en la socialización infantil, dejando el resto para posteriores trabajos.

4. LA LÓGICA INTERNA DE LOS JUEGOS Y SU INTERPRETACIÓN CULTURAL

Si los juegos son fenómenos culturales, las reglas que los organizan también lo son. Por consiguiente, se deduce que las nociones de espacio, tiempo, objetos y la relación entre los jugadores definidas por las reglas son, asimismo, creaciones sociales. Estas nociones que acabamos de mencionar forman lo que P. Parlebas define como la *lógica interna* del juego, es decir, el “*sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña en la realización de la acción motriz correspondiente*”. Dicha lógica interna es, por lo tanto, una construcción cultural.

La interpretación de estos rasgos lúdicos ha de hacerse a partir de los criterios de la sociedad que los acoge. Esto implica que, por ejemplo, la significación del frontón como elemento integrante de la realidad espacial del juego de pelota vasca estará relacionada con la significación cultural que la plaza central tiene dentro de una localidad en el mundo vasco, ya que tienden a ocupar el mismo lugar. Siguiendo esta dinámica, mostraremos los resultados más importantes de estos análisis.

4.1. EL ESPACIO EN LOS JUEGOS INFANTILES

El espacio es un elemento estructural de todos los juegos deportivos. Podemos diferenciar dos tipos siguiendo el criterio del tratamiento de la información al que se le somete al jugador: espacios con incertidumbre y sin incertidumbre.

En los primeros, como en el caso del *escondite* o de la *caza*, el jugador ha de leer el entorno en el que se encuentra, que es, sin duda, una fuente generadora de información. Las cuestiones sobre dónde pisar, dónde esconderse o dónde buscar son básicas en este juego y el jugador ha de darles una respuesta constante.

Por otro lado, en los juegos en espacios sin incertidumbre, como en el juego del *yo-yó* o del *levantamiento de piedra* de los adultos, el jugador no necesita de esa lectura del espacio de juego, puesto que la información siempre va a ser la misma; el jugador, una vez adaptado a ella, tenderá a obviarla.

En definitiva, un espacio con incertidumbre es un espacio arriesgado y sin control que exige una capacidad de lectura del entorno por parte del actor. Esto es justamente lo contrario a lo que ocurre en los espacios sin incertidumbre: el control es tan fuerte que no es fuente de información, ni de riesgo.

Esta característica espacial que obliga al jugador a tomar decisiones, no sólo está ligada a la noción de *seguridad-peligro* sino también a la idea de *cercanía-lejanía* a la casa central. En este sentido, los juegos que se realizan en las inmediaciones de la casa o del caserío serán juegos más seguros en la medida que el espacio de juego no es fuente de información. Los espacios planos y estables abundan en estas inmediaciones y un jugador no necesita de su lectura para jugar. Lo contrario ocurre en cuanto nos vamos alejando y nos adentramos en el bosque o en el mar. El espacio tenderá a hacerse más peligroso y a exigir al jugador la habilidad para tomar decisiones adaptadas a las circunstancias cambiantes. De esta manera, los niños aprenden las nociones de protección de la casa central y de cómo esa protección disminuye en la medida que nos alejamos de ella para adentrarnos en ese espacio que llamamos "naturaleza". No es de extrañar que este espacio arriesgado sea la guarida de forajidos, de fieras y, cómo no, de los personajes mitológicos. El valor de la casa como espacio de protección se encuentra enraizado en las reglas de los juegos vascos.

Pero podemos ir todavía más allá, ya que nuestros análisis nos permiten cuantificar el número de juegos jugados en ambos modos. Este dato es una manera de valorar la importancia en la cultura lúdica que cada uno de los espacios tiene, ya sea la casa o el bosque. Como era lógico presumir, el 82,1% de los juegos (707) se realizan en un espacio sin incertidumbre y, por lo tanto, bajo la protección de la casa común.

Únicamente el 17,9% del conjunto de juegos (154) necesita una lectura del espacio por encontrarse en terrenos de riesgo.

En consecuencia, los juegos enseñan a las nuevas generaciones de vascos el valor de la casa como eje central de la actividad adulta e infantil y como lugar protegido. Del mismo modo, y por oposición, el bosque se convierte en un lugar poco aconsejable y de riesgo evidente. La idea espacial de *etxea* es el criterio principal de la construcción del espacio en los juegos infantiles en Vasconia.

4.2. LA RELACIÓN ENTRE LOS JUGADORES DEL JUEGO

De la misma manera que para estudiar el espacio lúdico hemos determinado que el tratamiento de la información por el jugador era esencial, en el estudio de las relaciones que éstos mantienen entre sí utilizaremos el criterio de la existencia o no de comunicación motriz entre los mismos. Hay que tener en cuenta que las normas de juego preestablecen la estructura relacional que los jugadores tienen entre sí y, de este modo, se convierten en constructoras de los modelos sociales de relación propios de la infancia.

Si un juego no exige una comunicación motriz entre los participantes, éstos jugarán independientemente unos de los otros. El juego del *yo-yó* es un ejemplo muy aclarador de esta situación. Los jugadores, bien uno al lado de otro o por turnos, podrán intentar hacer las figuras que consideren oportunas, con ese artefacto que sube y baja por una cuerda mientras gira. En ningún caso un jugador deberá considerar la acción motriz de sus compañeros como fuente de comunicación e información. Este juego es lo que se denomina un juego psicomotor y valora ante todo la capacidad individual de ejecución.

Por el contrario, un juego sociomotor, con comunicación motriz, requiere que el jugador tome decisiones con respecto a los otros, ya sean éstas de naturaleza cooperativa o antagonista. En el juego de pelota nadie puede obviar la existencia del otro, también jugador. Todos los movimientos se realizan considerando la situación relacional que los individuos establecen entre sí; la volea de un pelotari es respondida por el oponente con otro movimiento. Dichos juegos expresan el valor relacional del grupo frente al individuo.

Los juegos infantiles vascos subrayan este valor por encima de ningún otro; el 76,7% de los juegos es sociomotor (660) frente al 23,3% de actividades psicomotrices (201). Este dato no nos resulta extraño, si entendemos que la casa central vasca, *etxea*, no es solamente un espacio físico, sino un grupo doméstico en relación con otros grupos. La casa y el conjunto de individuos que viven en ella son el corazón del mundo vasco y éste es siempre más importante que los individuos que lo componen. Por consiguiente, los valores relacionales de las prácticas lúdicas infantiles son un espejo de los nexos grupales de la sociedad que los acoge.

4.3. EL TIEMPO DE JUEGO EN LA CULTURA VASCA

Un calendario es una “brújula del tiempo” que permite coordinar la vida de los paisanos determinando el momento adecuado en el que realizar los quehaceres. Para comprender las nociones del tiempo de juego hay que preguntarse sobre cuándo un juego acaba y cuáles son los mecanismos que tiene para ello.

Las reglas pueden determinar el final del juego y cuando esto ocurre, se determina el vencedor. En estos casos, todas las acciones están orientadas a la búsqueda de este ganador. La tensión de los acontecimientos va incrementándose en la medida que se acerca el final y este éxito es consecuencia de la suma de éxitos parciales, como ocurre en el juego de pelota. Un partido de mano individual acabará cuando uno de los jugadores consiga 22 puntos y este triunfo es consecuencia de la adición sucesiva de los tantos uno a uno. El tiempo en los juegos con victoria final es lineal y conlleva un principio de causa-efecto inherente. Esta noción de tiempo lineal aparece también reflejado en el Santoral del calendario eclesiástico que rige, por medio de refranes y dichos, la vida terrenal de los cristianos en el País Vasco tradicional.

En cambio, existen juegos en los que el final no está determinado por las reglas; como ocurre, por ejemplo, en el juego del *escondite*. Este juego se reinicia y se relanza una y otra vez hasta que algo exterior a las propias normas, como el cansancio o una riña, haga desaparecer el contrato lúdico establecido entre los jugadores. El juego tiene como objetivo una permutación continua de los roles sociomotores y los acontecimientos no se adicionan para conseguir un éxito final. Por eso, el tono no es dramático y no existe clímax lúdico. Los quehaceres están organizados por un tiempo no lineal, cíclico o mítico, y no siguen el principio de causalidad propio de la vida terrenal. Las fiestas de carácter lunar, como el Domingo de Resurrección o el Miércoles de

Geniza, son muestras de una noción de tiempo no lineal en la existencia cristiana. Dichas fiestas rememoran la vida de Cristo y organizan la vida espiritual de los cristianos.

La cuantificación de los juegos nos muestra, mediante una simple distribución de frecuencias, la importancia de ambas nociones temporales. Los juegos infantiles desarrollan un cierto equilibrio cuantitativo entre la noción de tiempo lineal de los juegos con victoria, el 43,7% de su conjunto (376), y el no lineal de los juegos sin victoria con un 56,3% (485). Este equilibrio, que está muy presente en la vida cristiana diaria de los vascos, se podría sintetizar en la leyenda de los monasterios *ora et labora*.

En resumen, podríamos afirmar que el equilibrio entre la vida terrenal y la vida espiritual del buen cristiano es, igualmente, un equilibrio entre dos ideas de tiempo, ambas representadas equitativamente en la vida lúdica infantil.

4.4. LOS OBJETOS PARA JUGAR

Las acciones que un jugador puede hacer con un objeto lúdico, las *canicas* por ejemplo, están determinadas por las reglas del juego. Si la norma lo impide, nadie podrá golpear con un pie dicha *canica*, sea una *curachaba* recogida en los bosques cercanos, una fabricada con barro cocido o de cristal de ojo de gato. El contrato lúdico determina el uso que los jugadores hacen del material lúdico, que suele obtenerse del entorno social próximo, es decir, de la casa y de la naturaleza que los rodea. Esos objetos que forman los tesoros infantiles están compuestos de calendarios, de tiques de tren, de semillas, de palos, de piedrecillas, de cromos, de monedas y de una multitud de pequeños elementos los cuales siguen los principios de ahorro y de reutilización de los materiales propio de la casa central. De la misma manera que la caja de madera de media fanega puede servir como medida de grano o como cuna-moisés para un recién nacido, un bramante puede ser utilizado en los juegos como mecanismo de una trampa para gatos, como hilo para pescar, como elemento de un *yo-yó* o como útil para elaborar figuras con los dedos. Ningún objeto tiene una única función y éstos son reutilizados según los deseos de su propietario.

Si, como hemos visto, los objetos de juego y las técnicas instrumentales siguen las pautas de la casa como centro de civilización, el estudio cuantitativo de la presencia o ausencia de materiales de juego nos puede ayudar a valorar la importancia de estos

instrumentos. Los juegos realizados con objetos constituyen el 68,2% del conjunto (597) mientras que el 31,8% de todos los juegos (274) no utilizaba ningún tipo de material. Así, la afirmación de que nuestros abuelos no tenían nada con lo que jugar es un axioma difícilmente creíble frente a estos datos, pero lo que sí se puede afirmar es que únicamente unos pocos eran comprados y con un uso lúdico exclusivo. Por otro lado, hay que tener en cuenta también el cómputo significativo de juegos sin objetos, prácticamente un tercio del total, lo que sugiere la importancia de la ejecución de quehaceres laborales con las manos desnudas. El vasco utiliza objetos para facilitar sus labores pero ha de ser capaz de utilizar las manos como herramientas imprescindibles en la casa tanto para el trabajo como para el juego.

4.5. DEFINICIÓN DE *JOKOAY JOLASA*

El estudio de las características de las relaciones entre los actores, el espacio, el tiempo y los objetos en los juegos infantiles se nos muestra como altamente revelador del proceso de socialización y como reproductor de los principios sociales en vigor. La utilización, sin duda alguna inusual, de datos numéricos a la hora del estudio de los juegos nos permite un uso exhaustivo de tests estadísticos para valores cualitativos como si de un trabajo de sociología clásica se tratara. De este modo, además de las distribuciones de frecuencias, podemos analizar las relaciones que estas variables estructurales de las reglas tienen entre sí y verificarlas estadísticamente; preguntándonos por ejemplo: ¿cuáles son las tendencias que las relaciones entre los jugadores, psico o sociomotores, tienen en relación a la distancia en la que dichos juegos se realizan con respecto a la casa central? Lo mismo podríamos preguntarnos por las relaciones entre los objetos con el espacio o entre estos últimos y las relaciones entre actores. Para este tipo de estudio es necesaria la elaboración de una tabla de contingencia formada por el cruce de dos variables, espacio y tiempo por ejemplo, y la obtención de un coeficiente de fiabilidad estadísticamente significativo –un χ^2 –. Podemos incluso hacerlo de una manera más compleja combinando al mismo tiempo el estudio cruzado de las cuatro variables gracias a un análisis de correspondencias múltiples generadora de un plan factorial.

Con la finalidad de no cargar este texto de excesiva rigidez, presentaremos las conclusiones de estos análisis y no el proceso de su obtención y verificación, aunque estén apoyados en análisis matemáticos precisos y pertinentes.

Así pues, podemos concluir que los juegos infantiles tienen una tendencia estadísticamente significativa a presentarse en dos grandes grupos. Por una parte, los juegos con incertidumbre en el espacio, sociomotores, sin victoria y sin objeto; y por otra, los juegos sin incertidumbre, psicomotores, con victoria y con objeto. La primera conclusión es contundente: la realidad lúdica infantil en el País Vasco presenta dos mundos contrapuestos. Pero... ¿de qué se trata? ¿A qué dos mundos hace referencia el test estadístico?

Presentemos dos juegos característicos de cada realidad para una mejor comprensión. Tanto los juegos de lanzamientos de moneda de los niños contra una pared, como el juego de la *toka* de los adultos o el levantamiento de piedra son del primer tipo, es decir, son juegos practicados en los alrededores de la casa, en solitario, en competición –tiempo lineal de carácter causal– y con objetos culturales que definen un mundo guiado por el “placer de vencer”.

Por el contrario, el juego del *escondite* o la pesca de cangrejos de río a mano son juegos del segundo tipo; es decir: jugados lejos de la casa, en el bosque o en el río, en interacción grupal con otro jugador hombre o animal, sin competición y sin objetos, que presentan un mundo que subraya el “placer de compartir”.

El euskara como lengua vasca y reflejo de la construcción de la realidad cultural de los vascos es un instrumento de gran ayuda para la identificación de estas realidades lúdicas. El vascuence utiliza dos términos para definir el mundo lúdico: *jokoa* y *jolasa*. En el diccionario de autoridades de L. Mitxelena¹ se describe *jokoa* como “*juego (si está sólo sin adjetivo hace referencia a juego de azar), competición y recreación*”, mientras que *jolasa* como “*chiste, burla y fiesta*”y, a modo de aclaración, define *jolastu*, acción de jugar, como “*divertirse, jugar (sin apuesta ni competición)*”.

Aunque los términos lingüísticos son comúnmente de naturaleza polisémica no parece inadecuado interpretar los dos mundos lúdicos obtenidos en el análisis estadístico, como las realidades sociales definidas por dichos términos de *jokoa* y *jolasa*. Parece que el vocablo “competición” es característico y distintivo para el lingüista de estas dos realidades, presentándose como la sola diferencia fundamental entre ambas definiciones. Esta distinción también se verifica en nuestros resultados, y no es casual, puesto que es la única variable estructural que divide los juegos infantiles en dos grupos de cantidades similares, de peso similar como lo hemos visto con ante-

rioridad, debido a que la cultura vasca equilibra los juegos de tiempo lineal de competición y los juegos cíclicos sin ella.

El antropólogo Joseba Zulaika parece también apuntar en esta línea cuando define el *jokoa* como “*bata ala bestea*”—lo uno o lo otro—, ganar o perder, tú o yo; como una realidad antagonista clara; y *jolasa*, como “*bata eta bestea*”—lo uno y lo otro— ganar y perder, tú y yo, una realidad llena de ambigüedad, “*una mentira llena de verdad*”². Ningún vasco-parlante nos criticaría si afirmáramos que el juego del *lanzamiento de monedas a una pared* o el juego de la *toka* son “*txanpon-jokoa*” y “*toka-jokoa*”, del mismo modo que clasificaríamos el juego del escondite como “*ezkutaketa-jolasa*”. Dos realidades lúdicas definidas por dos términos lingüísticos impulsando dos placeres de juego diferentes: el de vencer y el de compartir.

Nuestros resultados parecen corroborarse con los estudios previos tanto de los etnógrafos y antropólogos como de los lingüistas aportando una definición propia a la ciencia de la acción motriz de los conceptos de *jokoa* y *jolasa*. Animados por estos resultados decidimos dar un paso más en la interpretación del plano factorial de los juegos infantiles en Vasconia.

No todas las prácticas lúdicas siguen al completo las características del *txanpon-jokoa* o del *ezkutaketa-jolasa*, como por ejemplo los populares juegos de *saltar a la cuerda* propios de las niñas. Dichos juegos se realizan en espacios sin incertidumbre alrededor de la casa, con un objeto, en grupo y sin competición. No es posible clasificarlos ni como *jokoa*, ni como *jolasa*, ya que tienen dos características comunes del *txanpon-jokoa* —espacio y objeto—, y otros dos del *ezkutaketa-jolasa* —relaciones y tiempo—.

Es sabido que un plano factorial muestra únicamente las “tendencias” que los datos tienen a agruparse entre ellos, lo que no evita que puedan existir juegos que tengan otra combinación estructural. Téngase en cuenta que los *jokoas* del tipo del lanzamiento de monedas son solamente el 13,6% de todos los juegos y los *jolasas* tipo el escondite sólo cuentan con el 5,2% del conjunto de prácticas lúdicas en Euskal Herria. Si interpretamos de un modo amplio el plan factorial podremos decir que el *jokoa* del lanzamiento de monedas y el *jolasa* del juego del escondite son las dos puntas opuestas de un mismo iceberg, lo que puede sugerir que están describiendo un *continuum* entre ambos extremos.

De este modo, si llamamos a un extremo “*jokoa* puro” o *berezko jokoa* y al otro “*jolasa* puro” o *berezko jolasa*, podríamos clasificar todos los juegos en función del número de características estructurales que tendría de uno o de otro. De este modo y del lado del *jokoa* tendríamos entonces juegos tipo *casi-jokoa* o *ia-jokoa*, los cuales tendrían tres características del *jokoa* y una del *jolasa*. Un ejemplo es el *juego de pelota* que presenta una relación sociomotora entre los jugadores propia de *jolasa*, pero que se realiza en medio sin incertidumbre, en competición y con objeto de *jokoa*. Por otro lado, de la vertiente del *jolasa*, nos ocurriría lo mismo, ya que encontraremos un número elevado de juegos que tendrán tres características del *jolasa* y una del *jokoa*. Éstos conformarán el grupo de los casi *jolasa* o *ia-jolasa*, como el *juego de pillar* o *harrapaketa-jolasa*, que se realiza en espacio, sin incertidumbre propio del *jokoa*, pero que es sociomotor, sin competición y sin objeto propio del *jolasa*.

Siguiendo de esta manera, encontramos juegos que tienen dos características de cada vértice, como lo hemos mostrado en el caso de los juegos de *saltar a la cuerda* de las niñas. La significación del plan factorial parece agotarse debido a la presencia de este tipo de juego, que llamaremos por adición de propiedades, *jolasa-jokoa*. Este último grupo no responde a esta clasificación primera en función del placer de vencer o del placer de compartir. Se refiere más bien al placer de la repetición. Estos juegos tienen tendencia a presentar cadencias rítmicas unidas a canciones o versos que los jugadores repiten sin cesar, como en el *cocherito leré*.

<i>JOKOA PURO</i>	<i>CASI-JOKOA</i>	<i>JOLASA-JOKOA</i>	<i>CASI-JOLASA</i>	<i>JOLASA PURO</i>
4 variables del <i>jokoa</i>	3 variables del <i>jokoa</i>	2 variables del <i>jokoa</i>	1 variable del <i>jokoa</i>	0 variables del <i>jokoa</i>
0 variables del <i>jolasa</i>	1 variable del <i>jolasa</i>	2 variables del <i>jolasa</i>	3 variables del <i>jolasa</i>	4 variables del <i>jolasa</i>

De este modo hemos ordenado todos los juegos deportivos de Vasconia siguiendo su propio criterio cultural de clasificación obtenido de un modo inductivo, a partir de los datos y de los análisis de las normas de dichos juegos. Los 16 tipos de juegos posibles generados por las combinaciones binarias de cuatro elementos –espacio, relaciones, tiempo y objetos– se han visto reducidos a cinco, que a su vez pueden reagruparse en tres, puesto que el *jokoa* puro y los *casi-jokoa* forman genéricamente el mundo del *jokoa*, del mismo modo que el *jolasa* puro y los *casi-jolasa* configuran el mundo del *jolasa*.

Finalmente el juego, como imagen de la sociedad y como creador de modelos de comportamiento social, presenta en Euskal Herria tres modos de actuación: *jokoa*, *jolasa* y *jolasa-jokoa*. Si sumérgimos estos modelos de actuación en su contexto, es decir, en la lógica externa, encontraremos el vínculo que tienen con un elemento central de la cultura europea: la casa.

La casa como centro de la cultura vasca, además de definir las relaciones entre sus miembros, *etxeoak*, y los que no lo son, *karpokoak*, también distribuye las funciones entre los hombres y las mujeres. Es harto conocido el reparto de los ámbitos de poder por géneros en la casa vasca. A los primeros, les corresponde principalmente representar a la casa en los asuntos públicos –sociopolíticos y económicos– que ponen en relación al grupo doméstico con otros grupos e instituciones. A las segundas, les incumbe el marco de las relaciones familiares y del trabajo orientado hacia el bienestar interno del propio grupo. Los términos eúskaros de *etxejaun*, señor de la casa, y *etxeoandre*, señora de la casa, representan esta realidad.

Para los vascos, el modelo de comportamiento público se resumirá en el concepto de *plazagizon*, literalmente hombre de plaza pública, que designa el varón que sabe comportarse en público y, muy particularmente, en el campo que nos interesa, relacionado con las apuestas deportivas y con el del *jokoa*. La ausencia del término femenino *plazandre*, “mujer de plaza”, es de gran trascendencia, puesto que subraya un ámbito social desaconsejado para las mujeres.

En cualquier caso, este hecho no coloca a la mujer en una situación de inferioridad, sino que separa los ámbitos de actuación. Es muy significativo, en esta línea, la multitud de locuciones utilizadas en euskara formadas por pares que incluyen la masculinidad y la femineidad, como *senar-emazte* por el de marido y mujer o *neska-mutilak* por el de chicos y chicas³. Estos usos junto con otras cuestiones como el acceso a las herencias, por ejemplo, muestran un cierto equilibrio de poder entre ambos sexos, manteniendo, al mismo tiempo, cada uno de ellos un ámbito de acción propio.

Las conclusiones son aplastantes. Los niños tenderán a ser educados en los valores del *jokoa*, es decir, disfrutando del placer de vencer. El modelo de comportamiento del *plazagizon*, como una faceta del *etxejaun*, es la de defensor de los intereses públicos de la casa que basa su éxito en la consecución de los objetivos marcados, en “ganar” en contra de los intereses de los otros, ya sean éstos económicos o sociopolíticos. El

jokoa parece presentarse como el modelo de comportamiento frente a los *kanpokoak*, los que no pertenecen a nuestra casa.

Por otro lado, el placer de compartir de *jolasa* no es discriminatorio, sino todo lo contrario. Lo importante no es saber quién es el mejor, como en el *jokoa*, debido a que todos los participantes del *jolasa* nunca serán medidos en función del éxito que pudieran obtener. En el mundo del *jolasa*, compartir supone aceptar al otro como diferente para formar un grupo compacto y todas las distinciones de género, de edad o de condición son bienvenidas. Se muestra un modelo de comportamiento de los vascos en la intimidad, para los de casa, para los *etxeoak*. Es un espacio de integración.

Parece claro que los modelos conductuales del *jokoa* y del *jolasa* se presentan como distintivos de dos universos que colocan la casa vasca –*etxea*– en el centro de la división del mundo de los vascos. Una casa y un grupo doméstico en el epicentro de la “realidad” vasca dividiéndola en dos, en función de su pertenencia o no a ésta, y cada ámbito gobernado por un sexo diferente. Los juegos tradicionales son elementos de la socialización infantil en el País Vasco, ya que transmiten los modelos de comportamiento culturales.

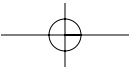
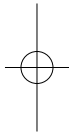
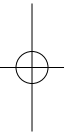
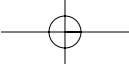
5. BIBLIOGRAFÍA

- CAILLOIS, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- DE BARANDIARAN, J. M. (1973). «Eusko folklore». A: *Obras completas*, Vol. II. Bilbao: La Gran Enciclopedia Vasca.
- DURKHEIM, E. (1999). *Education et sociologie* (1922). Paris: PUF.
- ETNIKER (1993). *Juegos infantiles en Vasconia*. Bilbao : Eusko Jaurlaritzza, 1993.
- ETXEBESTE, J. (2001). *Les jeux sportifs éléments de socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. Paris: Université Paris V [Tesi doctoral].
- (2002). «*Jokoa y jolasa*, dos conceptos vascos para el juego». A: *Llibre de les actes del Cinquè Congrés de Ciències de l'Esport, l'Educació Física i la Recreació*. Lleida: INEFC.
- ETXEBESTE, J ; URDANGARIN, C. (2004). «Reflexiones sobre la educación física de hoy a la luz de las características de la cultura tradicional vasca». A: *La ciencia de la acción motriz. Lleida: Universitat de Lleida*, INEFC.
- FERNÁNDEZ DE LARRINOVA, K. (1991). *Hitzak, Denbora, Espazioa: Denboraren eta Espazioaren Perzepzioa Euskal Baserrian*. Donostia: Elkar.
- (1997), *Mujer, ritual y fiesta*. Iruñea: Pamiela.

- GEERTZ, C. (1983) «*Jeu d'enfer* (1973)». A: *Bali : Interpretation d'une culture*. Paris: Gallimard.
- HALL, E. T. (1978). *La dimension cachée* (1966). Paris: Editions du Seil.
- LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1974). *Anthropologie structurale* (1958). Paris : Plon.
- MAUSS, M. (1966). «Techniques du corps (1934)». A: *Sociologie et Anthropologie*. Paris: PUF.
- MITXELENA, L. (1997). *Orotariko Euskal Hiztegia*. Bilbao: Euskaltzaindia.
- PARLEBAS, P. (2003). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- (2003). *Elementos de sociología del deporte* (1986). Málaga: Junta de Andalucía.
- WARNIER, J. P. (1999). *Construire la culture matérielle*. Paris: PUF.
- ZULAIKA, J. (1990). *Ehiztariaren erotika*. Donostia: Erein.
- (1985). *Bertsolariaren jokoa eta jolasa*. Editiones Baroja

NOTAS

1. L. MITXELENA (1997), *Orotariko Euskal Hiztegia*, Bilbao, Euskaltzaindia.
2. J. ZULAIKA (1985), *Bertsolariaren jokoa eta jolasa*, Editiones Baroja, 1985.
3. K. FERNÁNDEZ DE LARRINOVA (1997), *Mujer, ritual y fiesta, Iruñea*, Pamiela, p. 88.



JOCES INFANTILS I D'ADULTS A CATALUNYA

PERE LAVEGA. INEFC-Lleida

BIEL PUBILL. IES Flix i Associació Cultural Lo Llaüt

1. ELS JOCES TRADICIONALS A CATALUNYA. APRENDRE A ENTRAR EN SOCIETAT

La persona que juga és un ésser que actua, on la paraula i l'abstracció cedeixen protagonisme a l'acció i a la intervenció en viu i en directe. A través del joc tradicional, els protagonistes de qualsevol societat han après a relacionar-se, a expressar la seva manera de viure i de sentir la vida.

Cada joc està constituït per un sistema de regles, el qual estableix unes condicions objectives que cobren vida i s'acompanyen de condicions subjectives quan un grup de persones decideixen practicar-los. "*La cultura lúdica esdevé cos a través del cos dels seus actors*" (Parlebas, 2001). Decisions, emocions i relacions són diferents dimensions d'aquesta intervenció concretada en cadascuna de les respostes motrius dels protagonistes.

Com ja han afirmat autors com Mauss (1934), el joc no respon a un comportament natural, ni únicament biològic, sinó que és una manifestació social fruit d'un aprenentatge que es transmet. Tot joc és una etnomotricitat (Parlebas, 2001), és a dir, un mirall de la societat que l'acull, una microsocietat o societat en miniatura que mostra trets representatius del context social i cultural que l'empara. Els jugadors romans en jugar a la *morra*, els alumnes catalans de la Universitat de Cervera de l'Edat Mitjana en intervenir en el *bòllit* o els actuals castellers de qualsevol colla mentre aixequen un castell són actors que escenifiquen, a través d'accions motrius, representacions col·lectives farcides de valors, símbols i significats de la seva societat.

Les regles de qualsevol joc imposen unes condicions i unes constants que, en ser estudiades, permeten identificar i albirar alguns dels trets que caracteritzen la societat dels seus protagonistes. En el cas dels jocs tradicionals, que abracen constantment els fets i pautes que atorga el seu context local, la creativitat, la imaginació i la diversitat de regles donen lloc a un ventall extraordinari d'idees i creacions; circumstància ben diferent a la uniformitat, estandardització i globalització planetària que imposen els esports de "masses". Per aquest motiu, estudiar les propietats d'aquests jocs i

posar-les al descobert és una manera d'estudiar el que ha suposat pels seus protagonistes "entrar en societat".

Es tracta d'un patrimoni cultural de tipus immaterial en què la seva originalitat es troba en la seva escenificació a través d'accions motrius, les quals donen testimoni de la memòria de segles passats. Ara bé, els jocs es transmeten, es transformen, es renoven, alguns desapareixen i d'altres emergeixen amb regles noves; es tracta de produccions socials que, igual que el mateix ésser humà, mostren característiques ben singulars en cada moment i època històrica.

En el present treball es mostren dades que reflecteixen propietats i condicions dels jocs tradicionals practicats pels infants catalans durant la primera meitat del segle XX i també dels jocs tradicionals que els adults practiquen actualment a Catalunya.

Els jocs tradicionals els considerarem com aquells jocs (motors) que s'han anat practicant pels infants o adults per Catalunya en cas d'haver-se convertit en esport, el seu radi geogràfic d'acció es concreta en el territori català. Per tant, s'ha descartat considerar els esports que regulen federacions per tota Espanya o fins i tot en d'altres territoris internacionals, així com els jocs que no són de naturalesa motriu.

Per entendre el discurs d'aquest treball cal partir d'un marc teòric de referència, en el qual apareixen conceptes clau com lògica interna i lògica externa d'un joc.

2. MARC TEÒRIC DE REFERÈNCIA

2.1. LA LÒGICA INTERNA DEL JOC TRADICIONAL

Parlebas, creador de la ciència de l'acció motriu o praxeologia motriu, mostra que, en aplicar la teoria de sistemes, cada joc tradicional es pot concebre com un sistema praxeològic, portador d'un ordre intern que preorienta la manera d'actuar i de relacionar-se dels seus protagonistes.

S'entén per lògica interna "*el sistema de trets pertinents d'una situació motriu i de les conseqüències que entranya per a la realització de l'acció motriu corresponent*" (Parlebas, 2001: 302).

Independentment de quins siguin els seus jugadors, tot joc disposa d'una gramàtica ("partitura") que en interpretar-se fa emergir diferents accions motrius ("notes musicals"). La persona que participa d'un joc ("música") és un actor que interpreta les "lleis internes" o "gramàtica" protagonitzant accions motrius individualitzades ("melodia amb característiques subjectives").¹

En aquest marc, el concepte de *lògica interna* és clau per entendre que en qualsevol joc els jugadors són conduïts a participar d'un determinat tipus de relacions internes; és a dir, les seves regles delimiten un sistema de drets i obligacions que tot jugador deurà identificar, respectar i interpretar motriument. Quan una persona decideix practicar diferents situacions de jocs motors ràpidament es constata que les seves adaptacions i respostes (conductes motrius) són singulars per a cada pràctica; això és degut al fet que la persona està interpretant en cada joc una adaptació diferent a les exigències que imposa la seva lògica interna. En cada joc, el jugador haurà d'ajustar les seves respostes a una manera concreta de relacionar-se amb els altres jugadors (col·laborant, oposant-se...), amb l'espai (llegint els diferents subespais o zones d'intervenció), amb el material (realitzant manipulacions amb diferents parts del cos) i amb el temps (iniciant la partida i finalitzant-la segons uns criteris temporals). Així, per exemple, en el joc de les *curses de càntirs*, la relació motriu que mantenen els protagonistes és diferent a la del joc del *bòlit*; en el joc de *l'amagatall*, l'espai s'empra de manera diferent respecte al joc de les bitlles; en el *cementiri*, la pilota s'utilitza de manera desigual respecte al joc de *la pilota a mà*; en el joc del *marro*, la relació temporal de les accions és diferent respecte al *joc de la cadena*.

Al mateix temps, també és fàcil observar que tots els jugadors que decideixen participar en un mateix joc han d'adaptar-se a les mateixes regularitats que imposa la lògica interna d'aquesta pràctica. Qualsevol jugador en el *joc del mocador* per equips ha de sortir quan se li indiqui el seu nom; ràpidament haurà de llegir al contrari per a tractar d'enganyar-lo en poc temps; les fintes, el càlcul de possibilitats d'èxit i fracàs; el contacte cos a cos; la manera peculiar d'agafar el mocador o les formes de relacionar-se amb els subespais del terreny de joc... són trets pertinents, distintius de la lògica interna d'aquest joc tradicional.

Fer ús del concepte de lògica interna suposa considerar que les accions motrius que es protagonitzen en qualsevol joc (saltar, córrer, perseguir o copejar una bola) són el resultat del conjunt de relacions que té el jugador amb els altres protagonistes, amb l'espai, amb els objectes materials i amb el temps.

En aquest article es fa un repàs a les principals relacions que activen la lògica interna dels jocs infantils i d'adults envers els altres, el temps i el material.

2.2. LA LÒGICA EXTERNA DEL JOC TRADICIONAL

Sense cap mena de dubte, les propietats que conté la lògica interna d'un joc estableixen una orientació prèvia a les accions i les relacions que s'activaran un cop un grup de persones decideixin jugar-lo. Ara bé, *"cada persona i cada grup social pot reinterpretar les pràctiques a la seva manera, segons les seves aspiracions i motivacions. Dit d'una altra manera, la lògica interna d'una pràctica motriu pot ser reinterpretada des de fora, per una lògica "externa" que li atribueixi significats simbòlics nous i insòlits"* (Parlebas, 2001).

En aquest apartat cal considerar que la lògica externa està associada d'una banda a la lògica individual, ja que cada protagonista d'un joc pot ser que reaccioni de manera diferent davant un joc. És probable que en finalitzar un joc la imatge que cada actor ha fet de la situació pugui ser sorprenentment diferent. Per tant, no hi ha per què estranyar-se pel fet que la lògica interna d'un joc experimenti algunes desviacions en passar pel prisma subjectiu de la lògica d'un jugador.

D'altra banda, també cal associar la lògica dels grups socials a aquest concepte de lògica externa, ja que una mateixa pràctica pot suscitar, a més a més, actituds molt diverses quan es relacionen amb dades culturals o socials (Parlebas, 2001). Des d'aquest punt de vista, es pot contextualitzar la interpretació de les dades que aporta l'estudi de la lògica interna dels jocs si es consideren aspectes com: característiques dels seus protagonistes (segons edat, gènere o condició social), característiques dels espais de joc (zones on es practica), característiques dels moments de joc (època de l'any, festivitat...), característiques del material que s'empra (procés d'elaboració)...

En aquest article també es fa un repàs a les principals relacions que activa la lògica externa dels jocs infantils i d'adults envers els altres protagonistes, el moments de joc i la procedència dels objectes. A més a més, s'intentarà combinar la visió de la lògica interna i la lògica externa per introduir una interpretació més profunda en la visió etnomotriu dels jocs.

3. METODOLOGIA

Partint del marc teòric de referència que aporta la praxeologia motriu, les dades que s'aporten en aquest text corresponen a dues recerques realitzades en moments diferents.

Per una banda, l'estudi dels jocs infantils es realitzà durant els anys 2000, 2001 i 2002 gràcies a la participació en el programa IPEC (Inventari del Patrimoni Etnològic Català) del Centre de Promoció de Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya. L'estudi centrà l'atenció en els jocs tradicionals de l'Urgell i el realitzaren conjuntament el Museu de Tàrraga, encarregant-se fonamentalment del treball de camp (localització d'informants, obtenció i registre de la informació dels jocs) i també l'INEFC de Lleida en el seu laboratori de praxeologia motriu, dedicant-se a l'anàlisi estadística i a la interpretació de les dades atenent els trets distintius de la lògica interna i també de la seva lògica externa o context sociocultural². En total es van inventariar 245 jocs tradicionals durant aquests tres anys, dels quals aquí hem seleccionat els que feien referència a la població infantil.

Paral·lelament, les dades referides als jocs tradicionals d'adults que es practiquen en l'actualitat a Catalunya corresponen a un projecte becat per la Unió Europea, en el seu programa Cultura 2000, en el qual es van inventariar i analitzar jocs de diferents regions europees (Catalunya, Aragó, Cantàbria, Múrcia, València, Illes Canàries a Espanya; Bretanya i Midi-Pyrénées a França; Flandes a Bèlgica; Baixo Guadiana a Portugal; i Poznan a Polònia).

El treball a Catalunya es realitzà durant els anys 2004 i 2005 i es van inventariar cent jocs, gràcies a la participació de diferents institucions catalanes (INEFC, Federació Catalana de Bitlles i Bowling, Museu de Tàrraga, IES Flix, Associació Cultural lo Llaüt d'Ascó, IES Vielha i Secretaria General de l'Esport de la Generalitat de Catalunya).

Una vegada es van enregistrar tots els jocs es va procedir a l'anàlisi estadística (fonamentalment descriptiva) i a la interpretació de les dades, atenent els trets distintius de la lògica interna i també de la seva lògica externa o condicions socioculturals.³

4. VALOR SOCIALITZADOR DELS JOCS TRADICIONALS INFANTILS

L'estudi de la lògica interna dels jocs infantils localitzats a Catalunya practicats durant la primera meitat del segle XX mostra una sèrie de trets distintius o constants que atorguen identitat al procés socialitzador de la cultura lúdica catalana.

4.1. EL JOC COM A LABORATORI DE RELACIONS SOCIALS (LA RELACIÓ AMB ELS ALTRES)

4.1.1. Una mirada des de la lògica interna del joc

Atenent el tipus d'interacció motriu que activa la lògica interna del joc, podem diferenciar dos grans grups de jocs tradicionals:

Els jocs psicomotors, en què la persona intervé sense que ningú l'ajudi o ningú el perjudiqui quan està intervenint. En són exemples el joc de les *bitlles*, els *ossets* o moltes versions de la *xarranca*.

D'altra banda, els *jocs sociomotors* demanen la interacció motriu entre els protagonistes. Aquests jocs poden ser de cooperació, en les quals es demana cooperar amb d'altres (com en molts jocs dansats o ballats; jocs de rotllana, jocs de corda...); d'oposició, en els quals cal enfrontar-se a un o més rivals (com en el *mocador* o jocs de perseguir com ara *moros i cristians*) i de cooperació-oposició, en què els jugadors han de cooperar amb els companys i oposar-se als rivals (com en la *cadena*, el *cementiri* o el *cavall fort*).

La distribució dels jocs infantils es decanta clarament a favor dels jocs sociomotors (75%), aspecte que dona testimoni d'un tret rellevant de la cultura lúdica tradicional: la seva dimensió interactiva i social. Les tres grans famílies de jocs sociomotors estan representades de manera desigual, ja que sobretot apareixen jocs d'oposició (41,5%), seguits dels jocs de cooperació (18,4%) i finalment dels jocs de cooperació-oposició (15,1%).

Cal saber que quan es tracta d'interactuar amb d'altres jugadors, les accions es poden fer amb contacte corporal o a través de l'intercanvi d'algun objecte; en aquest cas, la majoria de jocs d'enfrontament (71,6%) provoquen interaccions motrius amb contacte corporal entre els protagonistes; agafar, pujar a sobre, desequilibrar, capturar... són alguns exemples d'accions motrius que confirmen la relació "intensa" de la qual participen els seus protagonistes.

Encara que les situacions motrius que cerquen superar rivals són les que més predominen, ja que representen més de la meitat dels jocs (56,6%; és a dir 41,5% d'oposició i 15,1% de cooperació-oposició), aquesta rivalitat no es materialitza a través de l'estructura d'interacció més competitiva: el duel.



La *gallina cega* o *arrencar cebes* són dos exemples de jocs sociomotors infantils que presenten estructures de relació social molt originals. (Autors: Pere Lavega i Biel Pubill)

Encara que hom podria pensar que l'estructura de duel (enfrontament entre dos jugadors o entre dos equips) és l'única forma possible de relació en els jocs, ja que aquesta és l'opció dominant dels "esports de massa", una anàlisi profunda de la lògica interna dels jocs obliga a matisar el tipus de desafiament que es privilegia. Aquesta estructura de duel només representa el 8% dels casos en els jocs d'oposició i en canvi ocupa un paper destacat (48%) en els jocs de cooperació-oposició. La resta dels jocs sociomotors ofereixen interaccions motrius associades a estructures de comunicació

originals absents en el món de l'esport, on la xarxa de comunicacions motrius o sistema de relacions sempre és exclusiva (en tot moment se sap si els jugadors són companys o adversaris), simètrica (els rivals competeixen en igualtat de condicions) i estable (els companys o adversaris sempre són els mateixos durant la partida).

En els jocs d'oposició, la interacció amb els adversaris s'estableix fonamentalment a través de situacions d'un contra tots (35,5%) i tots contra tots (28%), presents en molts jocs de perseguir o jocs del tipus *un, dos, tres, botifarra de pagès!*, en els quals la xarxa de comunicacions motrius és exclusiva, però també dissimètrica i inestable (ja que el perseguidor que ara és rival, un cop atrapi a un adversari deixarà de ser-ho, provocant un canvi en la relació amb els altres). També hi ha un conjunt considerable de jocs (28,5%) en els quals la rivalitat s'estableix a través de realitzar accions amb un objecte, dirigint-lo en contra d'altres estris dels contraris, com són els casos de jocs de *baldufa*, de *patacons* o de *boles*.

En la família dels jocs de cooperació-oposició apareixen situacions associades a una estructura ambivalent (22%) en les quals els protagonistes poden ser companys i adversaris al mateix temps. Un altre 13% dels jocs es corresponen amb una estructura d'un equip contra la resta, els quals tenen una xarxa de comunicació motriu exclusiva, inestable i dissimètrica, on els protagonistes poden canviar d'equip o relació durant la partida, com per exemple en la *cadena*, *arrençar cebes* o el *tronxo maronxa*, i un altre 21% són jocs en els quals s'enfronten més de dos equips. Com ja hem apuntat abans, els jocs de cooperació-oposició de desafiament entre dos equips (duel d'equips) representen el 48%; ara bé, d'aquests el 24% són duels simètrics, en què els equips s'enfronten en les mateixes condicions (per exemple el cas del *cementiri* o *jugar a mata*) i l'altra meitat correspon a enfrontaments dissimètrics en els quals cada equip actua amb rols desiguals, ja que els rivals tenen assignades funcions diferents; en el cas del *cavall fort*, els d'un equip salten a sobre dels rivals mentre l'equip contrari ha d'aguantar el seu pes; en el *joc de lladres i ministres (polis i cacos)*, uns persegueixen mentre els altres s'escapen; en el joc del *bòlit*, un equip colpeja el bòlit mentre els rivals intenten interceptar-lo.

Tot aquest ventall tan extraordinari de maneres diferents de relacionar-se jugant confirma, per una banda, una font inesgotable d'experiències motrius que, en molts casos (en estructures d'interacció originals), relativitzen el fet de guanyar o perdre a favor de compartir desafiaments amb d'altres persones. La lògica interna dels jocs preorienta els pro-

tagonistes cap a aventures ben diferents, en què el present es viu amb intensitat i on els rivals, ja sigui un jugador o un equip, són una excusa per a créixer, aprendre a conviure i, poc a poc, incorporar competències socials necessàries per a la vida en comunitat.

4.1.2. Una mirada des de la lògica externa del joc

La informació que aporta l'estudi de la lògica interna dels jocs es pot complementar si s'acompanya d'altres dades corresponents a la seva lògica externa o context.

Un primer aspecte que es pot considerar són les característiques dels protagonistes dels jocs en quant al seu gènere. Observem que la societat estudiada distingeix amb claredat jocs per a nois (el 40,4% dels jocs són masculins), jocs per a noies (el 30,2% són femenins) i jocs en què juguen nois i noies junts (el 19,2% són jocs mixtos). També s'han localitzat jocs que els poden practicar tant els nois com les noies però per separat (10,2%).

En una societat en la qual els rols socials estan clarament diferenciats, no és d'estranyar que els jocs facin de mirall d'aquest escenari social i s'estableixin jocs diferents per a cada gènere.

4.1.3. Una mirada des de la lògica interna i la lògica externa del joc

Per entendre millor aquesta circumstància proposem relacionar algunes dades obtingudes en l'anàlisi de la lògica interna (tipus d'interacció motriu) dels jocs amb d'altres corresponents a la lògica externa (gènere).

Quan els nois juguen sols, els seus jocs són fonamentalment sociomotors (71,7%), predominant l'oposició (49,5%) davant la cooperació-oposició (18,2%). La cooperació és quasi anecdòtica, ja que només està present en un 3% dels casos.

Els jocs femenins també són eminentment sociomotors (75,7%), encara que ara predominen els jocs de cooperació (37,8%) respecte els jocs d'oposició (29,7%) i els de cooperació-oposició (8,1%).

Aquestes dades confirmen, per una banda, la importància que té el joc per establir relacions socials (els jocs són sociomotors) i, d'altra banda, que la socialització intro-

dueix als protagonistes en relacions ben diferents segons siguin nois (amb situacions més d'enfrontament) o noies (orientades a donar molta importància a la cooperació, tal i com succeeix en moltes tasques domèstiques o familiars).

Finalment, cal indicar que quan els nois i les noies juguen junts, llavors la sociomotricitat assoleix els valors més alts (76,6%). En aquests casos, els jocs d'oposició són els que més predominen (40%, encara que associats a estructures de relació originals), seguits de jocs de cooperació (23,4%) i de jocs de cooperació-oposició (18,2%). Observem, per tant, que quan els grups són mixtos, la lògica interna dels jocs orienta els protagonistes a compartir un ventall molt variat de relacions motrius, la qual cosa segur que té competències en la socialització del que suposa viure en comunitat.

4.2. APRENDRE A COMPARTIR I TAMBÉ A COMPETIR (LA RELACIÓ AMB EL TEMPS)

4.2.1. Una mirada des de la lògica interna

L'estudi de la relació amb el temps de la lògica interna dels jocs permet identificar entre d'altres aspectes quins criteris temporals segueixen els jocs quan es tracta d'establir de quina manera finalitzen. Des d'aquesta perspectiva es poden distingir dos grans grups:

Jocs que no tenen un acabament establert o sense victòria. Es tracta de pràctiques que generalment es basen en la repetició cíclica de les accions, com és el cas del joc del *borinot*, el *tronxo maronxo*, *un, dos, tres, botifarra de pagès!* o *jocs de tocar i parar*. Aquests jocs els podem anomenar jocs sense victòria, ja que al final no se sap en quin lloc ha quedat cada jugador. La partida finalitza a voluntat dels jugadors, ja sigui per estar cansats, per fer-se tard o per voler canviar d'activitat.

Jocs amb final o amb victòria, en què un cop acaba la partida se sap qui ha guanyat i qui ha perdut. A aquests jocs els podem anomenar jocs amb victòria. La seva fi està supeditada a complir l'objectiu del joc, ja sigui superar un obstacle, recórrer una distància, sumar un nombre de punts acordats...

Les característiques de les diversions infantils revelen que una mica més de la meitat (55%) són jocs sense victòria. D'acord amb Etxebeste (2001), aquests jocs tenen un temps circular i estan associats al plaer per compartir, ja que en aquests casos els jugadors s'escarrassen a viure cadascuna de les accions amb intensitat; el que impor-

ta és el temps present, sense que sigui important comparar resultats, establir classificacions o jerarquitzar els encerts dels protagonistes.

En un percentatge un xic inferior (45%) apareixen els jocs amb final o victòria. En aquests casos, es privilegia el temps lineal, el plaer de competir, la satisfacció de desafiar als altres, comparar-los i saber quin nivell d'èxit ha assolit cadascun dels protagonistes.

Si aprofundim una mica més en l'estudi dels jocs amb victòria observem que la majoria dels jocs finalitzen a través del criteri de tasca finalitzada (77%), és a dir, els jugadors queden classificats segons la seva habilitat per acabar amb èxit la tasca sol·licitada; és el cas de jocs de curses (corrent o curses d'objectes, com ara les *xapes*), de salts (tipus *xarranca*) o de llançaments (com les *bitlles*, les *boles* o la *baldufa*). A continuació, el 19% dels jocs finalitzen quan els jugadors han assolit una puntuació límit, com succeeix per exemple en molts jocs de pilota; i, finalment, només un 3% dels jocs finalitzen després d'esgotar el temps límit assignat per a la partida, tal i com succeeix actualment en molts dels esports (futbol, bàsquet, handbol...).

La riquesa motriu dels jocs es confirma un cop més en l'estructura temporal de la seva lògica interna. Aprendre a guanyar, a competir i també a compartir són dues cares d'una mateixa moneda que contribueixen a un creixement plural dels actors. En l'actualitat, en què sembla que l'única opció possible és la competició i vèncer els altres, els jocs tradicionals infantils ens mostren valors associats a guanyar i també a competir.

4.2.2. Una mirada des de la lògica externa

La majoria de jocs no tenen una data fixa establerta. El 66,5 % es pot realitzar en qualsevol moment. A continuació, un 15,5% s'organitza ja sigui segons les estacions de l'any, sobretot considerant si fa fred o calor i també quan es presenten condicions meteorològiques que permeten jugar amb aigua, fang, vent... Finalment, el 18% restant es fa atenent alguna mena de calendari: 9% segons celebracions festives religioses; 5,3 % segons el calendari escolar i 3,7 % segons el calendari laboral.

Aquestes dades permeten fer dos tipus de lectures: per una banda, la versatilitat dels jocs tradicionals en poder-se realitzar en qualsevol moment de l'any i, d'altra banda,

la seva connexió amb criteris temporals que imposa la natura (estacions o meteorologia) i la vida social local (treball, festes, escola).

4.3. JOC TRADICIONAL I SOSTENIBILITAT (LA RELACIÓ AMB EL MATERIAL)

L'estudi de la relació amb el material de les pràctiques infantils revela una altra de les propietats dels jocs tradicionals; la gran majoria dels jocs utilitza algun objecte en la realització de les accions (69,6%), mostrant la importància que té la cultura material entre la quitxalla.

Per interpretar millor aquesta constant de la cultura lúdica infantil es proposa dirigir inicialment l'atenció a la seva lògica externa.

4.3.1. Una mirada des de la lògica externa

Si ens fixem en la procedència dels objectes que s'utilitzen per jugar s'observa que la gran majoria (64,5%) procedeixen de l'entorn proper, és a dir, s'obtenen principalment del context domèstic. A continuació, un 24,5 % dels estris procedeixen de l'entorn natural on pedres, branques i fulles són elements habituals. Finalment, s'observa que només un 10,9% dels objectes són comprats.

4.3.2. Una mirada des de la lògica interna

Un cop vista l'extraordinària presència dels objectes en la cultura lúdica infantil, es pot precisar la importància dels objectes observant quina tendència presenten en les diferents classes de jocs.

La gran majoria (93,5 %) dels jocs psicomotors es fan amb material; recordem que, en ser pràctiques en les quals els protagonistes actuen sols, sense que ningú els ajudi ni ningú els perjudiqui, aquesta família de jocs resulta molt adient per posar-se a prova, ja que permeten mostrar davant de tothom l'habilitat per emprar el virtuosisme amb l'objecte de joc (*baldufa, rutlla, arc, bitllet o patacò*).

En els jocs sociomotors, en els quals l'aventura està associada a interactuar amb els altres, ja sigui cooperant i/o oposant-s'hi, la cultura material també hi és present, encara que amb uns percentatges sensiblement inferiors. En la majoria dels jocs

d'oposició (69%), els protagonistes es desafien a través d'algun objecte. En els jocs de cooperació, les pràctiques amb materials també són molt presents (53,5 %), i el mateix succeeix amb els jocs de cooperació-oposició (56,8%).

Es presenta la mateixa situació que al País Basc “ *Los instrumentos de juego permiten a un jugador mostrar muy bien su habilidad personal. Así el jugador en solitario juega con material. A medida que la interacción motriz con el otro pierde importancia, el material lúdico se impone como una realidad de la lógica interna. Por el contrario, la interacción motriz entre jugadores puede prescindir de la tecnología ya que lo que importa es la relación entre los protagonistas*” (Etxebeste, 2001: 59-60).

La visió de la lògica interna dels jocs, complementada amb aquestes dades de la lògica externa, permet interpretar que la població infantil troba en els jocs excel·lents oportunitats per conèixer l'entorn, explorar el món material i apropiar-se lúdicament del context quotidià d'aquests protagonistes.

5. CARACTERÍSTIQUES SOCIALITZADORES DELS JOCS TRADICIONALS D'ADULTS

Molts dels joves jugadors dels jocs tradicionals esmentats en l'apartat anterior ara són jugadors veterans que segueixen gaudint d'experiències motrius a través de pràctiques ludomotrius. L'estudi dels jocs tradicionals que protagonitza la població adulta a Catalunya albira algunes constants que contenen la lògica interna i les condicions contextuais d'aquestes diversions.

La descripció d'alguns dels trets distintius dels jocs tradicionals dels adults catalans i la seva comparació amb els jocs infantils ens invita a recórrer un viatge intel·lectual força estimulant.

5.1 PROMOURE RELACIONS SOCIALS A TRAVÉS DEL JOC (LA RELACIÓ AMB ELS ALTRES)

5.1.1. Una mirada des de la lògica interna

Igual que succeïa en els jocs infantils de la primera meitat del segle XX, els actuals jocs tradicionals dels adults segueixen essent preferentment jocs sociomotors, ja que representen el 57% de les pràctiques, respecte als jocs psicomotors, que suposen el 43% de les diversions.

Aquests jocs sociomotors es distribueixen de la següent manera: un 25% són jocs d'oposició, un 16% són jocs de col·laboració, i altre 16% són jocs de cooperació-oposició.

5.1.2. Una mirada des de la lògica externa

Si complementem aquestes dades amb d'altres informacions obtingudes des de la lògica externa o context, observem que la majoria dels jocs són practicats només per adults (50,5%), mentre que un percentatge semblant (40,8 %) són protagonitzats per grups de participants de diferents edats (adults, gent gran i infants).

Respecte el gènere dels grups, cal indicar que predominen els jocs amb grups mixtos (aquells en què juguen homes i dones junts) en un 40,8%, seguits dels jocs amb protagonistes masculins (35%). Hi ha jocs que els poden jugar tant homes com dones però per separat (14,6%). La presència dels jocs exclusius de dones és pràcticament anecdòtica (1%), concretant-se en el joc del *bòlit* localitzat en la població d'Anglesola.

5.1.3. Una mirada des de la lògica interna i la lògica externa del joc

Si estudiem les preferències dels protagonistes pels diferents tipus de jocs, atenent la seva edat, observem que els grups que són només d'adults practiquen en percentatges semblants jocs psicomotors (48%) i jocs sociomotors (52%). En canvi, quan els grups estan integrats per persones de diferents edats, llavors la presència dels jocs sociomotors (58,5%) és sensiblement superior a la dels jocs psicomotors (41,5%).

Si aprofundim una mica més en aquests tipus de jocs s'observa que els jocs sociomotors es distribueixen de la següent manera. L'oposició ocupa el 22% en els grups adults i 26,8% en els jocs mixtos; la col·laboració té un valor de 16% en els grups d'adults i 19,5% en els grups mixtos; finalment la cooperació-oposició és del 14% en els grups d'adults i 19,5% en els grups mixtos.

Atenent el gènere dels jugadors, observem que en els grups mixtos en què juguen homes i dones junts els jocs sociomotors assoleixen els valors més alts (58,5%), seguits dels grups masculins, en què aquests jocs amb interacció amb els altres tenen uns valors semblants (55,6%). Ara bé, quan els homes i les dones juguen per separat la tendència s'inverteix i són els jocs psicomotors els que tenen uns valors molt alts (57,1%).

Una mirada més detinguda a aquesta distribució indica que l'oposició té un valor més elevat quan els homes i les dones juguen per separat (28,6%, seguit amb un 26,8% en grups mixtos i un 19,4% en grups masculins); el mateix succeeix amb la cooperació-oposició (14,3% en grups separats; 13,9% en grups masculins i 12,2% en grups mixtos). La col·laboració apareix en els grups masculins (22,2%) i també en els grups mixtos (19,5%).

Aquestes xifres confirmen la voluntat dels actors de compartir experiències amb d'altres companys de joc, sobretot a través de situacions de joc en què la interacció motriu esdevé imprescindible. En canvi, els jocs que poden fer homes i dones però per separat són sobretot psicomotors, ja que es tracta en la majoria de casos de jocs esportificats (convertits en esport), com el cas de les *bil·les*, on s'estableixen competicions i categories diferents per als protagonistes.



El *borinot*, joc sense victòria i sense material que presenta una estructura de relació social original. Aquest joc masculí i d'adults ha estat present en molts moments de diversió festiva. (Autors: Pere Lavega i Biel Pubill)

5.2. COMPARTIR I TAMBÉ COMPETIR (LA RELACIÓ AMB EL TEMPS)

5.2.1. Una mirada des de la lògica interna

Als adults catalans els agrada sobretot participar a jocs en què existeix algun tipus de desafiament amb els altres. L'estudi de la relació amb el temps mostra una extra-

ordinària presència dels jocs amb victòria (86%) en els quals al final de la partida proclamen amb claredat la distinció entre guanyadors i perdedors.

El sistema per concloure la partida que més predomina en aquests jocs és el criteri de tasca finalitzada (82%), molt present en els jocs psicomotors o en les curses, en què la partida acaba un cop s'ha realitzat el recorregut o els llançaments corresponents. L'altre sistema emprat per acabar el joc és arribar a una puntuació límit (4%).

5.2.2. Una mirada des de la lògica externa

A diferència dels jocs infantils, que generalment es realitzen sense seguir cap model d'organització concret, els jocs dels adults acostumen a protagonitzar-se en el marc d'algun esdeveniment que respon a algun criteri d'organització. La majoria dels jocs es fan amb motiu d'una celebració festiva (72,5%); a continuació apareixen els jocs que segueixen un calendari esportiu (19,6%). Finalment, els jocs que es poden realitzar en qualsevol moment de l'any, a voluntat dels protagonistes representen el 7,8% de les pràctiques.

5.2.3. Una mirada des de la lògica interna i la lògica externa

Quan el calendari és festiu els jocs que més apareixen són els sociomotors (65,3%); en canvi, el calendari esportiu sobretot regula la pràctica de jocs psicomotors (68,4%).

En relació a aquestes dades, si ens fixem en quina és la institució que s'encarrega d'organitzar aquests encontres lúdics, observem que en la majoria dels casos es tracta d'entitats no esportives (69,9%).

Observem que els jocs dels adults, malgrat ésser competitius, es presenten en un context eminentment festiu, on els símbols locals, el reconeixement en l'entorn proper i la complicitat amb tots els integrants del seu col·lectiu no exigeixen que s'hagi de cercar el model esportiu que segueixen els esports internacionals o els jocs olímpics.

5.3. JOC TRADICIONAL I SOSTENIBILITAT (LA RELACIÓ AMB EL MATERIAL)

El 73% dels jocs empen material. D'aquests setanta-tres jocs, un 58,3% exigeixen un material específic per jugar (fabricat per aquesta fi), un 12,6% dels jocs fan ús d'objectes obtinguts de l'entorn natural i un 3% d'estrils domèstics.



El joc de les *bitlles* o *birles*, és un exemple de joc psicomotor, amb material i amb victòria, que protagonitzen adults i infants, de gènere masculí i femení, amb materials comprats i elaborats artesanalment, que segueix un calendari i també un ritme festiu.

(Autors: Pere Lavega i Biel Pubill)

Mentre que en els jocs psicomotors els materials que més predominen són els elaborats seguint un procés manufacturat (56,9%), els objectes obtinguts de la natura sobretot es donen en jocs sociomotors (53,8%), igual que succeeix amb els objectes que procedeixen de l'entorn domèstic (66,7%).

6. DARRERES REFLEXIONS

Els jocs tradicionals catalans, tant en el món infantil com en la societat adulta, donen molta importància a la sociomotricitat, és a dir, a proposar experiències de joc en què és imprescindible la interacció motriu amb companys i/o adversaris. No obstant, la societat infantil, menys influenciada per l'esportificació dels seus jocs, fa que els jocs sociomotors estiguin molt més presents (75%) que en la societat adulta (57%). En efecte, els adults, per una part han incorporat bona part dels seus jocs sota l'organització del model esportiu, on els jocs psicomotors ocupen un lloc privilegiat; i d'altra banda han anat abandonant aquelles diversions que tenien xarxes de comunicació motriu originals, sobre tot en els jocs d'oposició.

Si observem els jocs sociomotors dels infants i els comparem amb els dels adults, veiem que els jocs de cooperació (18,4% en infants i 16% en adults) i els jocs de cooperació-oposició (15,1% en infants i 16% en adults) mantenen unes tendències semblants. Els canvis més importants es presenten en els jocs d'oposició (41,5% en infants i 25% en adults), en què els adults perden el mateix percentatge de protagonisme que el que guanyen en els jocs psicomotors.

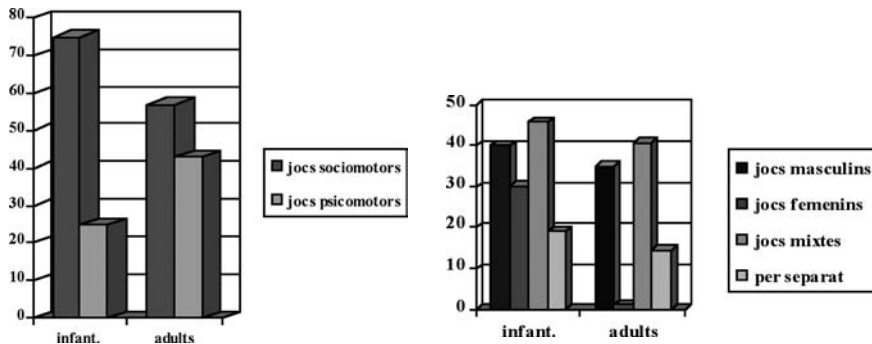
Una altra dada a considerar és que mentre els jocs masculins mostren tendències semblants (40,4% en els infants i 35% en els adults), els jocs exclusivament femenins, que en els infants correspon al 30,2%, pràcticament deixen de tenir presència en la població adulta (1%).

Una primera interpretació està associada als hàbits motrius que promou la societat rural tradicional, ja que en aquest context la dona, una vegada és adulta, deixa d'ésser una persona tan activa envers les pràctiques físiques i esportives en comparació amb els homes. De totes maneres, aquest fet es pot generalitzar en bona part de l'actual població femenina, en la qual la pràctica esportiva també es veu reduïda considerablement després de l'adolescència -les últimes dades sociològiques de García Ferrando (1997) així ho indiquen -.

Ara bé, una mirada més acurada revela que, a diferència de l'esport de "masses", els jocs tradicionals dels adults permeten que homes i dones participin junts. Això origina que la presència de jocs amb grups mixtos dupliqui la tendència (40,8%) respecte a la de la població infantil (19,2%). A més a més, un altre fet confirma aquesta dimen-

sió integradora dels jocs tradicionals, i és que més de la meitat (52%) són protagonitzats per persones de diferents edats. Un cop més, la voluntat de compartir experiències afavoreix sense cap mena de dubte que homes i dones i persones de diferents edats puguin participar en un mateix joc.

Quan els dos gèneres juguen junts els valors de sociomotricitat augmenten (76,7% grups d'infants i 58,5 % en adults) respecte a quan els grups són masculins (71,7% infants i 55,6% adults). Una altra dada interessant és veure com en els grups masculins infantils la cooperació només ocupa un 3% dels seus jocs mentre que en els adults aquests valors pugen fins al 22,2%.



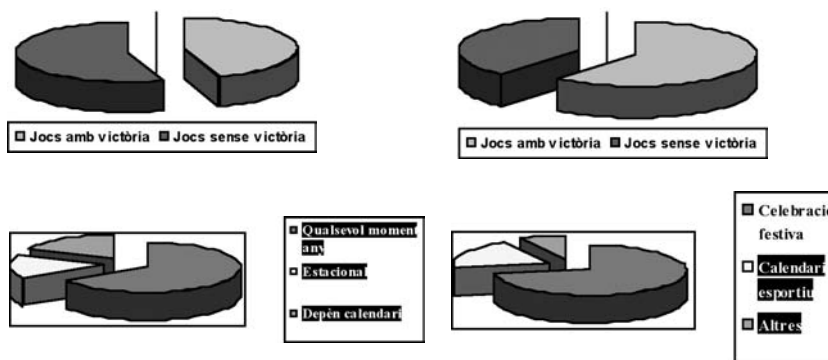
Taula 1. La relació amb els altres. A l'esquerra la lògica interna dels jocs ens indica que, mentre que en la població infantil els jocs sociomotors hi són molt presents, en el cas dels adults s'acostuma a equilibrar els valors amb els jocs psicomotors. A la dreta, la lògica externa dels jocs mostra com tant en els infants com en els adults predominen els jocs mixtos (protagonistes masculins i femenins jugant junts). En els adults, la dona deixa de jugar tal i com ho feia en la infància per introduir-se en els jocs mixtos.

En relació amb el temps s'observa que als adults els agrada sobretot competir, ja que dupliquen els valors dels jocs infantils (que eren del 45%) per arribar al 86% dels jocs.

En aquest cas, atès que la majoria dels jocs adults (94,1%) es realitzen en el context d'alguna celebració festiva o esportiva, es pot deduir aquest gust per mostrar les habilitats de cadascú davant les persones del seu col·lectiu a través de diferents tipus de proves lúdiques. Recordem que, en els jocs infantils, només el 18% segueixen algun calendari (escolar, festiu o climatològic), però sense seguir en pràcticament cap dels casos cap model d'organització.

En el cas dels adults, en el context de la festa (local o esportiva), la manera més transparent de reflectir el nivell d'èxit que té cadascú és emprant jocs (82%) en què el seu criteri per finalitzar sigui el de tasca finalitzada, opció amb la qual tots els participants queden classificats un cop han finalitzat la seva intervenció.

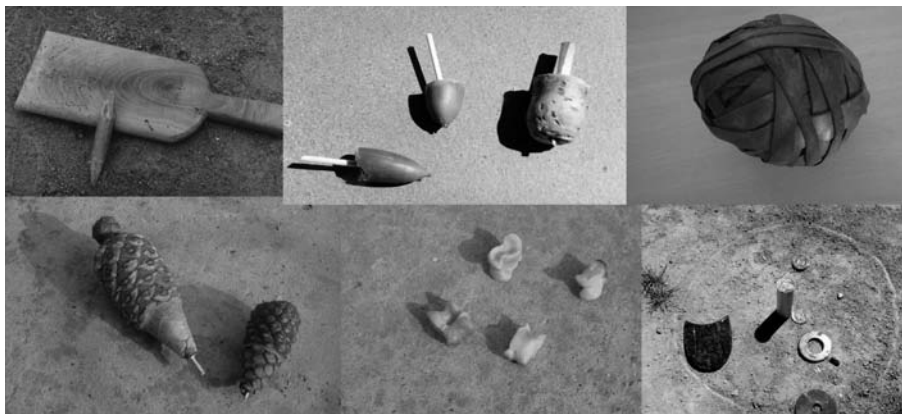
Tant en els jocs infantils com en els dels adults els criteris de finalització dels jocs constaten que encara s'està lluny de la màxima institucionalització dels seus jocs, ja que pràcticament no hi ha presència de criteris temporals, com acabar un joc amb el criteri de temps límit tan emprat en el món de l'esport. Hi ha un gran ventall d'esports com ara el futbol, el bàsquet o l'handbol que controlen fins a l'últim instant la durada de les intervencions dels protagonistes. En canvi, en el ritme que s'imposa en el món dels jocs tradicionals, ni el rellotge ni el cronòmetre acostumen a ésser uns dels principals referents.



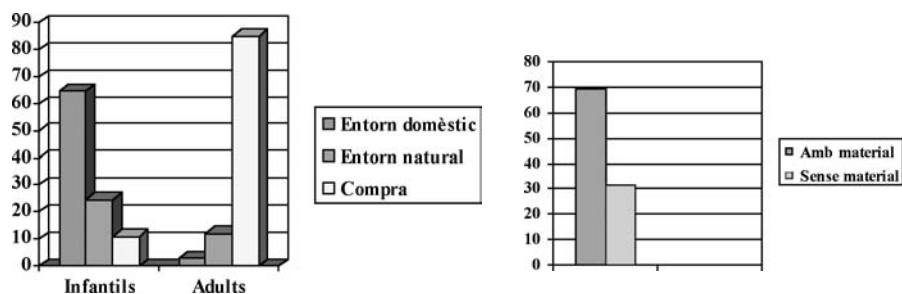
Taula 2. La relació amb el temps. A dalt, la lògica interna dels jocs mostra que, mentre que en els jocs infantils predominen els jocs sense victòria (55%) en els jocs dels adults el 86% d'aquests són amb victòria. A baix, la lògica externa dels jocs mostra que en els infants predominen els jocs que es poden realitzar en qualsevol moment, mentre que en els adults el ritme festiu és el més important, malgrat haver-se incorporat el calendari esportiu en els seus jocs.

Finalment, cal indicar que la relació amb els objectes constata la importància que té la cultura material en la població dels jocs tradicionals. Tant en jocs infantils com en els adults, la gran majoria dels jocs (70-73%) empen algun material. Ara bé, la presència de la tecnologia en la societat actual mostra que, a diferència dels jocs infantils, en què quasi no es jugava amb estris comprats (10,9%), en la població adulta el 58,3% dels jocs fan ús d'objectes elaborats específicament per a jugar, seguint un procés de comercialització.

Per fi, la relació directa del joc tradicional amb el context que l'envolta fa que en la societat infantil quasi tots els jocs (89%) emprin materials obtinguts de l'entorn proper, ja sigui domèstic o natural.



(Autors Pere Lavega i Biel Pubill)



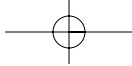
Taula 3. La relació amb el material. La lògica interna dels jocs mostra la importància de la cultura material en els jocs tradicionals, tant infantils com d'adults (al voltant del 70%). Ara bé, la lògica externa dels jocs indica que, mentre que en els infants els objectes comprats són minoritaris, en els adults són els que més predominen en els seus jocs. A dalt veiem alguns exemples de materials obtinguts de l'entorn proper.

7. BIBLIOGRAFIA

ETXEBESTE, J. (2001). *Les jeux sportifs éléments de socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. París: Université Paris V [Tesi doctoral].

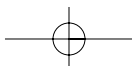
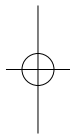
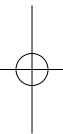
GARCÍA FERRANDO, M. (1997). *Los españoles y el deporte, 1980-1995 (Un estudio sociológico sobre comportamientos, actitudes y valores)*. València: Tirant lo Blanch-CSD.

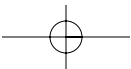
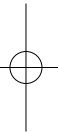
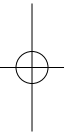
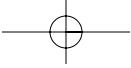
- Jocs i Esports tradicionals: Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, V. 3* (2005). Barcelona: Enciclopèdia Catalana.
- LAGARDERA, F. (1993). «Contribución de los estudios praxiológicos a una teoría general de las actividades físico-deportivo-recreativas». *Apunts: Educació Física i Esports* [Barcelona], núm. 32.
- LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- (2005) «La educación física como pedagogía de conductas motrices». *Tandem* [Barcelona], núm. 18 (abril-juny), p. 79-101.
- LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (ed.) (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universitat de Lleida.
- LARRAZ, A. (2004). «Los dominios de acción motriz como base de los diseños curriculares en educación física: El caso de la comunidad autónoma de Aragón en educación primaria». A: LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (ed.) *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universitat de Lleida.
- LAVEGA, P. (2003). «El juego en la educación física. En busca de una estrella polar». *Tandem* [Barcelona], núm. 10, p. 7-20.
- (2005). «Jeux traditionnels et éducation: Apprentissages et création de relations». A: GUIBERT, J.; JAOUEN G. *Jeux traditionnels: Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* Nantes: Institut Culturel de Bretagne, p. 81-116.
- LAVEGA, P.; PUBILL, B. (2005). *Els jocs tradicionals, experiències, recursos i eines per a la seva aplicació*. Calceit: Gràfiques del Matarranya; UETE - Universitat d'Estiu Universitat Rovira i Virgili; Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya.
- LAVEGA, P. [et al.] (2001). «Estudi dels jocs populars/tradicionals al municipi de Tàrraga». *Revista Etnologia de Catalunya* [Barcelona], núm. 19, p. 116-120.
- (2002) «Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell)». *Revista d'Etnologia de Catalunya* [Barcelona], núm. 20, p. 118-121.
- (2005) «Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Sió i als municipis del pla entre l'Ondara i el Sió (Urgell)». *Revista Etnologia de Catalunya* [Barcelona], núm. 26, p.128-132 .
- PARLEBAS, P. (2003). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.



NOTES

1. Ens hem permès la llicència d'introduir un paral·lelisme metafòric per tal de fer més entenedor el concepte de lògica interna.
2. Per a més informació consulteu LAVEGA, P. Bardají, F., Costes, A. i Saula, O. (2001, 2002 i 2005).
3. Per a més informació consulteu LAVEGA, P. (ed.) (2006) *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.





EL JOC MAONÈS I DINS I FORA, SURT, DUES MANERES DE VIURE EL JOCS TRADICIONALS AVUI

GEMMA CAPDEVILA

Menorca és l'illa més septentrional de les Balears, amb 45 km de llarg i dues poblacions importants, Maó i Ciutadella. Les característiques geogràfiques i històriques de cadascuna de les Illes Balears han fet que la seva situació actual, respecte al joc i a les tradicions, sigui diferent.

De la mateixa manera que en molts altres llocs, el joc tradicional a Menorca ha perdut protagonisme a la vida quotidiana tant d'infants com d'adults. En la fotografia, un grup de filletes juguen al moll de Cales Fonts as Castell, on ara tot just podem passejar al costat dels restaurants.



Port de Menorca. Autor desconegut, començaments del segle XX.
Arxiu d'imatge i So de Menorca

El context històric de Menorca mostra certes singularitats respecte al de les altres illes: per una banda, la importància del port de Maó i les contínues invasions que ha patit l'illa (al segle XVIII, *"l'illa s'havia convertit en un dels eixos de la política mediterrània de les grans potències europees: Espanya, França i Gran Bretanya"*);¹ més endavant, una industrialització primerenca i, de forma més tardana que Mallorca, l'aparició del turisme. Tot això ha fet que la pèrdua progressiva de tradicions a Menorca s'hagi donat molt abans que en altres indrets i potser d'una manera més intensa.

Han passat per Menorca multitud de pobles, entre ells romans, musulmans, catalans, britànics, francesos, espanyols... i tots ells han anat deixant la seva empremta en la manera de viure dels menorquins.

A mitjans del segle XIX, l'arxiduc Lluís Salvador d'Àustria escriu que la població menorquina ja era majoritàriament urbana i que les tradicions s'anaven perdent: *"Al igual que en la ciudad, tampoco en el medio rural queda traza alguna de vestimenta tradicional"*.²

En els seus escrits es recullen alguns dels jocs que encara avui es mantenen vius: *"Desde el siglo XV son muy corrientes en Menorca las carreras, así como el juego de ensartar anillas"*; *"Estas carreras i juegos de anillas se han conservado en Ciudadela, donde el día de Sant Joan tiene lugar una gran cabalgata"*.

També en el XIX, els petits tallers i fabriques de calçat, tèxtil, motors, maquinària i borses de malla principalment ocupaven una tercera part de la població. És també en aquest moment quan la feina del camp pren una orientació més comercial, envers la producció de formatge.

La consolidació de la industrialització tingué repercussions socials i la població menorquina va derivar cap a una societat de classes amb un important moviment obrer. La instal·lació de dues grans indústries al port de Maó, *La Industrial Mahonesa de tèxtils* i *l'Anglo Española de Motores y Gasógenos*, a partir dels anys cinquanta són un exemple d'aquesta situació.



Imatge d'un grup familiar mostrant la feina feta. Fons Almirall.
Arxiu d'Imatge i So de Menorca. 1900-1920

Tot aquest procés va contribuir a l'èxode del camp a la ciutat, ja que en la indústria es pagaven millors jornals. La descontextualització va influir de manera important en la pèrdua dels jocs de la pagesia i de festes com *ses porquejades*. *“una vegada acabada la tasca...el menjar i el joc són els elements principals juntament amb els balls tradicionals”*³

En el segle XX es va viure un important desenvolupament de la vida social, cultural i recreativa amb l'aparició d'ateneus, centres culturals, associacions recreatives, etc. Aquest fet va influir en la manera de viure l'oci tant de joves com d'adults i va suposar una forta presència d'activitats esportives, excursions etc.: *“També eren esperats els jocs a les vetllades i anades a la mar”*⁴. Es recorden a Maó i Ciutadella partits de futbol amb més de sis mil espectadors.

La societat menorquina no va experimentar variacions notables en l'àmbit cultural fins a mitjans del segle XX: *“els carrers i carreteres s'ompliren de vehicles particulars”, “el nivell de renda permetia [...] omplir l'oci en un dels múltiples clubs esportius o societats culturals i recreatives que es constituïen en totes les poblacions”*⁵

El canvis socials, especialment a partir dels anys setanta, van fer que anés minvant, primer a les ciutats i finalment als pobles, la imatge d'al·lots jugant a places i carrers sense la presència dels pares. En aquesta fotografia podem veure com juguen a *lo pa dura* a la plaça de la Miranda de Maó quan era una esplanada on passejar i jugar.



Fons Almirall, Arxiu d'imatge i So de Menorca. 1900-1920

Ara, els espais estan, en gran mesura, codificats (pistes esportives, parcs infantils...). Partidets de futbol, noves versions de jocs d'antany i algun d'aquells jocs que jugaven els avis són presents als patis de les escoles.

La irrupció del turisme en el model productiu i el nou estil de vida ha contribuït també a la quasi desaparició d'aquestes pràctiques. No debades, les Illes Balears mantenen en l'actualitat un nivell de presència dels jocs tradicionals de les més baixes de l'estat: *"Avui en dia, de cada vegada més, els joves observem com s'estan perdent tot tipus de tradicions o costums que anteriorment eren molt apreciades pels nostres avis, àvies sense que hi hagi cap mesura per evitar-ho. En el cas concret de Menorca, ens veiem dins un estat de decadència progressiu en moltes de les tradicions que es solien tenir en compte, fet degut principalment a que la nostra vida en general va canviant, i per tant, altres tipus d'oci ocupen el nostre temps, tenim diferents interessos, noves modes..."*⁶

En quant als jocs d'adults, la situació tampoc és massa encoratjadora: es mantenen amb força alguns dels jocs lligats a les festes dels pobles, com és el cas de *ses corregudes*, i també, de manera excepcional i minoritària el *tir amb fona o bassetja*, el *joc de la bola* o el *joc maonès*, *regates de vela llatina*, etc.

El joc tradicional a Menorca té ara poca presència a la vida social dels menorquins, tant al carrer com als patis de les escoles, clubs i associacions culturals, llevat de *ses corregudes* en les festes.

Per altra banda, hi ha una escassa intervenció institucional: algunes subvencions per als jocs d'adults, promoció d'exhibicions i alguna actuació puntual pel què fa a la difusió i publicació. Existeix un manca d'inversió per a la recuperació, difusió, investigació i publicació d'estudis sobre el joc tradicional a Menorca.

Tanmateix, sí que hi ha una important presència dels jocs en l'àmbit educatiu. Apareixen unitats didàctiques de jocs tradicionals, sobretot d'algun joc concret, en les programacions dels centres, s'hi juga en intercanvis culturals amb altres països, s'organitzen tornejos per la festivitat de Sant Antoni i es fan activitats de difusió i pràctica en jornades culturals.

1. EL JOC MAONÈS I DINS I FORA, SURT

La importància del port de Maó al segle XVIII, la ubicació de "grans indústries" durant el XIX i el manteniment d'una part important de la vida rural a Ciutadella han fet que algunes de les tradicions es mantinguin amb més força entre els ciutadellencs que no pas entre els maonesos.

Dos dels exemples de pervivència d'aquestes pràctiques tradicionals són el *joc maonès* i *dins i fora surt*.

1.1. MAÓ: JOC MAONÈS



Sant Lluís. Festes de Sant Antoni 2007. Autor: Joan Sans

És un joc de lluita d'adults característic de la zona de llevant, d'iniciació complexa i que necessita la intervenció dels "mestres" per a la seva pràctica. En l'actualitat es juga exclusivament en el Club de Joc Maonès.

Les fonts orals asseguren que ve del "temps dels anglesos", les dominacions britàniques del segle XVIII: *"Era un sistema de defensa que s'usava entre els mariners per arreglar comptes entre ells."*⁷ *"Molts vaixells [...] entre la seva tripulació quasi sempre figurava un "bulli"[...] home gros i fort [...] molts dels encontres amb mariners menorquins acabaven a punyades."*⁸

Una altre de les seves funcions era defensiva, enfrontant-se als abusos de les tropes invasores: *"les relacions entre les universitats i el governador eren cada cop més tibants [...] estaven privats dels aranzels de les duanes i havien de fer front a les fortes despeses d'allotjament i manutenció de tropes [...] les vexacions i indisciplina de la tropa es traduïa en robatoris, agressions i violacions."*⁹

L'"hàbitat" natural d'aquesta lluita era el port de Maó, encara que va ser practica-da també per gent dels pobles dels voltants. Es coneixia també com el *joc de ses*

punyades o es joc anglès i durant una època es diu que va conuiuïre amb el *joc francès* (Sabate) importat d'Alger.

Abans de Guerra Civil espanyola, va ser quan va contar amb més nombre de "jugadors": en un mateix moment van coincidir almenys tres grups de practicants. El sentit ja no era defensiu sinó més aviat lúdic; *"gairebé ningú el practicava per ballar-se seriosament, sinó més aviat era un joc per passar l'estona i mantenir-se en forma."*¹⁰

Jugaven a soterranis i també a clubs com el de la escola mariana de San Estanislao, "Es club", la Casa del Poble, etc. La major part dels practicants eren gent treballadora: *"muchos de ellos provenían de la clase obrera, pescadores, mariscadores... jornaleros del campo..."*¹¹. El folklorista Antoni Pons Orfila conta que en els anys trenta un grup d'homes es trobaven a Torret per jugar al *joc de ses punyades*: *"practicaven amb els punys embolicats i espartenyas"*.¹²

Durant la postguerra, aquest tipus de lluita va estar prohibida, encara que es tolerava la seva pràctica. Els canvis de local eren aleshores habituals i es jugava en els soterranis de les cases. Més endavant, un dels mestres, Llorenç Barber "Mana", va seguir amb els seus alumnes fins que als anys vuitanta va estar a punt de desaparèixer per manca de "successors". En la fotografia, un dels mestres actuals jugant a soterrani els anys vuitanta.



Col·lecció: Paco Sintès

Finalment, el 1985 els alumnes d'en "Mana" van fundar el Club de Joc Maonès que compta amb una vintena de persones que entrenen en el poliesportiu municipal de Maó dos cops per setmana. Tant homes com dones s'atraquen ara a aquesta pràctica sense cap tipus de discriminació.

El joc, actualment, és per als mestres i als jugadors una manera de mantenir la tradició, una forma de gaudir d'una bona forma física, de passar-s'ho bé i d'adquirir seguretat en un mateix: *"Avui per avui la seva filosofia..és mantenir un esport popular com a forma física del cos"*.¹³

Per a les institucions és sobretot un espectacle a incloure en els programes de festes i per al món de l'educació, un contingut a desenvolupar per, entre altres coses, donar a conèixer als alumnes part del seu patrimoni.

1.1.1. Com s'hi juga?

Es tracta d'un joc de lluita complexa en què l'objectiu és arribar al contrari mitjançant la utilització de "punyades", "coces", "palanques" i "travetes".

La "plantada" és el que denominaríem "guàrdia" a qualsevol esport de lluita i el "revés amb passa", els "dos directes", el "revés i toc baix amb coça" i les "palanques" són alguns dels noms de les jugades. "Rodar" és el terme amb què es designa el fet de combatre, intentant arraconar i "desplantar" a l'adversari.

El combat comença sempre fent l'"escala de tocs" i continua improvisant altres moviments. El fet d'aprendre simultàniament "tocs" i "aturades" fa que s'escapin pocs cops.

1.1.2. Tipus d'intervencions que podem trobar en l'actualitat

Tradicional modificada: Club Esportiu de Joc Maonès

Institucional puntual: exhibicions, publicació, promoció escolar.

En l'àmbit educatiu (extremadament reduïda): dins la UD de Jocs Tradicionals, en la UD Jocs i Esports de Lluita, una UD de *joc maonès*.

Diffusió a altres centres fora de l'illa (IES Sóller)

1.2. CIUTADELLA: *DINS I FORA, SURT*

És un joc d'al·lots, característic de la zona de ponent. Es tracta d'un joc de "bat i camp", de fàcil iniciació i es practica dins l'àmbit educatiu, especialment a secundària.

És un joc de "bat i camp" en què es donen canvis de rol constants. Sovint presenta variants en quant a la forma i dimensions del camp, el material, algunes de les seves normes, etc.

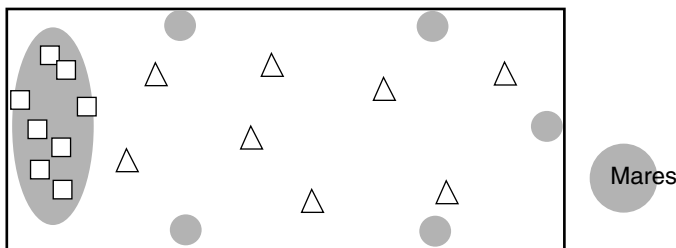
De l'origen del joc en sabem poc, tan sols que la generació dels nostres pares hi jugaven amb pilotes de pedaços i també amb pilotes de cauxú (*curxu*) fetes de les restes dels tallers de sabates. Quan van aparèixer les pilotes "Gorila", les altres van ser desbancades.

També sabem que s'hi jugava a carrers i places i, més endavant, als patis de les escoles i que les "mares" (bases) es marcaven amb jerseis o amb les maletes d'escola.

A l'any 1985, Pere Genestar va començar a reintroduir-lo a un l'IES de Ciutadella; i al 1988 es va fer un intent de reglamentació i el CIME va muntar una campanya de difusió pels centres amb trobades i intercanvis. A partir d'aquest moment comença l'expansió del joc per tots els centres de secundària de l'illa. Ara és present de diferents maneres a tots els instituts de secundària de Menorca. També podem veure practicar el joc en entrenaments d'equips de futbol, inclús en algun institut mallorquí, en un clar exemple de procés de difusió.

1.2.1. Com s'hi juga?

L'espai de joc està delimitat pel perímetre que engloba les "mares".



El número de jugadors és variable i es divideixen en dos equips. Antigament només hi jugaven al-lots. Els participants varien en funció de les circumstàncies i de l'espai de joc. La distribució en el camp inicial és d'un equip dins la "mare grossa" i l'altre repartit per la resta del camp.

Comença llançant una pilota de tennis, de baix a dalt, a dins dels límits del camp, intentant que l'altre equip no l'agafi. Un dels jugadors de l'equip atacant ha de sortir corrents cap a les mares petites per intentar fer tot el recorregut fins arribar a la mare gran. Mentrestant, l'equip defensor recull la pilota i intenta evitar les carreres dels altres i recuperar el torn llançant la pilota als jugadors que corren. El corredor intenta que no el fereixin durant el seu recorregut. Si el joc queda aturat, el llançador demana la pilota cridant "surt".

En algunes variants, si un del seu equip surt d'una base, queda mort i hi ha canvi de rols.

Si un corredor és ferit, pot agafar la pilota i llançar-la als adversaris abans que arribi a la mare grossa. Si ho aconsegueix, hi ha canvi de rols i es pot repetir la seqüència. Els jugadors que poden quedar a cada base és indeterminat: en alguns llocs només deixen que en quedi un a la primera.

Si el receptor l'agafa a *l'aire* es deixa la pilota a terra i tot l'equip surt corrents cap a la *mare grossa*. Els altres agafen la pilota i intenten ferir algú abans no hi arribi, si ho aconsegueixen hi ha un canvi de rols.

I així successivament!!!!

1.2.2. Situació actual de joc

El seu lloc en la quotidianitat lúdica dels infants de Ciutadella pràcticament ha desaparegut: ja no en queden espais i ja no disposen de temps.

El context també ha canviat: ara és present, encara que de manera puntual i dirigida, també a la resta d'IES de l'illa:

Dins la UD de Jocs Tradicionals
 UD de *Dins i fora, surt*
 Jornades culturals
 Intercanvis amb altres centres
 Diada de Sant Antoni

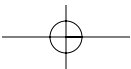
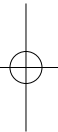
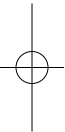
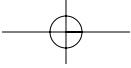
En l'actualitat és una activitat recreativa, educativa, tradicional, socialitzadora, i que fomenta el intercanvi cultural. És molt motivant!!!!

2. BIBLIOGRAFIA

- CAPDEVILA I SERRANO, Gemma (1999). *Unitat didàctica de Joc Maonès*. Menorca: Institut Menorquí d'Estudis.
- CARRERES, F. (1985), «Joc maonès», *Revista Temps lliure*.
- CASASNOVAS, Miquel Àngel (2005). *Història de Menorca*. Mallorca: Moll.
- CAULES, Margarita (1994). «Es joc maonès». *Diari Menorca*.
- FUSTER, Xavier (1994). «La defensa autòctona». *Diari Menorca*.
- GIL, Jaume (coord.) (*et al.*) (2006). *Història de las Islas Baleares*. Palma de Mallorca: El Mundo; El Día de Baleares.
- GOMILA, Joan J. (1998). *Menorca: Guia d'arquitectura*. Palma de Mallorca Col·legi Oficial d'Arquitectes de Balears.
- HABSBURG, Ludwig Salvator (2003). *Las Baleares = (Die Balearen): descritas por la palabra y el dibujo*. 3a. ed. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta.
- MARTÍN, Xavier (2004). «Antics casinos des Castell». *S'auca: Revista d'informació de Sant Lluís* [Sant Lluís].
- (2004). «La fàbrica tèxtil *Indústria Mahones* i el poble d'Es Castell». *Diari Menorca*.
- Menorca: Record d'un temps* (2005). [Maó]: Triangle.
- MORENO PALOS, Cristóbal (1993). *Aspectos recreativos de los juegos i deportes tradicionales de España*. Madrid: Gymnos.
- PORTELLA, J. (1983), *Jocs populars*. Ciutadella: Col·lectiu Folklòric de Ciutadella.
- SORIANO FRADE, Francisco (1996). *Pequeña historia del turismo en las Baleares*. Palma de Mallorca: Los Iconos de Ferón.
- URBANO, Miguel Juan (2006). *Xuts centenaris: Història gràfica del futbol a Menorca*. Menorca: Consell Insular. Departament de Cooperació Local i Esports.

NOTES

1. M. A. CASASNOVAS (2005), *Història de Menorca*, Palma de Mallorca, Moll.
2. Ludwig Salvator HABSBURG (2003), *Las Baleares = (Die Balearen): descritas por la palabra y el dibujo*, 3a. ed., Palma de Mallorca, José J. de Olañeta.
3. J. PORTELLA (1983), *Jocs populars*, Ciutadella, Col·lectiu Folkloric de Ciutadella.
4. J. PORTELLA (1983), *Jocs populars*.
5. M. A. CASASNOVAS (2005), *Història de Menorca*, Palma de Mallorca, Moll.
6. Júlia Toral (IES Josep Miquel Guàrdia d'Alaior) 22/02/2008.
7. Xavier FUSTER (1994), «La defensa autòctona», *Diari Menorca*.
8. F. CARRERES (1985), «Joc maonès», *Revista Temps lliure*.
9. M. A. CASASNOVAS (2005), *Història de Menorca*.
10. Xavier FUSTER (1994), «La defensa autòctona».
11. Margarita CAULES (1994), «Es joc maonès», *Diari Menorca*.
12. F. CARRERES (1985), «Joc maonès».
13. F. CARRERES (1985), «Joc maonès».



HABLEMOS DE ELLAS.

LAS MUJERES Y SU ESPACIO LÚDICO EN EL MEDIO RURAL

FERNANDO MAESTRO GUERRERO

Museo de Juegos Tradicionales. Campo (Huesca).

Inmersos en pleno siglo XXI, plantear algún tipo de discriminación por cuestiones de sexo en cualquier actividad social es cuando menos una visión obsoleta difícilmente excusable, si no punible. Pero en el universo de los juegos tradicionales, por el peso y valor de la costumbre, hay desde siempre una radical separación todavía vigente en la actualidad. Aunque la mujer va incrementando cada vez más su protagonismo en los juegos tradicionalmente de hombres, no ocurre de igual forma al contrario: las mujeres siguen manteniendo sus juegos cerrados, sin permitir la intromisión masculina.

La poca consideración social de los juegos exclusivamente femeninos frente a los masculinos les ha permitido perdurar en el tiempo sin modificaciones significativas, de ahí su valor cultural añadido.

No es mi intención convertir esta comunicación en un manifiesto feminista, pero es necesario repasar las características de los juegos tradicionales de mujeres en la sociedad rural tradicional, para encuadrar y entender mejor los juegos tradicionales de mujeres, realizando una contextualización histórica y social que nos permita una visión más cercana a la realidad de estas actividades. Esto impone un acercamiento a lo que suponía *ser mujer* en una sociedad como la rural.

1. ANALOGÍAS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE MUJERES EN LA SOCIEDAD RURAL TRADICIONAL

Por diversos intereses, políticos, religiosos, económicos, sociales o culturales, desde siempre la separación de sexos ha estado marcada desde la infancia: rosa para las niñas, azul para los chicos —*No quiero comprar la ropa de cuna hasta que sepa qué va a ser...*— Lo delicado, suave, dulce... pertenece a lo femenino, mientras la fuerza, competitividad, agresividad... es considerado patrimonio de lo masculino —*Para espabiladas las niñas, los chicos son más brutos...*—. Estas aparentemente intrascendentes e inofensivas cuestiones estereotipadas son la base de una fractura que distanciaba y enfrentaba cada vez más a los sexos. Después, en la escuela, encontrábamos aulas para niñas y aulas para niños. Incluso el patio de recreo se dividía para chicas y chicos.

La universidad de la vida se aprendía en su mejor aula: la calle, lugar preferido del mundo infantil para el juego. Sus acciones eran reflejo de situaciones de la vida real. Cuando algún chico lloraba a causa de una caída o golpe por el lance en un juego se le decía —*¡Nenaza!, lloras como las chicas*—. Cuando las chicas se sentían observadas o molestadas por los chicos, mientras saltaban a la comba, cambiaban de retahíla y cantaban: —*De Madrid han traído mierda en un bote para darle a los chicos por el bigote*.— Hasta aquí se podría llegar a justificar este tipo de enfrentamiento entre géneros como una cuestión infantil. Pero paradójicamente ha sido la propia mujer, sumisa desde niña, la que ha retroalimentado esta situación. Para constatarlo bastaría con repasar algunas retahílas, letrillas de canciones, recitados, con las que las propias niñas acompañaban alguno de sus juegos, sobre todo los de comba, corro o entre filas: —*Ma-nolo perolo / mató a su mujer / la puso en conserva / y la llevó a vender*—. El mayor interesado en incrementar este distanciamiento era el sexo dominante, el masculino.

En el mundo rural, los roles de género han estado todavía más marcados, siendo ésta una sociedad muy compartimentada. En esta separación, el hombre se sitúa como figura de poder y de decisión de la familia, protagonista del ámbito público. En contrapartida, la mujer se dedica a las tareas del hogar, espacio claramente privado.

En la construcción de género, la mujer tiene mucho que ver, ya que ha sido responsable directa en la educación de los hijos. Las niñas eran formadas, además de para atender las obligaciones de la casa y la familia que marcaba tradicionalmente su condición y sexo, para obedecer a un futuro marido. Eran controladas y cuestionadas en todos sus compartimientos, principalmente por la madre, que proyectaba en sus hijas los hilos invisibles de la estructura patriarcal de la época, transmitiendo una educación sin posibles cuestionamientos, fundada en una moralidad represiva y limitativa.

Las mujeres, así como el resto de los miembros de la unidad familiar, pero sobre todo ellas, tenían que someterse no sólo a las circunstancias socioeconómicas sino también a las características del hábitat, adoptando numerosos mecanismos de adaptación que surgirán como respuesta cultural.

La ausencia temporal de hombres en los pueblos, debido a la labor diaria o más prolongada por la obligada trashumancia, siega o vendimia... afectaba a la estructura social en la que la mujer tomaba el relevo transitorio, actuando según el rol masculino establecido, retomando la supremacía familiar como alternativa de adaptación.



Carrera con cántaros Osso de Cinca (Huesca) Festividad de Santa Águeda. 2005. (Autor: Fernando Maestro Guerrero).

El trabajo de la mujer no sólo se centraba en el hogar, sino también en el río o en el lavadero, en el campo, sola o ayudando al marido en tiempo de cosecha, con los animales... y todo ello sin contar con el reconocimiento social.

Otra muestra de la supremacía masculina en los tiempos pasados se observa en el estudio lingüístico de sus gentes, que ha quedado reflejado especialmente en el juego. La expresión lingüística de las mujeres en el juego era muy controlada y repleta de tabúes. Las informantes hablan en masculino, con ausencia de tacos, expresiones vulgares, juramentos... todo ello acorde con la educación recibida y con el modelo que se espera que ellas transmitan. Estas manifestaciones lúdicas contribuyeron a la construcción de género; las madres educaron a las hijas bajo el cincel de la obediencia y el respeto a las cuestiones religiosas.

Tenemos que tener en cuenta que los juegos de mujeres han sido el reflejo de esta realidad social, por lo tanto desempeñaron una función social. La exclusividad femenina de los juegos, y sobre todo los de bolos, vino determinada claramente por una delimitación de las actividades, fundamentada en la desigualdad sexual. En la actualidad, dicha exclusividad, lejos de ser una reivindicación de género, se justifica como un hecho basado en la tradición del propio juego, pero en el fondo subyace un desequilibrio social: ellas aquí, ellos allá.

Antiguamente, la separación de espacios entre sexos era un hecho asumido por toda la población: los hombres iban a la taberna, lugar prohibido para las mujeres; en contrapartida, ellos no podían participar en los juegos de ellas.

El ámbito de juego de la mujer era privado, bajo la protección que representaba el jugar dentro del casco urbano, en las calles, en la puerta de casa o en la de la vecina, en los patios, corrales o “carasoles”, donde se podía realizar alguna otra tarea como labores de ganchillo, bolillos o costura, mientras tocaba de nuevo lanzar.



Bitlles catalanas, equipo de Lleida en Barcelona 92. 1992. (Autor: Fernando Maestro Guerrero).



Birllas, Campo (Huesca). 2007 (Autor: Fernando Maestro Guerrero).

En alguna ocasión, de manera muy puntual, los han practicado hombres, aunque nunca de manera constante, nunca una partida completa. En la memoria de muchas jugadoras habitan recuerdos de hombres tirando, seguidos de burlas por parte de ellas ante su nefasto éxito en la jugada. La fuerza, cualidad masculina por excelencia, no es la protagonista en los juegos de mujeres, en los que la picardía y la habilidad determinan el nivel de cada jugadora.

Siempre había algún hombre como espectador de esos juegos. Ellas, conscientes de que son observadas, se recrean, expresando sutilmente el deseo de ser contempladas. Aunque sintiéndose protagonistas de ese momento lúdico, se animan mediante dichos o retahílas a ridiculizar a los mirones.

Frente a la diversidad tipológica de los juegos de bolos masculinos, más sencillos en su ejecución, los juegos de mujeres mantienen ciertas analogías entre sí, pese a la enorme diversidad de reglamentos, ejecución de reglas, elementos de juego, etc. Hay

tantas modalidades de juego como pueblos donde se practican. Con diversas posibilidades de desarrollo y múltiples jugadas diferentes, las partidas adquieren gran complejidad. A esto se añade el lenguaje usado, poco inteligible para los extraños, que contribuye a dar al grupo de mujeres cierta complicidad e intimidad frente a los hombres, totalmente excluidos de sus juegos.

El hermetismo de los grupos de juego, la dificultad del aprendizaje y el gran virtuosismo que las jugadoras deben adquirir convierten el ingreso en la cuadrilla de bolos en un rito de paso para las jóvenes una vez que empiezan a adquirir responsabilidades.

El juego femenino es un fenómeno muy ritualizado: en algunos pueblos, las participantes giran en corro bailando y cantando en torno a los bolos o se obliga a las ganadoras a festejar su triunfo ejecutando un baile.

Generalmente constan de 9 piezas, una de las cuales suele ser diferente y cuenta con más valor en el tanteo o distinta función en la partida. Esta última pieza acostumbra a tener un nombre masculino, que refuerza las connotaciones de carácter sexual relacionadas con la fertilidad –el *padre, novio, macho...*– o hace referencia al poder civil –el *rey*– o religioso –el *cura*–.

Ya desaparecidos en muchos lugares, los juegos de *bolos* de mujeres perviven actualmente en diversos puntos de Aragón, Cataluña, La Rioja, Castilla-León y Asturias.

Las causas que propiciaron los juegos de *bolos* de mujeres vienen determinadas por el tipo de sociedad en el que éstas se desarrollaban, en la que estaban fuertemente delimitados los roles de género, y por una economía autárquica, en la que el sistema de producción tradicional que prevalece es fundamentalmente destinado a la subsistencia del colectivo.

El juego constituye una actividad física que es a la vez un modo de expresión, un vehículo de comportamiento social, en el que la mujer adquiere un pequeño protagonismo que la estructura social le restringía. Pero también el juego va a ser un estímulo que enciende las ganas de buen hacer, así como una manifestación lúdica desarrollada en un contexto adecuado para desinhibirse.

El momento de juego, como un ritual repetido, es casi siempre después de comer, a primeras horas de la tarde y siempre una vez terminadas las faenas domésticas (casa, huerto, corral), hasta que la luz lo permita o hasta que los niños regresen de la escuela. Siempre con buen tiempo. También se juega en momentos especiales: fiestas patronales, Santa Águeda, romerías... En muchas ocasiones, el juego era sustituto del baile, por la prohibición de éste en Semana Santa, o cuando el novio se marchaba a la mili.

La principal motivación es emplear el juego como excusa para relacionarse con sus iguales, es decir, como elemento de comunicación, además de pasar la tarde. Otra motivación es la apuesta aunque, cuando existía, era tan pequeña que carecía de importancia.

Sorprende la capacidad de adaptación del juego ante las distintas prohibiciones religioso-políticas, que propicia el cambio de denominación de la figura principal, evitando así la prohibición o favoreciendo su recuperación. Hay cambios en la denominación de los elementos principales del juego: de la *minga* al *cuatro*, o simplemente *el cura*, evitando o disimulando sus connotaciones de carácter sexual; o políticas, cuando una vez terminada la guerra civil española se prohibía reunirse a más de tres personas en la calle, considerándose sedición o asamblea ilegal. Para evitar esto, algunas mujeres pintaban sus bolos con la bandera nacional. Otras, al carecer de pintura, los adornaban poniendo unas hebras de lana, rojas y amarillas imitando la bandera nacional, encima de los bolos.

Esto era un salvoconducto de juego a priori, pero el hecho de derribar la enseña nacional, para algunas jugadoras, era una motivación añadida.

Los *bolos* se han considerado y se consideran como un juego de mayores. Las niñas observaban en silencio las manos, las jugadas y las habilidades y picardías de sus mayores. Casi siempre se les dejaba participar o acercarse a él una vez finalizado el juego y siempre bajo la tutela de las madres o de alguna adulta. En algunas ocasiones se les construía material de juego más pequeño para que practicasen, supervisadas por las mayores. Esto desarrollaba el instinto de imitación, deseosas de aprender y ser admitidas cuanto antes en el juego de las mayores, a la vez que se estimulaba las ganas de obtener el aplauso de la madre. Los juegos de mujeres han permanecido por el aspecto emocional que envuelve el juego en el que se rememora el modelo de la madre.

El acceso de las jóvenes al mundo del juego de mujeres no era fácil. Cuando estos juegos estaban fuertemente arraigados y más ampliamente difundidos, las veteranas copaban la dominación absoluta del juego y era dificultoso participar en el mismo con estas grandes maestras de las que aún se rememoran relatos de jugadas impregnadas de un cierto halo mítico. Era también difícil si el juego no se aprendía en la infancia de la mano de la madre. De ser así, se necesitaba, de forma solapada, el apadrinamiento de alguna de las veteranas o de otras jugadoras más experimentadas. Esto era más así cuanto más complicado era el juego.

2. EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE MUJERES EN LA ACTUALIDAD

Las condiciones actuales a las que se enfrenta la mujer en el ámbito rural difieren enormemente de un pasado no tan lejano, debido a la transformación radical de la socioeconomía. En algunas zonas de España, la industrialización y el sector terciario han desbancado a la agricultura y la ganadería como primer motor de desarrollo en estas áreas.

Estas transformaciones han traído consigo un cambio de roles de género evidente. Aunque todavía presentes para una gran parte de la población mayor, algunos esquemas educacionales se desvanecen repercutiendo, por fortuna, en la marcada desigualdad social de la sociedad patriarcal.

Los juegos se van modificando conforme el nuevo panorama socioeconómico. Los juegos de adultos, y sobre todo los de mujeres, han estado expuestos a los avatares de la evolución social. La desaparición de muchos aspectos de la cultura tradicional viene determinada por la implantación de formas de vivir adecuadas a un sistema capitalista, que homogeneiza la sociedad. Algunos juegos han sucumbido junto a la desaparición de su entorno, la mecanización del campo, la industrialización, el éxodo del medio rural hacia las grandes ciudades, la incorporación de la mujer al mercado laboral etc.

Hubo unos años en los que la mayoría de estos juegos se dejaron de practicar. Podemos apuntar las siguientes causas:

—El movimiento migratorio que desoló el medio rural y que produjo la disminución del número de habitantes.

—La mejora de la calidad de vida, que favoreció el aumento de las posibilidades para realizar más y diferentes actividades lúdicas, quitando protagonismo a las prácticas de carácter tradicional.

Muy pocas han sido las localidades que han mantenido los juegos de mujeres desde la cotidianidad. La mayoría han sido recuperados de la memoria de las mayores; bien es cierto que con mayor o menor fortuna, al convertirlos muchos de ellos en una “excusa barata” sólo para rellenar una tarde de fiesta.



Bòlit, o belit a Anglesola (Lleida). 2006. (Autor: Fernando Maestro Guerrero).

Su recuperación también ha ido paralela al auge de las autonomías, que inciden en todos aquellos aspectos que otorgaban identidad a la cultura. La aparición de los regionalismos favorece la recuperación de la “identidad perdida” con intereses exclusivamente políticos, a veces sin una demanda social y con escaso apoyo económico e institucional, según las comunidades autonómicas. Este acelerado resurgir “de lo tradicional, de lo propio” se hace sin ningún tipo de rigurosidad. Se busca la cantidad, la homologación de juegos, sin importar la calidad de cómo se consigue. Desde los regionalismos se potenció la idea de recuperación y difusión de estos aspectos de nuestra vida, buscando nuestras raíces y la autenticidad de estas manifestaciones.

Así se corre el riesgo de tender al inmovilismo de la cultura, ignorando que los signos de variabilidad de ésta son la afirmación de su continuidad.

Su ubicación en las nuevas estructuras político-sociales no sólo no está clara desde su origen, sino que en la actualidad los juegos son objeto de debate en muchos ámbitos. Nos cuestionamos si valoramos en ellos el contexto por encima del cómo se juega: ¿lo lúdico pertenece al mundo de lo cultural? Si, por el contrario, son los aspectos físicos los valorados, ¿convertimos a los juegos en deportes?

Entonces son las federaciones deportivas quienes se hacen cargo de estas actividades. Posiblemente por comodidad, estas actividades se encuadran en las ya existentes federaciones de deportes tradicionales, en las que se aglutinan un gran número de modalidades. Casi siempre en su organización destaca una modalidad por encima de las demás, por la implantación número de fichas etc., quedando las demás en un segundo plano, con escaso apoyo.

Estas federaciones de juegos tradicionales propician la homologación y estandarización de estas prácticas, creando reglamentos (hasta ahora transmitidos por tradición oral) con el fin de organizar competiciones y siempre bajo la idea de potenciar los juegos y divulgarlos. Al deportivizarse, aparece la competición y, por lo tanto, la competitividad que va unida a las competiciones. En el caso de los juegos de las mujeres, cuyo objetivo primordial ha sido y es la relación entre ellas, no acaban de cuajar como deportes. Además, el proceso de deportivización de estos juegos es muy complicado, ya que de un sitio a otro los reglamentos varían, con pocos o ningún punto en común.

En la actualidad, no sólo se practican estos juegos en su lugar de origen, sino que las jugadoras realizan salidas a otros lugares para realizar exhibiciones del mismo. Estas visitas a otros enclaves gustan a las jugadoras, representan una jornada de carácter lúdico, permitiendo compartir y transmitir su “tesoro”, además de, en muchas ocasiones, conocer y participar de otras expresiones culturales similares.

En verano, el juego suele ser el protagonista de las calles de los pueblos en los que se practica. Esto queda claramente de manifiesto en época de vacaciones o festividades, cuando vuelven al pueblo las que residen fuera del mismo el resto del año.

Las jóvenes, aunque con gran diversidad de posibilidades para ocupar su tiempo libre, toman el relevo de sus abuelas y madres. Es emocionante ver en una partida tres generaciones compartiendo el juego.



Punyet caixet 1997. (Autor: Fernando Maestro Guerrero).

Debemos detenernos en las nuevas funciones sociales de las manifestaciones culturales, prestando especial atención a unas gentes que sienten, vibran, aman, que perciben la realidad con la particularidad que les otorga el ser un grupo poblacional determinado, estrechamente vinculado a un espacio y un tiempo.

En la actualidad, las jugadoras mayores se muestran reacias a admitir cambio alguno en la manera de jugar. Por el contrario, las jóvenes que se acercan a estos juegos abogan por innovaciones que lo alteran en su esencia tradicional formal, aspecto claramente determinado por su falta de habilidad, puesto que no están al nivel de las mujeres de mayor experiencia. Son conscientes de que en ellas recae la continuidad del juego.

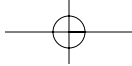
El mantener vivos estos juegos quiere decir que las personas que los practican no han renunciado a sus costumbres, combinando en plena sintonía valores procedentes de dos universos, el tradicional y el actual distintos de forma armónica. Debemos intentar adaptar conscientemente a nuestra sociedad actual, aquellos elementos procedentes de la tradición que consideramos dignos de “conservar”, siendo esta vía dinámica: el presente contiene el pasado, siendo fruto de una continuidad.

Me gustaría destacar un modelo de organización ejemplarizante y coherente con la demanda social: la Federación de Bolos Cántabra. Ella ha sabido elevar la modalidad de *bolo palma* a las más altas cotas de interés deportivo, no sólo en su comunidad, sino en otras comunidades. Ello ha sido posible involucrando a la iniciativa privada,

patrocinando clubes y equipos; a los medios de comunicación, prensa, radio y televisión, que han encumbrado a grandes jugadores a la categoría de ídolos. Esto generó en un principio una ruptura con lo tradicional. De lo diario de la simple excusa de echar unos *bolos* por pasar el rato, a lo excepcional del deporte de élite. En estas actividades, en cuanto olvidamos su origen, sus raíces, se convierten en una moda y se inicia el desinterés de la gente del pueblo participante en el juego y empieza su decadencia. Evidentemente se ha reaccionado a tiempo retomándose y potenciando los aspectos culturales, incluyendo en la federación otras modalidades más arraigadas en la tradición como el *bolo tablón*, el *losa*, el *bolo pasiego*, creando el proyecto "Madera de Ser", en el que uno de sus principales objetivos es la introducción y el conocimiento de los juegos de *bolos* en la escuela. Con la puesta en práctica de este proyecto, chicos y chicas tienen la oportunidad de conocer y practicar estos juegos. La incorporación de las niñas a estas modalidades exclusivas masculinas cuestiona el papel de la mujer, retomando una situación que no era nueva, ya que en algunos pueblos de la comunidad ya existían hace más de 70 años boleras para mujeres, separadas de las de los hombres, naturalmente, lo que suponía un caldo de cultivo latente para el resurgir de las nuevas jugadoras.

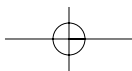
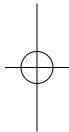
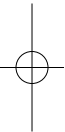
Pero en un mundo, el deportivo, controlado y dominado por hombres es muy complicado abrir camino a los juegos y deportes femeninos. Hay que evitar cuestiones discriminatorias, como simples alusiones a la falta de fortaleza de las jugadoras por la distancia de tiro, que puede llevar al desánimo. Al igual que la convivencia, es cuestión de naturalidad, de costumbre, de relación; otros aspectos se irán consiguiendo por las mismas razones. Por eso, la incorporación de chicas como jueces árbitros con responsabilidad al más alto nivel ha pasado de la curiosidad y sorpresa a la total normalidad. Las hijas, novias, mujeres de jugadores, aficionados o directivos vienen de un entorno en el que se habla de *bolos*, en el que se viven los bolos y en el que se entiende de *bolos*. Ellas son las pioneras, las primeras que han dado el salto a la competición de élite, con no pocos aficionados escépticos que auguraban un estrepitoso ridículo. La expectación y la polémica están servidas. Sin embargo, en contra de lo que pensaban los críticos, las jugadoras se ganan el respeto de los espectadores, en la jugada de *birle* consiguen acciones del máximo nivel entre los hombres.

Este tipo de actuaciones no bastará. El impulso tiene que ser continuo y el camino no es fácil.



NOTAS

1. Leonor Martínez, Torrijo de la Cañada (Zaragoza), 1991.
2. Josefa Mallada, Lupiñen (Huesca), 1978.



DELS JOCS I DELS OFICIS . FORMES DE VIDA TRADICIONALS EBRENQUES A TRAVÉS DEL JOC, EL TREBALL I LA FESTA

M. CARMÉ QUERALT TOMÁS

Antropòloga

Jugant aprenem a viure. De la mateixa manera, jugant podem aprendre com es vivia antigament, és a dir, quins eren, en un indret determinat, els oficis i les formes de vida pròpies d'aquells, grans i menuts, que hi habitaven. Així, els jocs, els joguets i els estris de joc populars i tradicionals, més enllà de la seva pròpia naturalesa material i social, són part del patrimoni etnològic, material i immaterial, que ens permet explicar les formes de vida del passat.

També s'ha afirmat que el treball i la festa són universos contraposats, però no sempre és així en l'àmbit dels jocs: avui molts oficis desapareguts perviuen en les activitats lúdiques i els jocs tradicionals que practiquem i en la memòria autobiogràfica de la gent gran; existeixen també un bon nombre d'oficis i d'activitats perduts per al món laboral, que s'han preservat i/o recuperat per al món lúdic, a través del joc i de la festa¹. Són oficis i activitats laborals que han perdurat, perquè responen a valors identitaris i a símbols culturals (locals o territorials, segons sigui el cas) que encara avui són singulars i significatius per la gent a la qual pertanyen. Molt sovint, es tracta de la permanència o de la recuperació d'un antiga tradició o d'un element laboral antic a través del joc viscut ara com a part de la festa; s'uneixen així els tres àmbits: festa, joc i treball.

Pel que fa als oficis desapareguts, alguns han perdurat a través dels jocs, per exemple: el del *sereno*, documentat a la cançoneta que els xiquets i xiquetes de Benicarló (el Baix Maestrat) cantaven de nit amb un *farolet de meló de moro* penjant de la mà, que ells mateixos es feien buidant la carn i posant una espelma que, després d'encesa, deixava anar llum pels forats, més o menys artístics, que li feien a la pell amb un ganivet. La lletra fa una interessant combinació lingüística: usa el castellà en referir-se al *sereno*, i el català quan s'expressa la gent del poble²:

*"El sereno tiene un perro,
que se llama capitán,
a la una de la noche
se comía todo el pan.*

- ¡Serenó, las doce y media!

*El sereno s'ha perdut,
a la Font de la Salut,
una agüela l'ha trobat,
amagat en un forat.”*

També cal assenyalar que a les primeres dècades del s. XX, depenent de la població, va ser la gent d'ofici, els artesans, qui va ajudar a arraconar alguns jocs i joguets tradicionals, de vegades antiquíssims, en introduir entre la gent jove nous costums d'oci, relacionats amb el que avui considerem esports: ciclisme, futbol, patinatge. Així ho il·lustra l'escriptor Artur Bladé, recordant la seua vida a Benissanet, als inicis del segle xx³:

“Justament també, en aquelles hores, els nois començaven a jugar al futbol i s'acabava d'instal·lar, a la plaça de la Verdura, un ferrer del Perelló que llogava bicicletes... de carrera. Són dos fets que marquen l'expansió de la vida esportiva arreu de Catalunya (...) un any, per la festa major, van fer una pista voltada de canyissos en una sénia del camí de la Barca, on van pedalejar alguns ciclistes reusencs i fins un de francès... Quant a les bicicletes del ferrer del Perelló, vingueren no solament a omplir un buit, com se sol dir, sinó una necessitat imperiosa, perquè encara que al poble ja hi havia cinc o sis màquines de propietat particular, eren molts els qui volien aprendre de muntar-hi i de comprar-se'n una... Les tardes dels diumenges, sobretot, la noiesa i la jovenalla feien cua al davant de la porta de la ferreria, esperant torn. El ferrer apuntava en una pissarra els noms dels llogaters, les hores de sortida i el que havien deixat a compte...”

Paral·lelament, les fàbriques, molins o sequers que, a causa dels canvis econòmics i socials, anaven perdent la seva funció laboral, esdevenien espais on es practicaven, durant tot l'any, els jocs infantils de sempre⁴. I al revés: espais de joc tradicional que deixaven de ser-ho empesos pels canvis urbanístics i de lleure; l'antic Trinquet de la Sénia, per exemple⁵:

“Al segle XIX no estava construït i s'utilitzava per al joc popular de la pilota (...) que tenia un fort arrelament a la nostra zona. Era un espai propietat del comú de la vila, que molt possiblement s'obria al carrer Major i al carrer del Carme. Com la majoria de

propietats municipals, va ser venut al llarg del segle XIX per assumir despeses que el Consell no podia cobrir per altres vies. A la segona meitat del segle XIX en el lloc s'hi va construir un local de lleure que va mantenir el nom de Lo Trinquet. Tenia cafè i sala d'espectacles on s'hi feia teatre i ball. Hi havia també afegit un espai on s'hi fabricaven sifons i gasoses per a ús propi, tot i que comercialitzava l'excedent a la població. L'any 1922 Ricardo Garcia va transformar el negoci i va instal·lar al seu lloc la segona fàbrica de pinzells que va tenir la població.”

Aquests exemples mostren l'àmbit geogràfic al qual em cenyiré per resseguir la relació entre el joc, el treball i la festa: aquell que, des de la dècada dels anys vuitanta del segle passat, anomenem Terres de l'Ebre, més les zones confrontants que formen part del context històric, lingüístic i cultural que li és significatiu com a territori. Per tal d'aconseguir-ho, faré un repàs als records conservats i els testimonis recollits per autors locals en obres folklòriques, historiogràfiques o literàries. Uns són periodistes, cronistes, músics i literats ja desapareguts: Carmel Biarnés, Artur Bladé, Sebastià Juan Arbó, Joan Moreira o Ramon Vergés; altres són investigadors actuals: Josep Antoni Collazos, Antoni Costes, Lluís Millán, Pepa Nogués, Biel Pubill i jo mateixa; junts o per separat hem recercat en el passat i difós en el present els jocs tradicionals de les Terres de l'Ebre, considerant-los una valuosa part del nostre patrimoni etnològic, amb l'objectiu de projectar-lo cap al futur, per tal que les properes generacions puguin gaudir dels nombrosos valors culturals, familiars i socials, positius, que els acompanyen⁶.

També em recolzaré en els reculls monogràfics de jocs tradicionals de Cinta Galiana i M. Joana Minguet, i en els treballs compilats per col·lectius: la Casa d'Oficis de Deltebre, el Club de Birlles de la Sénia o l'Associació Cultural La Riuada de Móra d'Ebre⁷; també en els autors locals que han dedicat algun capítol o apartat de les seves obres de caràcter general als jocs tradicionals: el seu gran nombre no permet fer-ne aquí un llistat exhaustiu (Josep Alanyà, Baltasar Casanova, Domènec Fornós o Joan Salvador recullen els jocs de la seva infància, jugats la primera meitat del s.XX). Tots, autors i col·lectius, des de diferents perspectives (educació física, història local, literatura popular infantil...), han contribuït també a conservar i enriquir el patrimoni lúdic de les Terres de l'Ebre.

Pel que fa al tema central, la relació joc-treball-festa em permetrà ressaltar alguns dels elements lúdics que millor descriuen les formes de vida tradicionals del territori, i també alguns dels seus trets identitaris i dels sentiments pertinença actuals.

En aquest sentit, cal destacar el nostre lèxic que, transmès al llarg de generacions, inclou un gran nombre de termes catalans antics que hem conservat en la parla quotidiana; molts ja s'escriuen aquí en època medieval (al segle XIII, per exemple) i altres eren fa segles d'ús comú a tot Catalunya. Són paraules i conceptes que formen part de la variant dialectal del tortosí i que han perdurat en els jocs tradicionals, bé perquè mai han deixat de practicar-se, bé perquè es tornen a jugar, bé perquè es conserven en la memòria de la gent gran del territori, quan rememora els jocs de la seva infància. Entre aquests termes podem trobar: abornar, acotxar-se, ballaruga (molinet), baratar, barril (estel), casar (apostar), dula, empudegar, encanar-se, entrompassar, estall, manso, maçana, milotxa, obreta, osset, pagar, panís, planto, rogle, salat, sequer, xalar o xúlit.

1. JOCS DE XIQUETS, JOCS DE XIQUETES

Antigament, pertànyer a un o altre sexe condicionava per a sempre la dedicació a un o altre ofici o activitat laboral, i això, com és lògic, es reflecteix en els jocs tradicionals infantils. Com avui, a partir del joc els infants se socialitzaven: aprenien els rols familiars, les normes de conducta, els valors ètics i morals, les funcions de cada gènere, les costums i creences religioses, les referències geogràfiques, el medi natural i urbà que els envoltaven... i també s'iniciaven en el món laboral. Així, trobem jocs, joguets i estris de joc exclusivament masculins i altres que eren exclusivament femenins. Els jocs tradicionals dels xiquets ebrencs documentats fins ara són més nombrosos que els de les xiquetes, potser perquè, en general, elles tenien un àmbit d'actuació més restringit, sovint relacionat només amb les seues futures ocupacions familiars: brodar, anar a cercar aigua, cuidar els infants, cuinar, cosir, donar de menjar als animals domèstics, netejar, rentar... Unes tasques que, en el món tradicional, les xiquetes començaven a assumir amb ben poquets anys. També, però, anaven a costura, és a dir, a l'escola, on, a partir de finals del segle XIX (que és quan s'instal·len les primeres mestres) aprenien a cosir i a fer labors casolanes i també a llegir. Tot i així, la costura era també una font de jocs i d'estris de joc: els boixets de fer puntes al coixí, per exemple, feien de *birles* i amb les agulles de cap de vidre (negre o de colors) es jugava al carrer a *jocs d'agulles* o a *les agulletes*, com també se'n deia. N'hi havia molts: un d'ells consistia en deixar-les a terra mig colgades de terreta fina i desenterrar-les bufant o pegant cops amb la mà a terra, cada jugadora guanyava les que destapava; un altre joc consistia en agafar amb les mans les agulles de totes les jugadores i deixar-les caure, de manera que la jugadora que les havia tirat guanyava totes les agulles que s'encavallaven amb les seues.

Si atenem a les lletres de les cançonetes que acompanyen els jocs, veurem com pertànyer a un o altre sexe condicionava els jocs i com a través dels jocs els infants es familiaritzaven amb els oficis i les activitats dels adults. Agafo com a exemple dos jocs de rogle (rotllana) i les cançonetes que els acompanyen, tal com s'han documentat a la Terra Alta⁸: el *joc de l'espardenya*, un joc de rogle de xics, i el *joc del llop*, de xiques. La cançoneta que es cantava durant el joc de l'espardenya, arreu molt popular, deia:

*L'espardenya de la cuscús
jo la cuso, jo la cuso;
l'espardenya de la cuscús,
jo la cuso i es descus.
Lai, la, la, l'espardenya a amagar.*

La referència a l'antic ofici masculí dels espardenyers és clara. Per contra, la cançoneta que acompanyava el joc del llop recorda un ofici femení: el de bugadera, i una de les faenes més quotidianes de les dones i noietes, durant segles: rentar roba al riu, al canal de reg, al safareig... Una de les jugadores feia de llop i donava voltes al rogle que formaven les altres que, assegudes a terra, simulaven rentar roba, mentre cantaven:

*Jo rento bugada,
la rento molt bé,
que no vingue el llop,
ja ve, ja ve, ja ve!*

Els llops, avui desapareguts del territori, van ser fins als anys vint del segle passat un perill constant per hòmens, dones, infants i ramats, als quals s'apareixien de sobte, tant al camp com a les poblacions del pla o de la muntanya i als rius, on acudien a beure aigua. Als llops se'ls esmenta en diversos àmbits tradicionals: jocs, cançons, jotes de rondalla i refranys. A la Fatarella perdura la dita popular "ojo! que et sortirà el llop!" per advertir d'un perill sobtat que portarà desgràcies⁹. No cal dir que la relació entre els llops i els pastors també ha perdurat en diversos jocs infantils, com ara l'anomenat *sota, sota*. A Ascó¹⁰ en este joc de rogle de xiquetes la jugadora que pagava s'agenollava al centre del rogle, mentre totes les altres rodaven, establint-se el diàleg següent, que acabava trepitjant juntes el terra, la xiqueta que havia pagat n'escollia una altra que pagués, i el joc tornava a començar.

—*Sota, sota la Ribera
una senyoreta hi ha.
Alça't, alça't, filla meua
que ton pare et vol casar.
Ai mare, la meua mare,
quin marit em voleu dar?*

—*Les del rogle allavons li contestaven:
Ai filla, la meua filla
lo que a tu més t'agradarà.*

—*Un pastor de la muntanya
en un garrot a cada mà,
que mos guardo les aubelles,
que mos guardo lo bestia,
que'm poso arracades falses,
i un anell a cada mà.*

—*Trepitgem, trepitgem,
lo que a tu t'agradarà!*

Pel que fa al *joc de l'espardenya*, la cançoneta citada esmenta el cuscús: una pasta seca de farina de blat semblant en forma i dimensió a una llavor de primentó. S'elaborava a les fàbriques de fideus de Tortosa, la Sénia i altres poblacions del territori, era antigament molt popular i es menjava en sopa. Mn. Alcover i Francesc de Borja Moll¹¹ relacionen la seua etimologia amb el terme àrab *kuskusú* i assenyalen que a Menorca se'n diu cuscussó. Deu ser la reminiscència d'un costum antic, en dos territoris on la cultura sarraïna (sarraïns eren els musulmans assentats a la Corona d'Aragó en època medieval) ha tingut una gran influència en la llengua i el patrimoni. També, però, remet al treball de l'espart i del cànem (cultius que tenen al territori una llarguíssima història, tal com proven les restes excavades en diferents jaciments arqueològics) i a l'ofici d'espardenyer, avui desaparegut. A Alcanar, per exemple, antigament el cànem es cultivava en gran quantitat i la producció de cordells i d'espardenyes era la principal activitat artesanal de la població: ja apareix citada en un document del 1648 on s'anomena "*Moncerrat Queralt, espardenyer*"¹². En conjunt, l'elaboració d'espardenyes va ser important fins a finals del segle XIX: el 1845, a Alcanar encara dotze dels cinquanta artesans que consten en el cens de la població d'Alcanar eren espardenyers¹³.

Antigament, a les Terres de l'Ebre les espardenyas ordinàries sovint eren fetes només d'espart: la sola, la puntera, el taló i les betes, que en realitat eren cordills. Les espardenyas més mudadores eren fetes de cànem i duïen vetes negres de cotó, s'anomenaven espardenyas de l'hòstia. La major part dels pagesos caminaven i treballen descalços, i fins a les primeres dècades del s. XX, de sabates quasi bé no en tenia ningú, tret dels més benestants. Els més desfavorits, d'espardenyas només en tenien un parell, per això no solien posar-se-les, per allargar-los al màxim la utilitat. A Deltebre es conta com a real una història que ho il·lustra bé: un caveró (habitant de l'antiga partida tortosina de la Cava, avui Deltebre), que anava caminant descalç, va entrompessar i caigué, trencant-se un dit del peu; quan la gent va acudir a auxiliar-lo, entre grans queixes de dolor, es veu que va exclamar: "i *menos* mal que no portava les espardenyas!". Ha quedat com a frase cèlebre i significativa, en la memòria popular de la gent del Delta. Quan les espardenyas ja gairebé no ho eren de tant d'ús, a Sant Jaume d'Enveja (cap als anys trenta del segle passat) "la tia Maria", que feia de drapaire, les canviava per cacauets i xufles, igual que feia amb els draps vells. Les primeres sabateries modernes del territori van ser probablement Calzados Moreso i Zapateria de Rafael Alemany, cases fundades a Tortosa el 1866 i el 1876, respectivament.

A finals del segle XIX, a Tortosa ja es van recollir moltes cançonetes que acompanyaven els jocs de rogle, molt populars en aquell temps. Algunes de les recollides ens remet també al món del treball de i les formes de vida més tradicionals de les Terres de l'Ebre¹⁴:

"Los chiquets juguen avuy lo mateix que jugaven fa trenta anys: á la baralluga, al trompichol, á binora, al tello, á cordeta á amagá, á tonya, et sic de coeteris. Los jocs més bonichs eren aquells en que feyem rogles, agafadets de les mans, y roda que roda cantavem... ¿Com cantavem? ¡Ah, sí, ya'm recuerdo! (...)

¿En qué estás?

- En taulettes.

- ¿Qué has minjat?

- Farinetes.

- ¿Qué has begut?

- Aigua de la Font de la Salut.

- Tomba, llaut."

2. REGATES FLUVIALS I MARÍTIMES

La navegació fluvial per l'Ebre és, sens dubte, un dels trets identitaris més clarament vinculats a les Terres de l'Ebre i el llaüt, el seu bastiment més comú i emblemàtic. No només els jocs, sinó també el cançoner inclou un bon nombre de jotes que fan esment dels llaüts i els llaüters (terme que s'aplicava tant als patrons com als peons): hòmens forts, forçuts i coratjosos, que coneixien l'Ebre pam a pam i maniobraven per resistir o sortejar els refulls (corrents d'aigua impetuosos), les retornes (corbes que fan les aigües del riu), els embuts del riu, per tal de salvar la càrrega; molts d'ells eren també fanfarrons i cridaners. El de llaüter, com altres en els quals la força bruta era importants (el de camàlic, per exemple), era un ofici no desitjat per la seva duresa i perillositat, però també era valorat, perquè els hòmens hi guanyaven força més diners que treballant al camp, per exemple. Una jota recollida a Vinebre ho recorda així¹⁵:

*Riu amunt i riu avall
se'n va el cor i el cor ve.
Riu amunt i riu avall
per un mosso llaüter.*

Antigament, se celebraven regates amb els llaüts i les muletetes (pontones a la Ribera d'Ebre) que navegaven per l'Ebre o per la mar de l'Ebre (de l'Ametlla de Mar fins a Vinaròs) a diverses poblacions riberenques i costaneres, en les quals prenen part llaüters, mariners i pescadors. A Flix, Móra d'Ebre i Móra la Nova, no han deixat de celebrar-se; a l'Ampolla, Amposta, l'Ametlla de Mar, Deltebre i Sant Carles de la Ràpita, els clubs de rem o els pòsits de pescadors han recuperat la tradició a partir dels anys vuitanta i avui disputen en una lliga¹⁶.

El llaüt, o llagut, com se l'anomena riu amunt a partir de Benifallet, de riu ha estat tradicionalment l'embarcació més utilitzada per al transport, Ebre amunt i avall, de tota mena de productes: arròs, carbó, ciment, fusta, terrissa... des de Mequinensa fins al mar¹⁷. Els llaüts, adaptats a les característiques pròpies de navegació per l'Ebre, són bastiments molt allargats: uns 80 o 90 pams d'eslora per uns 14 pams de mànega (el pam era la unitat utilitzada des d'antic pels mestres d'aixa, això vol dir que uns 20 metres de llargada per uns dos metres d'amplada); tenien arbre, dos o tres parelles de grans remes, timó i buc obert, amb dos petits ponts que no sobresortien: la sama a proa, on dormien els llaüters i hi havia el foc per cuinar, i la cambra a popa, on dormia

el patró. Riu avall navegaven a perxa o amb dos grans veles (el trau i la gàbia) i el remuntaven a la sirga, estirats amb corda per diversos hòmens o, més recentment, per un animal, lluitant des de la vora del riu contra la fortíssima corrent: ¹⁸

*Què n'és de planer l'Ebre,
quan se voga riu avall,
i que n'és de costerut,
quan s'ha de pujar sirgant!*

Les fustes més emprades en la seva construcció eren l'olivera i el pi, que arribava dels Ports o riu avall en rajos (rais) des dels Pirineus o des de Navarra. Els llaüts presentaven sempre un aspecte ennegrit, perquè s'impermeabilitzaven amb brea i quitrà. Tots tenien un nom propi que solien dur pintat a proa, als bigots. Pel que fa a la seva capacitat de càrrega, generalment tenien un arqueig que oscil·lava entre les 15 i les 30 o 40 tones, tot i que alguns llaüts van arribar a superar esta quantitat. Les muletetes, molt més petites, s'usaven sobretot per pescar, a rem, i tenien un arqueig que oscil·lava entorn de les 13 tones.

El Gremi de Pescadors de Sant Pere de Tortosa agrupava des d'antic (ja té estatuts el 1385) tots els pescadors de la zona, tant els que pescaven a l'aigua dolça, a l'Ebre i les basses del Delta, com els que ho feien a la Mediterrània; és per això que a les regates fluvials que se celebraven a Tortosa, per les Festes de la Mare de Déu de la Cinta, hi competien embarcacions de Tortosa i de les poblacions marineres de l'Ampolla i de Sant Carles de la Ràpita. D'estes *regates fluvials amb muletetes de riu i de mar*, organitzades pel Gremi de Sant Pere a Tortosa, en tenim un gran nombre de referències, escrites pels cronistes, historiadors i literats locals. Arbó, autor de la famosa novel·la *Terres de l'Ebre*, el 1932 fa una acurada descripció d'esta tradició a *Entre la tierra y el mar*. ¹⁹

"A la Ràpita les festes de la Cinta tenien una repercussió especial. Una de les diversions més populars de les festes era la regata de barques; se celebrava a l'Ebre, i constituïa, sens dubte, una relíquia de la vella tradició marinera de la ciutat; una reminiscència, sens dubte, del temps que el mar arribava prop de Tortosa, i que ha deixat per sempre en ella una mena de nostàlgia del mar, quasi una obsessió. En la regata de barques era costum que hi prenguessin part les de la Ràpita, perquè pertanyien, com sabem, a la confraria de Sant Pere, radicada a Tortosa. Este any, com

tots, se celebrava la regata, i ja des de molt abans els mariners de la Ràpita feien pràctiques amb les muletes, amb vistes a la regata de Tortosa. Tots els dies, cap al tard, podia veure's la muleta del Guapo, amb els sis vogadors –tres per banda–, les esquenes doblegades, passar com una exhalació per les aigües del port, per davant de les cases, i podien sentir-se veus del patró, mentre en el moll es veia la gent amuntegada, que acudien allí a presenciar els entrenaments. Eren molts els que a la Ràpita es preparaven per anar a Tortosa, i molts, sobretot, entre la gent marinera.”

“Era, en veritat, un somni, però el que més li dolgué fou no poder veure la festa del riu, amb les cucanyes i, sobretot, la correguda de barques, en la qual prenia part de la Ràpita. A Monxe era el que li hauria fet més il·lusió, i cridar i aplaudir, amb l'entrada de la barca de la Ràpita, amb els coneguts, perquè no dubtava que se n'haurien emportat la joia.”

La joia és el terme tradicional de premi, igual que a les curses terrestres. A Vinaròs, població marinera confrontant amb Alcanar, encara s'usa l'expressió “qui va davant guanya la joia!”. Avui, molts veïns creuen que l'expressió parla d'un ornament de metall preciós, perquè s'ha perdut la memòria de les antigues competicions.

Sabem però, per exemple, quines eren les joies que es repartien entre els guanyadors de les regates marítimes de l'Ametlla de Mar, que se celebraven amb motiu de les festes majors de la població, com avui en honor a la Mare de Déu de la Candelera, a finals del segle XIX o principis del XX: *“Una cursa de bots grans. El primer 25 pessetes i un gall. El segon 10 pessetes i un gall. Una cursa de bots petits. El primer 15 pessetes i un gall. El segon 5 pessetes i un gall.”* Se celebraven el dia de la Candelera, després de la missa; el fred, el vent i les inclemències del temps devien tenir un paper més important que en les regates fluvials. El document recull els termes “bots grans” i “bots petits”, la qual cosa no especifica el tipus d'embarcació, és a dir, quina de classe de muletes eren. A l'Ametlla de Mar, les barques de pesca més antigues documentades amb nom i amb data de construcció són del 1870, però les regates podien ser anteriors, perquè la Cala de l'Ametlla, origen de la població, va ser colonitzada per pescadors procedents de Benidorm la segona meitat del segle XVIII i la Societat de Pescadors de Sant Pere es va fundar cap al 1860.²⁰

A Amposta, les *regates fluvials amb muletes* se celebraven amb motiu de les festes majors, en honor a la Mare de Déu d'Agost. Hi participaven pescadors locals, que com-

petien sortint del Pont penjant fins a arribar a l'alçada de la Sèquia mare, on hi havia la boia que marcava la ciavoga, per arribar de nou al punt de sortida. Aigües amunt de Tortosa, però, a les regates només competia gent de riu, és a dir, llaüters amb llaüts.²¹

“Originàriament només hi participaven els llaguters, és a dir, la gent que vivia del seu treball al riu. Esta exclusivitat dels llaguters seria vigent fins els primers anys de la postguerra quan ja comencen a incloure’s a les tripulacions persones sense cap vinculació amb el món del llaüt, cosa que es consolidaria amb la fi de la navegació comercial a l’Ebre cap als anys cinquanta i seixanta. D’esta manera (...) en un començament les regates representaven un reflex de la competència diària entre els llaguters.”

Les *regates fluvials amb llaüts* se celebren a la Ribera d’Ebre des d’inicis del segle XX, només amb el parèntesi que va suposar la llarga i dura Guerra Civil. També es disputen a l’agost, amb motiu de les festes majors de Flix i Móra d’Ebre. Probablement, el motiu de les primeres curses fou apostar sobre quin llaüt o quin patró era més expert: a diferència de les que se celebraven riu avall, en estes regates comptava l’inconvenient del fort corrent, que afectava les embarcacions sobretot quan, després de la ciavoga, es vogava riu amunt. Era una rivalitat laboral, i moltes vegades personal i familiar, que portava a la competència i a l’enfrontament.²²

“Jo vaig córrer amb los pirates de l’Ebro, amb els llaguters, que així se’ls coneixia. Aquells, abans de sortir ja es mataven, ja sortia foc. Hi havia una altra calor, era un altre aire, una altra cosa. Era una rivalitat més professional. Se sentia més: “ho hem de fer, ens jugarem un corder”. Jo he viscut d’un patró a l’altre: “perquè tu, no res!”, “tu a mi no m’arribes a cap puesto”... era un altre caràcter, una altra sang.”

En determinats moments històrics, en especial entre els anys vint del segle passat i la Guerra Civil, l’enfrontament polític es lliurava també a les regates. A Flix competien en diferents pontones els socis de l’Agrupació Obrera i els de la Unió Social. A Tortosa, en canvi, les regates enfrontaven, a més de dos gremis medievals, el Gremi de Sant Pere, dels pescadors, i el Gremi de Sant Telm, dels mariners, tota la gent de la població (agremiada o no) i, com he assenyalat a través d’Arbó, tots els mariners de la zona. El 1934, Joan Moreira fa una bona descripció de l’ambient festiu i l’enfrontament previs a la regata, que és extrapolable al que es devia viure en altres poblacions ebreques.²³

“Si en tot temps, les rivalitats gremials, mantenien ençesa més o menys extraordinàri-

ament la llàntia de les "tipitfes" entre marinês i pescadôs, al anunciar-se festa al riu, s'avivaven al calor dels apassionats pronòstics de victòria que cada gremi s'adjudicava per anticipat, arribant molt subint la vehemència dels comentaris dasta'l punt qué algun ull de vellut i algun nas descantellat eren testimoni, de que ademés de les llengües, habien anat en dança'ls punys, per a demostrâ que a un "at" dels de Sant Telm no faltava un "ut" de'ls de Sant Pere, i que a un ¡yas! d'un pescadô responia sempre un ¡pren! d'un marinê. I'ls mateixos "ats" i "uts", que separaven els gremis rivals, enardien al pòble, dividit en dos bandos (...) A mida que s'atansava el dia de la festa, creixien les disputes i les apòstes, en favor d'esta o aquella muleta, d'este o aquell patró. Pels paiòls, als Titets, al Paséig de Ribera; al cafè de Bufa, i a les tabernes de Barla i Patarram; paleijant blat, omplint sacs, filant, teixint, pasejant, cusint, i rentant i bebent, no's parlava més que de les "regates"; conjeturant qui les guanyaria, i apostant en favor dels presumptes triumfadôs.

—Guanyaran los marinês, digues que t'hu diu lo Borni de Cera. ¿Aon vols posâ un pescador de l'Encanyçada al costat d'un marino de la mar gran? (...)

—Estéu fent lo bolleréngue; tot vos se'n va xarrant: menos llengua i més fets. Jo, apòsto un barril de canya de Matançes, contra un "canéco" de Ginebra, que guanyarà Dàina'l pescadô, si corre en la seua muleta, que es la més guapa i de quilla més fina, que s'haurà paseijat per damunt del llom blau, del nostre riu.

—Pos jo'm jugo un bòu contra una sardina, que la jòia se l'emportarà lo marinê Felipet Bòxa, si puja a la baliqueta de Trampa.

—Ja ho vorém

—Ja està vist."

Avui, la rivalitat és purament festiva. Les pontones d'Ascó, Flix, Móra d'Ebre i Móra la Nova i les muletes d'Amposta, l'Ametlla de Mar, Deltebre, Sant Carles de la Ràpita i Tortosa, amb quatre remers i timoner, garanteixen la continuïtat de l'antiga tradició fluvial, quan muletes i pontones transportaven mercaderies (carbó de fogó, llenya, oli, raïm, taronges, terrissa...) i gent entre poblacions pròximes, o pescaven llampreses, truites, tenques, anguiles i madrilles. Avui, però, hi ha categories femenina i masculina, cosa ans impensable.

3. ALTRES JOCS FLUVIALS

L'Ebre ha estat, des molt antic, l'escenari ideal per tota mena de jocs aquàtics. Hem d'esmentar també altres jocs i entreteniments populars, uns de caràcter col·lectiu: les

taronjades i el *joc de la galera*²⁴, les *cucanyes*, les *curses de natació*, el *pal ensabonat*, les *soltades d'ànecs* (desaparegudes a les Terres de l'Ebre, als rius, als canals de reg i als ports de mar a causa de l'aplicació de la Llei 3/1988, de 4 de març, de protecció dels animals), i altres més modestos i individuals: jugar a *soltar barquets de canya*, fets amb una fulla de canya plegada; jugar a *fer sopetes* amb còdols i pedres planes (les sopetes, com arreu, són els salts que fan, en este cas els còdols de riu i les pedres planes, erosionades per l'aigua, quan reboten a la superfície de l'aigua, gairebé sense afonar-se, si es llencen de forma plana contra l'aigua); jugar a *nedar*, a *aguantar la respiració* baix l'aigua, *cabussar-se*, etc.

El *pal ensabonat* o la *barra ensabonada*, com se l'anomena a Deltebre²⁵, era l'acte més popular de les festes majors fluvials i marítimes on s'organitzava; la gentada que s'hi reunia era gran, tanta com a les festes de bous. El pal que s'ensabonava era un arbre de llaüt o de muleta, que se suspenia horitzontalment damunt l'aigua, des de la pròpia embarcació. Era així a tot arreu, tret de l'Ametlla de Mar, on el pal ensabonat tenia dos característiques pròpies: se'l anomenava la *barra del gos*²⁶, que és el nom que els pescadors donaven al més petit de la tripulació (cal recordar que el pal ensabonat era un joc destinat als xics), i se suspenia dins la mar damunt dos parelles de remes clavats en creu a l'aigua, potser per influència dels pescadors de la Costa Brava amb els quals els caleros (la Cala de l'Ametlla va ser el primer nucli habitat de la població i ha donat també nom als seus habitants) tenien estrets llaços familiars i laborals, relacionats amb la pesca, que encara perduren.

Els records d'infantesa, viscuts vora l'Ebre a Amposta i Benissanet, que Sebastià Juan Arbó i Artur Bladé van abocar a la seua obra literària, ens parlen sovint de les gestes aquàtiques dels jovenets, realitzades tot l'any, mentre feia bon temps:²⁷

"Peret de Bruixa, orfe de quinze anys, tenia molta força, corria com una daina i nedava com un peix. Feia capbussons a la retorna de l'Omplidor, que era profunda, i sortia amb una pedra, arrencada del fons, a la mà. Navegava dempeus sobre un feix de canyes mentre el feia voltar ràpidament. Passava el riu amb quatre cops de braç. (...) Després del Noro, era ell el que romania més sota l'aigua; quasi esverava, però a la fi sortia amb la mà enlaire, mostrant un grapat de llot del fons, espolsava el cap en un gest peculiar ple de finor i de gràcia, i tornava a la riba amb ràpides braçades."

“El riu era traïdor, però, per això mateix, era el lloc dels atrevits, dels valents; dels que presumien llançant-se dels pals dels llaguts davant de la plaça de l’Aube, on sempre hi havia espectadors, o més avall al cap-pont de la barca. Els més grans se n’anaven al castell i es llançaven de dalt de la roca, o de la base de la xemeneies del molí, en esplèndids capbussons. El riu feia allí una volta; girava davant del roquer on està assentat el poble, i es deia que era lloc on el riu tenia la fondària més gran de tot el seu curs. Ningú no havia pogut tocar fons, ni el del Noro, que era el rei en aquelles proeses, el que tenia més aguant, el que “s’aguantava més alè”, com deien. (...) Precisament allí, a l’estiu, es reunien els nois a nedar; el lloc era avinent; l’aigua profunda; allí tenien les barques des de les quals podien llançar-se –fer capbussons– i tenien la plaça a prop, sempre amb gent que mirava, amb un públic de desvagats, de manera que podien nedar i a la vegada presumir. Els nois es llançaven, en efecte, des de les barques atracades a la riba; s’organitzaven competicions de salts; s’enfilaven als pals de les barques amb agilitat de micos, i des del capdamunt es precipitaven.”

També es jugava amb *barquets de canya* als rius, als canals, a les sèquies i als desaigües, i als horts, als solcs o a les regadores. Podia ser un joc ben senzill: la soltada dels barquets aigües avall, o sofisticar-se fins a reproduir les regates de muletetes dels adults o el transport d’arròs amb llaüts. Antigament, els xiquets i xiquetes es criaven sovint a la dula (és a dir, sense el control ni la vigilància dels adults), pels carrers dels pobles, pel camp i també per les vores del riu. Allí s’empudegaven, jugaven, nedaven i es cabussaven, coses que, en un riu tant ample i cabdalós com l’Ebre, ocasionava nombrosos accidents, molts d’ells mortals. A Xerta, per exemple, per tal d’evitar-los i que no anessin al riu, les mares controlaven els xiquets obligant-los a anar sovint a casa per veure si eren o no mullats, i si vivien molt prop del riu lligaven els més petits amb una corda, per què no s’escapessin²⁸. Les vores de l’Ebre eren un espai quotidià també per a la major part dels adults riberencs. Hi anaven a pescar, a rentar la roba i la llana dels matalaps, a escurar els coberts i les aïnes metàl·liques de cuina (l’obra i les cassoles es netejaven a les cases), a recollir aigua amb cànTERS, a rentar-se, banyar-se, a banyar els animals, a carregar argila per fer cànTERS i atuells per a la casa i el camp, a carregar i descarregar les muletetes i els llaüts, a baratar o comparar aliments, etc.

A Riba-roja d’Ebre, amb els mateixos cànTERS amb els que anaven a cercar aigua al riu, les dones celebraven durant les festes majors la *carrera de les canteretes* (cànTERS menuts), una cursa documentada gràficament el 1928 i actualment recuperada,



1. Fanalets de meló de moro elaborats a Ulldecona, el 2007. Fotografia de l'autora.



2. Juguets fets amb fulles de canya i taps de suro, que imitaven els llaüts carregats de sacs d'arròs. Fotografia de l'autora.



3. Cavall guanyador a les Festes Majors de la Sènia del 1960, amb els carros de treball fent de graderia. Fotografia d'Eulogio Andreu. Arxiu Família Cabanes.

que consistia en córrer pels carrers del poble amb un cànter al cap, posat damunt una llassa, tal com es feia quotidianament, però el més rapid possible; l'ús de faldetes llargues fins als peus i els davantals de la indumentària tradicional encara afegien a la cursa més dificultats. El cànter és l'atuell més emblemàtic de la terrissa tradicional de les Terres de l'Ebre, on, des de molt antic, han existit obradors, que han aprofitat el fang de l'Ebre i explotat els argilers a Benissanet, la Galera, Ginestar, Horta de Sant Joan, Móra, Miravet, el Perelló, Tivenys, Tortosa i Ulldecona²⁹. El cànter és tant important que encara designa els artesans, els canterers, i els seus obradors: les cantereries. A Miravet també designa tot un barri, el mateix indret on obraven el fang els moriscos quan la Cort els va protegir de l'expulsió d'Espanya, el 1609.

Els accidents fluvials eren abans prou freqüents, quants de grans i menuts hi feien vida a les vores de l'Ebre i dels altres rius del territori: l'Algars, el Canaletes, el Sénia, i han estat recollits tant pel cançoner popular, com per la literatura i la historiografia locals:³⁰

*Si ma sogra al riu caigués,
i jo del riu la traia,
de tan agraïda que és,
els ulls m'esgarraparia.*

"L'Ebre exercia una atracció malèfica i, cada estiu, per aquella ribera, una mica més amunt, una mica més avall, hi havia negats (...) La gent va recórrer a la imaginació –per evitar que els seus fills anessin a banyar-s'hi– i s'escampa la brama dels saginers, homes de sac i corda, que enxampaven els xiquets que anaven a nedar, els posaven dintre el sac, se'ls enduien al fons d'una cova on els degollaven i els treien els sagins per vendre'ls a un rei que era físic."

Al Sénia, un riu fronterer, antigament cabdalós i que ha marcat el caràcter industrial de la població de la Sénia, era comú anar a jugar a *molinets*, també anomenats *rodets* o *ballarugues*, que eren moguts per l'aigua del riu. Els xiquets de la Sénia i els de la veïna població de Rossell, a l'altra vora de riu, al País Valencià, se'ls construïen amb joncs o totxets (branquetes) i pedres. Es buscaven un jonc ben gruixut, dels molts que hi havia a la vora del riu, el tallaven a mida i li feien amb una navalla dos talls al mig, el més junts possible, un horitzontal i l'altre vertical; després passaven dos trossets de jonc més prim per dins de cada tall, de manera que quedessin en forma de creu.

Només calia subjectar bé el jonc gruixut amb una pedra a cada extrem i deixar que el corrent de l'aigua fes donar voltes als altres joncs, que feien de pala. Estos molinets infantils es basaven en la visió habitual de les rodes de les sènies i de les grans rodes de fusta dels nombrosos i importants molins fariners i paperers que, des d'època medieval i fins a la segona meitat del segle XIX o els inicis del segle XX, existien al llarg de tot el curs del riu, a una i altra vora.³¹ Avui dia ja no queden les rodes hidràuliques, però encara es conserven interessants restes arquitectòniques i instal·lacions industrials d'aquells treballs fets pels fusters seniençs, els tallers dels quals, amb els anys, han donat lloc a algunes de les actuals i més conegudes fàbriques de moble de la població. També s'ha documentat³² la cançó d'un dels jocs de rogle que jugaven antigament les xiquetes senienques; amb altres versions s'usava en altres indrets de Catalunya, en jocs de saltar a corda. A la Sénia la cantaven mentre rodaven i es deixaven caure a terra en dir "culo", mentre que Artur Bladé en recull una altra versió a Benissanet i escriu: *"mentre cantaven, feien un pas de ballet amb una gràcia inconscient i lleugera, alada gairebé, en contrast amb la feixugor sensual de la lletra"*³³. Posem primer les de la Sénia:

<i>Roda la mola,</i>	<i>Roda la mola,</i>	<i>Roda la mola,</i>
<i>la xiringola</i>	<i>roda el molí.</i>	<i>roda el molí.</i>
<i>tronxo maduro,</i>	<i>Una coca fina,</i>	<i>una cosa fina</i>
<i>que caiga de culo.</i>	<i>un barril de vi.</i>	<i>i un trago de vi.</i>

4.- JOCS RELACIONATS AMB ELS BOUS

Actualment, hi ha a les Terres de l'Ebre set ramaderies de bous (braus), que sumen gairebé un miler de caps de bestiar (el 2001 en sumaven prop de mil cinc-cents): la Germans Margalef, d'Amposta, coneguda com la de Soneca, fundada el 1887 i que és la més antiga que existeix a Catalunya; la de Pedro Fumadó, anomenat lo Xarnego, de Deltebre, fundada el 1891; les fundades el 1928 i el 1939 per José Mur i Rogelio Martí, a Alfara de Carles; la Delta, fundada per Ignasi Porres, de Sant Jaume d'Enveja, el 1995, i avui propietat de Pedro Fumadó, i les més recents: *L'Assut de Xerta, propietat de Moises Fabra, i la dels Germans Princep de Camarles*. Abans de la Guerra Civil encara hi havia algunes ramaderies més.³⁴ Més encara, a les Terres de l'Ebre esta tradició ramadera i festiva amb els bous té una antiguitat de segles: així, el 1703, per exemple, un testament d'Ulldecona esmenta uns bous i vaques que pasturen al delta de l'Ebre (segurament dins els canyars, als erms o a la zona marítima) i el 1707,

entre les despeses assentades al llibre de Receptoria Nova, del que avui seria l'ajuntament d'Ulldecona, hi figuren:³⁵

“19L 8s 4d a Pere Torta d'Amposta per una correguda de toros per a N. S. de la Pietat i als pastors, majorals i homens que anaren” i de “16L 5 sous 6 diners a Josep Verdiell, sucrer, per 63 L de confitura seca i 7 L de sucre esponjat per als cadafals de la vila y els comedians y cantors en les dos corregudes de bous se feren en les dites festes “.

Un joc infantil que parla d'esta tradició ramadera al delta de l'Ebre és el joc *a on estan los bous?*, un joc de rogle que usa com estri de joc una espardenya. A Amposta es jugava especialment el dia de Pasqua (antigament una diada en la qual els jocs de carrer tenien un gran paper, tant entre els infants com entre els adults), quan s'anava al camp a menjar la mona. Es jugava amb tots els jugadors assentats a terra, formant un rogle, tret del que pagava, que es posava al mig amb una espardenya a la mà i anava fent preguntes als jugadors assentats, que li anaven contestant a cada qüestió. El diàleg era el següent:³⁶

A on estan els bous?

A la Ribera

Què mengem?

Pa i ceba

Què beuen?

Pa i vi

Tots a dormir!

En sentir “a dormir!”, tots els jugadors del rogle amagaven el cap entre les cames, fent veure que dormien; qui pagava es posava a donar voltes per detrás d'ells, deixava l'espardenya a l'esquena d'un, i manava que es despertessin; qui tenia l'espardenya havia de córrer i pegar-li amb ella al que pagava, si ho aconseguia este tornava a pagar, si no, pagava ell i es reiniciava el joc. Si algun jugador del rogle aixecava el cap per mirar al pagador, este el castigava, amb un cop d'espardenya.

Pel que fa a les *festes de bous*, fins fa unes poques dècades, la festa major de moltes poblacions de l'Ebre s'iniciava anant a buscar els animals, a primera hora del matí, a les finques dels Ports o del delta de l'Ebre on es criaven per dur-los fins a la població;

a l'entrada, els veïns els esperaven enmig d'una gran expectació i els bous, envoltats per la gentada, eren conduïts fins a la plaça, construïda amb carros pels veïns; només hi participaven activament hòmens adults. Històricament, tenim notícia documental de festes de bous des de fa segles. Per exemple, a Ulldecona, en un manuscrit del 4 de maig de 1664 s'esmenta *"la pólvora se gasta en la companyia y fochs corre de toros cadafals"* en honor de la Mare de Déu de la Pietat, i en un altre del 1689 es diu³⁷:

"A 9 de Setembre de 1689 en la Villa de Ulldecona se feren unes grans festes a N.S. de la Pietat, la cual se portá de la ermita de dita vila, per la institució de una Cofradia en la ermita de Nostra Señora. Y hagué en dites festes tres sermons (...) També y hagué un dia de toros ab molts fochs y llumenaries (...) Y hagué tambe danses de gitanes y ball d'espases".

En altres indrets de Catalunya també trobem documents que acrediten la gran antiguitat de la festa dels bous: la primera referència escrita del *"corre de bou"* de Cardona data del segle XV i la de la mort d'un bou per les festes de Carnaval, Corpus i Sant Pere, a Reus, del segle XVI; les primeres referències a les festes de bous d'Olot són, com les d'Ulldecona, del segle XVII.

Els *jocs festius amb els bous, de carrer i de plaça* eren, i per a molts aficionats encara són, l'atractiu principal de moltes de les festes majors de les Terres de l'Ebre. En els programes de festes majors d'Amposta, la Sénia, Tortosa o Ulldecona, impresos el segle XIX, els espectacles amb bous són un dels actes centrals de les festes;³⁸ eren, però, tan populars que trobem un bon nombre de jocs que, directament o indirecta, hi estan relacionats: *jugar a bous, jugar a bous capllaçats, jugar amb toreros*. A Tortosa, a més a més, existia una plaça de bous, construïda el 1843 i enderrocada el 1939, on se celebraven corrides amb toreros de fama i banderillers professionals arribats des de tot l'Estat espanyol³⁹ (també s'hi feien altres espectacles festius, com l'enlairament de globus). Entre els molts toreros famosos que van passar per la plaça de bous de Tortosa podem citar el matador sevillà Ricardo Torres Reina, *Bombita*, nascut el 1879 i retirat el 1913, que fins i tot va comprar un terreny al delta de l'Ebre, una finca que encara porta el seu malnom i que és encara una de les finques més grans i antigues del Delta.

A Amposta, igual que en altres pobles de l'entorn, després de les festes majors, en aquest cas en honor a la Mare de Déu d'Agost, els xiquets emulaven les gestes dels grans, jugant a bous pel carrer. Havien presenciat les empaitades dels bous pel car-

rer i a la plaça de carros, un redol construït i desmuntat cada any pels propis veïns amb fustes, taulons i carros posats un al costat de l'altre, on els bous, que en realitat eren i són majoritàriament vaques o vaquetes, abornen (envesteixen, empaiten) i accen (persegueixen) a la gent⁴⁰, que les toreja, una darrera de l'altra. El mot "abornar", segons Mn. Antoni M. Alcover i Francesc de Borja Moll, tenia una altra interessant acceptió al territori: a Gandesa, en els jocs de xiquets significava prendre la iniciativa en el joc, és a dir, ser el primer en fer la jugada.

Al joc *de jugar a bous*, documentat a Amposta, Deltebre i Tortosa, un dels jugadors feia de bou, i duia agafat amb les dos mans un bastó d'uns 40 centímetres de llargada, que simulava les banyes de l'animal, mentre que la resta de jugadors feien de torejadors. El joc consistia en córrer tant com es podia, per evitar que *el bou* en abornar t'agafés; per aconseguir-ho, pujaven a les reixes de les finestres o als brancals de les cases, com si fossin les bastides de fusta que s'aixecaven al mig de la plaça de bous de veritat⁴¹. A Tortosa, el 1909, el periodista i cronista tortosí Ramon Vergés Pauli l'esmenta al final de la seva detallada descripció del que havien estat els bous de carrer a la ciutat, que llavors ja no es celebraven, referint que el joc infantil sí que es practicava, si més no a les festes de carrer:⁴²

"Encara duren les festes de carrer (...) Acabem este festilogi parlant d'una costum que s'ha perdut: los bous de carré. (...) Quan los bous de carré, en les antigues festes tortosines, no hi havia res com cridá ¡ya ve'l bou! per a espargí la boira (...) D'aquells temps es lo dicho: Mes valent que un bou de Buda, pos de les vacades de Buda surtíen uns bous marracos que tenien espases en conte de banyes y centelles en lloch de potes. ¡Pero qué n'haviem de traure si'ls brams d'ase no arriben al cel ni les ambornades al cul dels toreros (...) Lo cert es que la sanch no arribava al riu y que'l pueblo soberano se divertía de lo lindo. Los chiquets fan correes en sachs y juguen á la paella mascarada, á trencà l'olla y als bous de fusta. Sa mare ceba, son pare grill ¿qué farà el fill?"

Joan Amades el va recollir en altres indrets de Catalunya, on a inicis del segle XIX s'anomenava *joc de correbous*.⁴³ Dècades després, la passió per veure córrer els bous pel carrer subsistia i aflorava fins i tot fora dels actes festius programats. Més encara, a Amposta les mateixes autoritats que havien de vigilar el benestar dels veïns es van deixar anar a les festes de Sant Antoni:⁴⁴

“Aquell any, per donar més color a la festa, es va ocórrer a les autoritats d’organitzar una cursa a base de coixos del poble; s’oferia, per al vencedor, un premi en metàl·lic, a part el trofeu, o la joia com se l’anomenava allí; el gall, que podia veure’s penjat a la meta i que és lliurat de seguida al guanyador. Era una de les moltes i grans pensades que s’acudien per aquells dies a les autoritats, per divertir-se i per divertir el poble durant les festes; una d’elles consistia també a amollar inesperadament un bou pel poble, en les festes de Sant Jaume, mentre se celebrava la cursa. Ho solien fer cap a la meitat, quan la gent estava més desprevinguda i fent creure que se’ls havia escapat. L’alcalde, com a principal representant del poble, figurava moltes vegades al front d’aquestes glòries iniciatives, a causa de les quals més d’un any s’hagueren de lamentar desgràcies. Després, arribada la nit, es divertien tots i reien referint els sustos i les corregudes, amb els pànics i els desordres que provocaven.”

De vegades, el joc infantil se sofisticava, i els xiquets es construïen una petita plaça de bous on representaven els diferents personatges que veien a la plaça dels grans: el pastor, el manso (l’animal que surt a la plaça a buscar el bou quan ja s’ha toreat), l’amo del toril, etc. Era tanta l’afició que els xiquets de Deltebre jugaven a torear corders: *“Quan pel mig del poble hi havia algun corder tossont i una palera prop, els xiquets del veïnat jugaven a torear el corder, fins que l’ama del corder es cansava de tan de guirigai”*.⁴⁵

Al Baix Ebre i el Montsià, on avui es concentren la major part de les festes de bous catalanes, estes eren tant populars que de vegades incloïen una mena de joc dins el joc. Sebastià Juan Arbó ho retrata així:⁴⁶

“cada poble tenia una forma de plaça i una manera de torear, que fins en això es notaven les diferències; a la Ràpita hi havia una barca –una barca vella– posada al centre i entorn de la qual s’organitzaven grans batusses a l’arribada del bou, i de les quals sortia mitja dotzena de carrancs o escalabornats; hi havia també l’espantall, “el pallaso”, penjat d’una corda al centre, que podia pujar-se o baixar-se durant les investides, i en el qual s’enravenxinava el bou, si l’atrapava, escampant la palla per tota la plaça; a Amposta hi havia també “el pallaso”, però en comptes de la barca hi havia una bóta destapada pels dos costats, on s’amuntegaven els homes, amb passos còmics, i a vegades dramàtics, que aixecaven crits i aplaudiments de les dones amuntegades en els carros, que en això les places s’assemblaven, i en tots els pobles i poblats de la comarca la festa es desenrotllava d’una manera semblant.”

Alguns d'aquests jocs d'adults festius que imitaven els bous tenien un caràcter burlesc, i fins i tot s'organitzaven corregudes de bous en les quals estos animals ni tan sols hi participaven. D'esta mena de jocs també en tenim notícia a Alcanar a principis del segle XX. El 1992 encara es recordava que els primers anys del segle XX un tal "tio Roque", veí de la població, va preparar una rabera de burros per torejar-los a la plaça, les dones es van posar mantons i els hòmens van torejar els burros com si fossen bous; l'esdeveniment devia resultar molt entretingut perquè fins i tot n'ha quedat una jota⁴⁷:

*En el pueblo de Alcanar,
han hecho una borricada,
que en lugar de correr toros,
han corrido una burrada.*

Un altre exemple el trobem a la Sénia, el 1950. En esta ocasió, ni tant sols hi participà un animal: un veí es va disfressar de bou, amb unes teles sargides i un cap fet amb cartó, que es va confeccionar; uns amics el van torejar, empudegant-lo i empaitant-lo amb una muleta, per celebrar la festa major. Disfressar-se de bou és una antiga tradició de la qual ja en parla abastament Joan Amades al *Costumari català*, curiosament, però, no dóna cap exemple de les Terres de l'Ebre.

Més jocs: als anys cinquanta del segle passat, a Deltebre va ser molt popular entre els xiquets un altre joc infantil relacionat amb els bous festius: el *flèndit amb toreros*.⁴⁸ Els *toreros* se'ls feien els xiquets amb les tapes retalles de les capsas de mistos (llumins) ja usades, que reproduïen el dibuix d'un bou o d'un torero en diferents actituds, sovint relacionades amb el que succeïa a la plaça durant les corrides. En aquella època, els *toreros* eren molt apreciats i, quan es barataven, valien molt més que altres estris de joc com ara les monedes o els patacons. El *flèndit*, les *boles*, el *cèrcol*, els *ossets (tatos)* o la *baralluga* eren jocs de xiquets molt practicats antigament durant la Quaresma, quan no era permès cantar, ni fer molta bulla. Jugar al *flèndit amb toreros* consistia en guanyar el major nombre de toreros possible. Es dibuixava un quadrat o un cercle a terra i cadascun dels xics que jugaven col·locava el mateix nombre de toreros, que s'anaven apilant al centre, i es tirava amb un *tello* (*tellerà*):

"L'ordre dels jugadors es feia tirant des d'una distancia prudencial un tello i el que s'aproximava més al centre del quadre guanyava. El primer jugador tirava amb

destresa el tello sobre la pila de toreros i tots els que quedaven fora del quadre eren per al tirador, i així anaven tirant tots els participants per ordre d'aproximació, fins que s'acabaven tots els toreros de la pila. De tellos n'hi havia de dues classes: uns de virga (goma endureda) i els altres de tests de càntirs o de gerres de terrissa, i el tamany com a d'un taco de sabata. Els toreros tenien un valor molt apreciat i es canviaven per altres cromos de més valor o per boles de jugar pam i botxa”.

Encara puc esmentar un altre joc relacionat amb els toreros: el de *caçar toreros*, redolins (libèl·lules), que va ser molt popular a Deltebre:⁴⁹

“Hi havia dues espècies de libèl·lules que corrotejaven pels horts i per mig dels panissars. Unes d'uns tres o quatre centímetres que es deien “redolins” i n'hi havia de dos colors: rojos i grocs. I altres eren més curtes i més senzilletes que s'anomenaven “toreros” perquè el seu cap era molt semblant al d'un torero. Tant un com l'altre tipus es caçaven fàcilment, se'ls hi tallaven les ales i en no poder volar es convertien en un joc innocent dels menuts”.

La caça i la utilització d'animals petits era també freqüent entre els jocs infantils masculins, tant al camp i als horts de les poblacions com a les cases o pels carrers. Era freqüent *caçar caragols adormits*, organitzar *curses de caragols*, *acampar moixonets*, *caçar fardatxos* amb fones, *follar nius* a les sènies, o *canviar les formigues de niu*, un joc que a la Ribera d'Ebre es practicava sobretot a les eres, quan ja s'havia ensacat el blat i les formigues hi acudien en busca d'aliment.⁵⁰ A Bot i Prat de Comte era costum *jugar a fer sonetes* amb caragols: uns xiulets que es fabricaven els mateixos xiquets fent un foradet a les closques, sense que se'ls trenqués el tel de la boca.⁵¹

5. JOCS RELACIONATS AMB ELS PAGESOS

Com succeïa arreu, a les Terres de l'Ebre les hortes, les eres, les sènies, els masos, els molins, els quadros d'arròs, etc. van ser l'escenari de tota mena de jocs, d'adults i d'infants, femenins i masculins, i moltes de les eines i els estris dels pagesos van convertir-se en estris de joc, perquè era el que la gent tenia més a mà. A finals del segle XX, alguns d'estos estris i jocs han estat recuperats en diferents indrets del territori, en un context festiu. Així, entre els jocs que usen eines i estris del camp, animals de treball o productes elaborats pels pagesos podem esmentar: la *corrida del*

cabàs o de les pedres (com se l'anomena a Prat de Compte), la *corrida de la forca*, les *corregudes de cavalls*, *egües i matxos* (celebrades sobretot entorn de la festa de Sant Antoni, de llarguíssima tradició al territori), les *corregudes de sacs*, el *joc de la panolla roja*, el *joc de la trisella*, el *joc dels esclopets*, etc. Molts d'estos jocs es tornen a jugar, des de fa uns anys, ara en el marc de les festes majors; uns altres sembla que s'han perdut per sempre. El *joc dels esclopets* es jugava amb l'esclopet de segar, una mena de manyopla de fusta amb la qual els segadors es protegien la mà esquerra del tall de la falç, que va deixar d'usar-se quan les recol·lectores van substituir els segadors; a Benifallet⁵², per exemple, era un joc de taverna, que es va perdre abans encara que el de *la morra*, un altre joc ans molt popular, que avui només es juga a Sant Carles de la Ràpita. Mentre que abans era, com a arreu, un joc de taverna jugat per mariners, des del 1992 és un joc de festes majors amb un campionat que es disputa cada any, organitzat per un bar de la població.

El *joc de la panolla roja*, un dels jocs perduts quan les màquines van substituir la faena manual, es practicava mentre es pelaven les panolles de panís (blat de moro), traient-los la parallofa: qui trobava una panolla amb els grans rojos podia expressar un desig que es pogués complir immediatament, un cop formulat, s'havia de concedir. La gent jove aprofitava l'ocasió per esquivar l'estricta moral de l'època i demanava algun atreviment: una besada, que una parella es besés o tocar-li la cama a algú. Així es recorda a Deltebre:⁵³

"Recordo com si ara fos lo temps d'esparallofar, cada nit se reunien los veïns a una casa del veïnat. Allí estava el munt de panolles amb clofolla; s'asseïa tothom al voltant de les panolles i començaven a esparallofar. Era una de les nits més boniques de la meua infantesa. La gent parlava i parlava sense parar d'esparallofar i, al mateix temps que creixia el munt de panolles sense parallofa, creixien les històries sobre l'ans i l'ara, eren nits d'història i de gaceta d'actualitat. Quan ja feia una mica que s'esparallofava els de la casa treien pastissos fets a casa, paracotes, ensegninades, panoli... i begudes dolces com lo moscatell, lo vi ranci, la mistel·la... Era també l'oportunitat de poder fer una mica el gat. I quan algun noi trobava la panolla roja, que es preparés la noia del seu desig, la besada la tenia assegurada (...) I a l'altre dia s'anava a una altra casa del veïnat. Tothom ajudava tothom (...)"

La conlloga (l'acció mútua d'ajudar-se a treballar sense cobrar, a canvi que t'ajudessin quan tu ho necessitaves) ja era arreu un costum antic i generalitzat en època medial; al Delta s'aplicava en tota mena de circumstàncies, per exemple quan un era malalt i

no podia acudir a les faenes del camp que tenien un calendari precís: sembrar, xarugar, birbar, segar... O quan la família no reunia prou braços per fer-les. Avui, estes faenes tradicionalment duríssimes es rememoren a l'Ampolla, Amposta, Deltebre i Sant Jaume d'Enveja amb festes de la plantada i de la sega, amb finalitats identitàries i turístiques. La conlloga es practicava a totes les Terres de l'Ebre fins que als anys seixanta del segle passat les millors condicions socials i econòmiques de la gent van imposar, com a arreu, l'ús dels diners.

La *corrida de les pedres* se celebra a Prat de Compte cap al 24 d'agost, el darrer dia de les festes majors en honor de Sant Bertomeu. Té lloc a la plaça i hi competeixen quatre jugadors que han de recollir de terra, d'una en una, les vint-i-quatre pedres (les mateixes cada any), que formen la filera de cada jugador i anar dipositant-les al cabàs que hi ha a l'extrem de la seua filera; el primer en aconseguir-ho i en donar la mà a l'alcalde guanya la cursa. Este dia s'organitzen també *curses pedestres*, amb recorreguts adaptats als participants segons l'edat i el sexe; la *cursa dels ous*, on els participants corren amb un ou col·locat sobre una cullera de fusta que subjecten amb la boca per la palilla; la *cursa de les taleques*, amb els sacs que s'usaven per emmagatzemar gra; la *cursa del cresol*, on cal córrer una distància convinguda portant un gresol (llum d'oli) encès penjat de la bragueta dels calçotets tradicionals, sense que s'apagui, perquè si s'apaga el jugador s'ha d'aturar a encendre'l mentre els altres avancen; i la *cursa dels mocadors*. Pel seu valor identitàri van ser declarades Festa Tradicional d'Interès Comarcal pel Consell Comarcal de la Terra Alta, el 2000. Avui són una festa amb una gran repercussió turística a nivell de Catalunya.

A Ascó s'ha recuperat per a la festa el *joc de la trisella*, un antic joc local d'aposta que practicaven els hòmens de la població fins a la Guerra Civil espanyola. A les Terres de l'Ebre, el conflicte bèl·lic i la postguerra van ser especialment llargs i molt durs, de manera que, durant dècades, la Guerra Civil primer i la postguerra després van arravatar a bona part de la població (la que va subsistir al conflicte) l'esperit lúdic i les ganes de gresca; els jocs, el ball, el teatre, la música de banda, les festes... tot se'n va ressentir. La trisella és un estri agrícola de fusta de grans dimensions, prou comú. Té forma de pala poc fonda però molt ampla i es feia servir per dur terra d'un lloc a l'altre de les finques i anivellar el terreny. Per tal de jugar, a Ascó li feien uns forats a la base, que després es remarcaven alternativament amb pintura blanca (o roja) i negra. La trisella es posava a terra fent baixadeta, perquè la bola no es quedés parada. El joc es disputava al fossar Vell i a l'era de l'Esquerré i consistia en apostar una

quantitat de diners a que la bola entraria en un dels colors dels forats i, a continuació, fer punteria impulsant la bola per a que rodés per terra fins al forat desitjat, des d'uns 7 metres de distància. Si la bola entrava en un dels forats del color indicat, es guanyava l'aposta, si no, es perdia la bola. Es jugava apostant per un determinat nombre de tirades o bé per una sola tirada i només hi jugaven els hòmens adults:

"A Riba-roja, el sr. Agustí Cervelló, de 105 anys, confirmà els comentaris anteriors, explicant-nos que ell hi havia arribat a jugar. L'anomena joc de trigella o de la bola i diu que era un joc d'aposta en el qual dos jugadors s'apostaven quartos. Es tirava la bola i si queia en un forat de color negre es guanyava, si queia en un forat roig, es perdia. Es podia jugar a un determinat nombre de tirades o bé, simplement, a una. La única diferència en relació a l'explicació de Garcia Pons és que segons Agustí es tirava des d'una distància de dos a tres metres."⁵⁴

Més gran era la trisella que s'usava al delta de l'Ebre, per anivellar les lloses de les terres d'aiguamolls i salobrars que, a poc a poc, famílies senceres de pagesos anaven transformant en arrossars, amb grandíssims esforços i dificultats de tota mena; podia arribar fins al metre i mig d'amplada, i de vegades es requeria l'esforç de dos animals per a arrossegar tota la terra que podia encabir. Després de dècades d'assajos i conflictes, el 1868 el Govern de l'Estat va autoritzar definitivament el cultiu de l'arròs al Delta. L'aigua dels dos canals de reg de l'Ebre, inaugurats el 1860 i el 1912, va estendre la seua producció. En aquest context apareixen diversos jocs, avui en desús. Un, el *joc de relliscar als salats* (sossars o salobrars), tenia també una versió urbana: el *joc de patinar pels sequers o per les eres*, és a dir, als espais de terra trepitjada (més recentment cimentada o enrajolada) a les finques o als afores de les poblacions on es batia l'arròs a potes i després s'escampava perquè s'assequés al sol. Per jugar se cercava un tros de terra salnitros, pla i desproveït de barrella (planta explotada des de l'edat mitjana per a l'elaboració casolana i industrial de sabó i vidre), després se li tiraven unes quantes poalades (galledes) d'aigua, de manera que l'aigua el deixés prou llacós com per, agafant carrera prèviament, lliscar per damunt. Era un joc de xiquets i de nois, que jugaven descalços per relliscar millor. Guanyava qui recorria d'una sola vegada la major distància, sense caure a terra, cosa prou freqüent perquè mantenir l'equilibri i avançar al mateix temps resultava difícil. Quan es jugava als sequers o a les eres, les patinades no resultaven mai tan espectaculars. Així, es recorda a Deltebre.⁵⁵

“Un costum totalment autòcton era el de relliscar al salat ja que tan sols es podia jugar al Delta on abundaven els sossars lliures de matolls. S’escollia un tros de salat, es mullava ben empapat d’aigua, i els xiquets descalços agafaven correguda i relliscaven per dalt del sossar a veure qui podia fer el recorregut més llarg. Tots bruts de fang al final a donar comptes a les mares i sempre queia un clatellot.”

En l’extrem oposat, trobem les *corregudes a peu pels xarugats*, documentades a Amposta⁵⁶ i Deltebre. Les xarugues són arades totalment fetes de ferro, amb la rella lateral, pròpies del delta de l’Ebre i del País Valencià, que s’usaven en el conreu de l’arròs, per enfondir molt en el terreny. El 30 de juliol, amb motiu de la diada dels sants màrtirs, Abdon i Senén, al tombant dels segles XIX i XX, la pagesia d’Amposta sortia amb carros i tartanes a celebrar la festa al molí fariner de l’Enclusa del canal marítim, a mig camí entre Amposta i Sant Carles de la Ràpita; allí cada any s’organitzava, entre d’altres diversions, una cursa a través dels quadros d’arròs, acabats de xarugar. L’escriptor Sebastià Juan Arbó la descriu així, el 1932, a la seua novel·la *Terres de l’Ebre*.

“A la tarda es celebrava la típica correguda de xiquets a través de la terra xarugada dels arrossars, carrera plena de bacs i ensopegades, que els feia arribar en ple estat de sutzura i de fatiga, que ja de lluny despertaven la hilaritat general, i els feia acollir entre un ample aldarull de rialles i de forts aplaudiments.” (...) “Es conta que al delta de l’Ebre s’han organitzat campionats de corregudes de camp a través, i que habitualment es feien entrar als forasters a córrer pels camps d’arròs xarugats, per la qual cosa els corredors deltaics treien avantatge d’aqueta dificultat ategida.”

Un altre joc relacionat amb els oficis de l’arròs era el que imitava el treball dels camàlics; era, evidentment, un joc de xics i s’anomenava qui *vol comprar un saquet d’arròs?* Es va jugar a Amposta entre els anys quaranta i seixanta del segle passat i era ben senzill: un dels jugadors més grans es carregava al més menut de tots al muscle, tal com es feien els camàlics amb els sacs d’arròs, i anava corrinyant prop dels altres mentre preguntava: *“Qui vol comprar un saquet d’arròs?”* Quan es cansava o algú li comprava deixava anar la criatura.⁵⁷ Imitaven el treball duríssim de l’ofici de camàlic: a estall (a preu fet), en jornades que podien arribar fins a les catorze hores, ensacant i pesant arròs a l’eres o els sequers o carregant sacs (que arribaven fins als cent quilos cadascun) en llaüts, carros, trens i vaixells, i descarregant-los als magatzems, on els apilaven en estibes de fins a vint-i-cinc sacs d’alçada. Massa sovint acabaven patint una de les moltes malalties greus que els afectaven, sobretot respi-

ratòries i dels ossos: les cames, les costelles, les vèrtebres i la columna se'ls deformaven sovint pel pes de l'arròs i acabaven encorbats i sempre amb dolor; els constipats i les pulmonies es tornaven crònics, de respirar en llocs tancats la polseta que desprenien els sacs. Molts hòmens al cap d'un temps s'ho deixaven, perquè no ho podien aguantar, tot i que es cobrava molt més que qualsevol jornalier. Eren, com els llaüters, hòmens especialment esforçats i endurits en un moment històric en el qual la força bruta era d'ús habitual i les males condicions de treball (i de vida) generals.

Per acabar, un altre joc relacionat amb l'arròs. És de xiquetes i de xiquets i s'usava per triar el jugador o jugadora que manaria, qui pagaria, els jugadors de l'equip, etc. És conegut amb el nom d'*un potet d'arròs*, que es basa en una cançoneta, que ha estat recollida amb petites variants a Amposta, Ascó, Benicarló i la Sénia, per exemple.⁵⁶ Qui triava recitava la lletra de la cançoneta i a cada paraula que pronunciava anava tocant amb la mà als jugadors, un per un, sempre en el mateix ordre. En la versió local recollida a Amposta, era la paraula "sortida" la que anava descartant jugadors de la sort de pagar, fins que només en quedava un, que era el que havia de pagar; a Ascó i la Sénia descartava la paraula "flors". Un cop l'atzar escollia, s'iniciava el joc al que es volia jugar: *boles, bous, flèndit, pedrusca, planto, pot, viola...*

*Un potet d'arròs,
tris, tros,
maçana podrida,
entrada i sortida.*

*Un potet d'arròs,
tris, tros,
clavells i flors.*

*Un potet d'arròs,
tris, tros,
cabells i flors.*

He repassat alguns dels lligams i les relacions que ans existien entre els jocs i els oficis en les formes de vida tradicionals de les Terres de l'Ebre i també les encara existents: més enllà de l'àmbit del treball i de les activitats laborals, una part prou important d'este ric patrimoni lúdic tradicional està present en les festes, les fires i les celebracions col·lectives més populars, de manera que defineixen, també avui, algunes de les formes de vida del actual territori.

NOTES

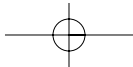
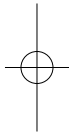
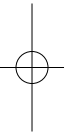
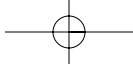
1. M. Carme QUERALT i Josefina ROMA (2005), «El quotidià perdut», a *Tradicioniari: Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Vol. 4 La festa*, Barcelona, Enciclopèdia Catalana, p. 252-256. En este text deixaré de banda el paper dels artesans com a constructors de joguets i estris de joc.
2. Àlvar ANYÓ (*et al.*) (2000), *Jocs tradicionals a Benicarló*, Benicarló, Alambor, p. 31.
3. Artur BLADÉ (1996), *L'edat d'or*, Barcelona, Columna Tresmall, p. 162, citat a Biel PUBILL (2005), «El joc i el paisatge lúdic en l'obra d'Artur Bladé i Desumvila», a *La lliçó de l'Ebre: Conèixer Artur Bladé i Desumvila*, Flix, Centre d'Estudis de la Ribera d'Ebre, p. 87-122.
4. Joan SALVADÓ (2004), «Usos, vivències i costums de les arrels d'un poble: La fàbrica i els nostres jocs», a *Costums d'abans i fets ampostins*, Amposta, Ajuntament d'Amposta, p. 371-375.
5. Victòria ALMUNI i M. Mar VILLALBÍ (2007), «Passegem el patrimoni urbà: Una proposta de recorregut per conèixer millor el nostre poble», *Lo Senienc: Butlletí d'informació local* (la Sénia), especial núm. 4 (agost), p. 37.
6. Biel PUBILL (2001), «Recuperació dels jocs de festa a la Plaça», *Malpàs* (Ascó), núm. 30 (març); Maria Carme QUERALT (2000), «10 anys jugant i aprenent amb els joguets populars: "Els joguets dels iaïos", un taller per jugar i aprendre, i per difondre el patrimoni etnològic del Montsià», *Ruralia: Revista del món rural valencià* (Castelló), núm. 8; Lourdes RODRÍGUEZ, Marta PRATS i Neus CORTIELLA (2007), «Els jocs a les ermites de la Terra Alta, una aplicació didàctica», a *Recerca i patrimoni etnològic: Els jocs tradicionals*, Móra la Nova, Institut Ramon Muntaner.
7. M. Joana MINGUET (1996), *Allà baix a l'era. Recull de jocs i cançons*, 3a. ed., Ulldecona, Centre Cultural i Recreatiu; Cinta GALIANA (1997), *Juguem, juguem: Jocs populars de les Terres de l'Ebre per a xiquets*, Tortosa, Mediscrit; Daniel CERVERA, Celso PLA i Natàlia VERGE (1999), *Jocs seniencs de sempre*, La Sénia, Club de Birles de la Sénia; *Despertant tradicions: "A què juguem avui, iaïo?"* (1999), Deltebre, Patronat Municipal de Turisme de l'Ajuntament de Deltebre; *La Riuada: Revista d'informació cultural* (Móra d'Ebre), núm. 28, *Monogràfic "Els jocs d'ahir"*.
8. Josep ALANYÀ (2003), «Els jocs infantils de xiquets i de noies» a *Etnografia de la Terra Alta: Projecte per a la recerca etnoantropològica*, Gandesa, Consell Comarcal de la Terra Alta, p. 273 i 280, i Pepa NOGUÉS (2000), *Jocs populars i tradicionals a la Terra Alta. Volum II: Jocs dels adults*, Beques per a la recerca sobre el patrimoni etnològic de Catalunya 2000, Barcelona, Centre de Promoció de la Cultura Popular

- i Tradicional Catalana del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.
9. Albert CURTO i Albert MARTÍNEZ (2000), «La presència del llop a l'antic terme de Tortosa a la Baixa Edat Mitjana», *Acta historica et Archeologica Medievalia* (Barcelona), núm. 20-21; Felip FUCHO (1998), *El llibre de la caça: Els sistemes de caça a la Fatarella, Terra Alta*, Barcelona, Columna Tresmall, p. 40.
 10. Carmel BIARNÉS (1982), «Jocs de carrer d'Ascó» a *Congrés de Cultura Tradicional i Popular*, Barcelona, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya (inèdit).
 11. *Diccionari Català-Valencià-Balear* (1930-1962), Palma de Mallorca, Alcover-Moll.
 12. Agustí BEL BELTRAN (2000), «Un malnom per a cada nissaga», a *Alcanar*, Valls, Cossetània, p. 12.
 13. Joan Vicenç SANZ (1989), «Anàlisi de l'estructura demogràfica d'Alcanar al padró d'habitants de l'any 1845», a *I Congrés d'història d'Alcanar*, Alcanar, Ajuntament d'Alcanar, p. 201.
 14. Ramon VERGÉS (1991), *Espurnes de la llar: Costums i tradicions tortosines. Vol. 1*, Tortosa, Cooperativa Gràfica Dertosense (edició facsímil de la primera edició de 1909), p. 173.
 15. Josep Sebastià CID (1995), «Imatges del riu en el cançoner», *La Riuada: Revista d'informació cultural* (Móra d'Ebre), núm. 4, p. 13.
 16. Enrique PEDRET (2007), «Recuperació de regates de festa major a l'Ebre», a *Recerca i patrimoni etnològic: Els jocs tradicionals*, Móra la Nova, Institut Ramon Muntaner, p. 59-62.; Joan MARTÍ (1998), «Ressorgiment d'una vella tradició rapitenca: Les regates de mulettes», *Ràpita: Revista d'informació local* (Sant Carles de la Ràpita), núm. 352.
 17. Joan Ramon VINAIXA (1994), *La navegació per l'Ebre català en el darrer quart del segle XVIII (de Riba-roja a Miravet)*, Flix, Centre d'Estudis de la Ribera d'Ebre, p. 65.
 18. Eva CASTELLANOS (2007), «El camí de sirga, traçat de la memòria fluvial», *Recerca* (Tortosa), núm. 11, p. 257-282; Montserrat BOQUERA (2004), «Viure del riu: Els oficis relacionats amb el medi fluvial», a *Formes de treball a les Terres de l'Ebre*, Tarragona, El Mèdol, p. 87-111.
 19. Sebastià JUAN ARBÓ (1993), *Obra completa*, Barcelona, Columna, p. 380 i 406, respectivament.
 20. Xavier FIGUERES (1991), *Notes històriques de l'Ametlla de Mar*, l'Ametlla de Mar, Ajuntament de l'Ametlla de Mar, p. 109, 173 i 186.
 21. Josep Antoni COLLAZOS (1988), «La festa del riu a la Ribera d'Ebre», *Anbara* (Torredembarra), núm. 2, p. 11-15.

22. Record d'Enric Ribera citat a Josep Antoni COLLAZOS (1997), «Les curses de pon-tones a la Ribera d'Ebre: Aproximació a un estudi de les seves característiques i història (1910-1994)», a *Cultura Fluvial: Del Pirineu-Mediterranea*, Tortosa, Amics i Amigues de l'Ebre, p. 151-173.
23. Joan MOREIRA (1979), «Tortosa xalant», a *Del folklore tortosí: Costums, ballets, pregaries, parèmies, jocs i cançons del camp i de la ciutat de Tortosa*, 2a. ed., Tortosa, Cooperativa Gràfica Dertosense. Tortosa, p. 389.
24. Francesc CARRERAS (1993), «Festes fluvials a Tortosa», a *La navegació al riu Ebre: Notes històriques*, Barcelona, Direcció General de Ports i Costes del Departament de Política Territorial i Obres Públiques de la Generalitat de Catalunya; Francesc MASSIP (1993), «El joc de la galera», *La Veu del Baix Ebre* (Tortosa), núm. 1860 (8 d'octubre)
25. «La barra ensabonada» (1999), a *Despertant tradicions: "A què juguem avui, iaio?"*, Deltebre, Patronat Municipal de Turisme de l'Ajuntament de Deltebre, p. 39-40.
26. Xavier FIGUERES (1991), *Notes històriques de l'Ametlla de Mar*, p. 111.
27. Artur BLADÉ (1996), *L'edat d'or*, Sebastià JUAN ARBÓ (1967), *L'espera*, Barcelona, Club editor, p. 89 i 46.
28. Antoni COSTES i M. Carme QUERALT (2002), «El joc motor a l'obra de Sebastià Juan Arbó», a *VI Curs de jocs tradicionals, FestCat (Escola Catalana de la Festa) d'Horta de Sant Joan* (inèdit), p. 12
29. Elena ESPUNY (2004), «Recerca sobre els canterers de les Terres de l'Ebre», *Raiïls* (Ulldecona), núm. 20, p. 123-127.
30. Francesca ALIERN (1995), «Cançons de ronda, de tavernes i del camp», a *Xerta: Recull popular*, Roquetes: Impremta i Litografia Monllau, p. 254, i Artur BLADÉ (1996), *L'edat d'or*, p. 50, respectivament.
31. Apareix amb esta accepció al *Diccionari de la llengua catalana ab la correspondència castellana i llatina* (1839-1840) de Pere Labèrnia, considerat el diccionari català més important del s. XIX, i la seva principal referència fins a l'aparició del de Pompeu Fabra: Jordi GINEBRA i Pere NAVARRO (2003), «Norma lèxica i variació lingüística: El diccionari de Pere Labèrnia», a Miquel Àngel Pradilla (ed.) (2003), *Llengua i literatura a les comarques de la diòcesi de Tortosa*, Benicarló, Onada, p. 140-156. Labèrnia, nascut a Traiguera (el Baix Maestrat), va començar a recollir mots sent estudiant del Seminari de Tortosa.
32. *Molins, tallers i fàbriques a la Sénia: El procés d'industrialització a una comunitat rural* (2003), La Sénia, Centre d'Estudis Seniençs i Ajuntament de la Sénia.

33. Daniel CERVERA, Celso PLA i Natàlia VERGE (1999), *Jocs senienecs de sempre*, p. 63 i 134.
34. Artur BLADÉ (1958), *Crònica del país natal (vida i mort d'un petit món)*, Barcelona, Selecta, p. 112, citat per Biel Pubill al seu article sobre Artur Bladé, ja referenciat.
35. M. Carme QUERALT (2005), «Les festes de bous», a *Tradicionari: Enciclopèdia de la cultura popular. Vol. IV, La festa*, Barcelona, Enciclopèdia Catalana, p. 167-173.
36. Ferran GRAU i Joan ROIG (2004), *Ulldecona setcentista. Vol 1*, Benicarló, Onada, p. 65-66.
37. Antoni COSTES i M. Carme QUERALT (2002), «El joc motor ...», p. 90
38. Rosario SEVILLA (1988), «Bous: polèmica i tradició», *Mitjorn* (Amposta) (8 de setembre), p. 3.
39. M. Carme QUERALT (2004), «Les festes de bous a les Terres de l'Ebre», *Caramella: Revista de música i cultura popular* (Reus, Massalfassar, Lluçà), núm. 11 (juliol), p. 26-29.
40. Antoni GONZÁLEZ (1996), «La plaça de bous de Tortosa», a *Bous, toros i braus: Una tauromàquia catalana*, Tarragona, El Mèdol, p. 206-208.
41. El *Diccionari etimològic i complementari de la llengua catalana* de Joan Coromines, el *Diccionari Català-Valencià-Balear* d'Alcover i Moll i el *Diccionari General* de Ferrer Pastor, recullen el verb "abornar" donant-li el significat de detenir, de fer parar. Labèrnia, al seu diccionari, recull "acaçar" amb el significat d'empaitar.
42. Antoni COSTES (1997), *Emborrapà! Jocs de carrer jugats a Amposta*, Amposta, Ajuntament d'Amposta, p. 30-31.
43. Ramon VERGÉS (1991), *Espurnes de la llar...*, p. 112-114.
44. Joan AMADES (1983), *Costumari català: El curs de l'any, Vol. 3*, Barcelona, Salvat, Edicions 62, p. 497.
45. Sebastià JUAN ARBÓ (1965), *Narracions del delta*, Barcelona, p. 321-322
46. Domènec FORNÓS (1999), *Costums d'abans del Delta de l'Ebre*, ed. de l'autor, p.75
47. Sebastià JUAN ARBÓ (1993), «La masia», a *Obra Completa*, Barcelona, Columna, p. 558.
48. *Dites, cobles i rondalles* (1992), Tortosa, Servei Català de Tortosa i Ajuntament de Tortosa, p. 89.
49. *Despertant tradicions...* (1999), p. 64.
50. Domènec FORNÓS (1999), *Costums d'abans del Delta de l'Ebre*, p. 69, i també Baltasar CASANOVA GINER (1996), *Des de les Quatre carreteres: Una aproximació al folklore i la parla del Delta de l'Ebre*, Deltebre, Ajuntament de Deltebre, p. 18.

51. Domènec JARDÍ PAGÈS (2002), *A Tivissa canten missa...: Records de fets i costums religiosos*, Valls, Cossetània, p. 35. El títol, certament, no s'escau amb este cruel costum infantil que consistia en provocar que les formigues es matessin entre elles.
52. Joan AMADES (1983), *Costumari català...*, p. 929 i 933.
53. Francesc COTS ALCOVERRO (1996), *Benifallet entre dos segles*, Tortosa, Centre de Lectura de les Terres de l'Ebre, p. 135.
54. Baltasar CASANOVA GINER (1996), *Des de les Quatre carreteres...*, p. 136. També descriu el joc, a Amposta, Joan SALVADÓ (2004), «Sobre la panolla roja i el joc del petonet», a *Costums d'abans i fets ampostins...*, p. 197-207.
55. Biel PUBILL (2003), «Els jocs tradicionals vinculats als oficis, a les feines», a */// Jornada d'Etnologia a les Terres de l'Ebre*, Ascó, Associació Cultural Lo Llaüt.
56. Baltasar CASANOVA GINER (1996), *Des de les Quatre carreteres...* Domènec Fornós a Deltebre i Antoni Costes a Amposta també recullen este joc.
57. Antoni COSTES (1997), *Emborrapà!...*, p. 45.
58. Antoni COSTES (1997), *Emborrapà!...*, p. 157
59. Antoni COSTES (1997), *Emborrapà!...*, p. 21; Carmel BIARNÉS (1982), «Jocs de carrer d'Ascó», p. 4; Àlvar ANYÓ (*et al.*) (2000), *Jocs tradicionals a Benicarló*, p. 44 i VERGE (1999), *Jocs seniencs de sempre*, p.135, respectivament.



JOCES POPULARS I TRADICIONALS A L'URGELL

ASPECTES SOCIOCULTURALS

FRANCESCA BARDAJÍ SANTIVERI

Tècnica del Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrrrega

Des del Museu Comarcal de l'Urgell, conjuntament amb membres del Laboratori de Praxeologia Motriu de l'INEFC de Lleida, un equip de cinc persones vam realitzar una recerca per identificar i estudiar els jocs populars tradicionals practicats a la comarca de l'Urgell, en el marc d'un programa de recerca de l'IPEC del Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya.

La investigació, realitzada del 2000 al 2003, va abastar els vint municipis de la comarca i es va basar en les fonts orals; els informadors, homes i dones, tenien una mitjana d'edat de 75 anys. Es van fer noranta-set entrevistes, algunes individuals i altres col·lectives, i es van identificar uns cent quaranta jocs, a més d'un compendi d'entreteniments lúdics.

Els informadors urgellencs de la recerca eren persones que van viure la infantesa a la primera meitat del segle XX, per tant els jocs identificats van ser els que es jugaven en aquella època.

Està demostrat que els jocs d'infantesa tenen un valor incalculable per a les persones. A part de les habilitats psicomotrius que ajuden a desenvolupar, els jocs són l'aprenentatge, l'avantsala de les experiències que, evidentment en una altra dimensió, es viuran posteriorment en la vida adulta; qui vol jugar ha d'aprendre a relacionar-se, a compartir, a acceptar les normes, a cedir, a guanyar i a perdre..., valors que després haurem d'aplicar en les nostres futures relacions, ja siguin personals o laborals.

Els jocs són per tant un dels principals agents socialitzadors de l'ésser humà. És per aquest motiu que quan estudiem els jocs tradicionals que ha practicat una determinada generació descobrim, a la vegada, aspectes de la societat i de la cultura propis del lloc i del moment concret en què es practiquen.

Tenint en compte aquesta premissa, en la fitxa confeccionada de cada joc identificat en la recerca, a més de les dades tècniques, com la descripció, el reglament i el desenvolupament del joc, hi vam recollir informació sobre els aspectes socioculturals en els quals aquest es practicava, de manera que hi quedés reflectit quins eren els protagonistes d'aquell joc concret (la seva edat, el sexe...), on l'acostumaven a jugar, en quin espai (a casa, a la plaça, a l'era, al carrer, al voltant de l'església...), quan hi jugaven (si era més propi d'una estació o altra, si es practicava a diari o només en unes dates determinades...), quins estris utilitzaven (com els anomenaven, com els aconseguien, qui els confeccionava, quins materials empraven...), quin tipus d'apostes realitzaven (si és que en feien) i també s'hi indicava, sempre que els informadors ho recordessin, les anècdotes relacionades amb aquell joc, qui els hi va ensenyar o de qui el van aprendre, així com les expressions orals que feien servir o quines cançons associades amb els jocs cantaven.

Analitzada la informació que ens aporten aquests aspectes, de tots i cadascun dels jocs identificats en la recerca, podem arribar a extreure'n un resultat, unes característiques socioculturals comunes a tots ells i que fan referència als següents apartats:

Pel que fa als **protagonistes**: l'edat, el gènere i el nombre de participants.

Amb relació a l'edat, la majoria de jocs només es practicaven mentre durava la infantesa o preadolescència, concretament fins que s'acabava l'etapa escolar (llavors acostumava a ser als catorze anys); després, quan s'iniciava el període laboral, el ventall de jocs disminuïa. S'observa que hi havia jocs, com els cantats o de rotllana, que eren propis dels més menuts, tant per als nens com per a les nenes, però a mesura que anaven creixent, els nens els deixaven de practicar mentre que les nenes hi jugaven fins a l'adolescència. En el cas de les nenes, doncs, sembla que l'edat dels jocs s'allargava una mica més. No obstant això, alguns senyors ens expliquen que d'adolescents, quan plegaven de treballar, encara anaven a jugar a *futbol*, a *pilota a mà* i al *joc de l'estre* o *joca*, també jugaven a jocs d'apostes: a *parells* o *escarsers*, a la *morra*, a *xapes* o a *cara i creu* (quan disposaven d'algun diner), feien curses a peu o amb bicicleta i jugaven a *bitlles* i a cartes.

A l'adolescència, i sobretot quan els nois i les noies començaven a freqüentar i a flirtejar, tenien molt èxit alguns jocs de grup mixtos, com els *disbarats* o el *telèfon enredat*, el *quinto* (una espècie de bingo) i els *balls del rellevo*, el de la *patata*, el de l'es-

combra, el de les *cartes* i el de la *cinta* o *anella* (ideals per aparellar els més tímids). Aquest últim joc consistia a passar per sota d'unes anelles penjades intentant fer punteria amb un bastonet dins d'alguna anella per tal d'endur-se-la, tot fent seguir una cinta que hi estava cosida; a la localitat d'Anglesola, aquest joc s'organitzava al matí del dia de la festivitat de sant Antoni, amb la particularitat que cada cinta portava brodat el nom d'una noia; d'aquesta manera quedava assignat, per sort, amb quina brodatora ballaria el jugador (hi participaven els xicots) al ball que es feia a la tarda de la mateixa diada: "el ball de la cinta".

Els jocs més comuns entre els adults eren els de taula, principalment les cartes. Les dones jugaven a l'*oca*, al *parxís*, a les *dames*, al *quinto* i als jocs de cartes de l'*escambrilla* i la *mona*. Els homes acostumaven a jugar al *dòmino* i als jocs de cartes del *tuti* o *tute*, el *subhastat*, el *truc*, la *manilla*, el *tresillo* i el *burret*. Altres jocs practicats pels homes adults eren el *futbol*, el joc de *pilota a mà* i el de les *bitlles grosses*; a les *bitlles* era habitual jugar-hi fins a edats ben avançades.

Amb relació al gènere, hi havia jocs més propis del nens i jocs més propis de les nenes; a més, vam comprovar que normalment els nens i les nenes jugaven per separat. Avui dia aquestes diferències es van extingint, però en una època en què certs valors s'associaven clarament a un o altre sexe i en què certs tabús estaven a l'ordre del dia, s'imposava aquesta separació entre els dos sexes. Unes padrines quan se'ls va preguntar sobre això van comentar: "*ens deien que entre els nens i les nenes hi havia el dimoni al mig*".

Generalment, els jocs dels nens els trobem identificats en aquells que eren més agressius, perillosos i competitius, mentre que les nenes practicaven jocs més tranquils, la majoria dels quals imitaven el rol de les dones adultes. Es consideraven jocs de nens: el *futbol*, els jocs amb *baldufa*, amb *bolitxo*, amb *boles* i amb la *rutlla*, l'*estre*, el *cavall fort*, *saltar i parar*, *pilota a mà*, el *gep*, *santigre*, el *llop*, la *morra*, les *xapes*, l'*abugot* o *borinot*, *endevina qui t'ha pegat*, la *bufanda*, fer petar pots amb carbur...

Es consideraven jocs de nenes: jugar amb *nines*, amb *fireta*, amb *ossets*, amb *agullles*, amb *didals*, amb *pedretes*, a *casetes*, a *comprar i vendre* i tota una sèrie de balls rodons i jocs associats a una cançó com: *l'anelleta*, la *cadireta*, les *cantiretes*, el *matarile*, el *puny punyet*, el *punxonet*, *picar mans*, *saltar a corda*, la *xerranca*...

No obstant això, hi havia jocs mixtos, jugats indistintament per nens i nenes, ja fos junts o bé per separat, per exemple: *aconsigar*, el *cuc* o *cuit amagar*, el *bòlit*, jocs amb *patacons*, jocs amb *cromos*, amb les *bitlles* petites, amb *cartes*, els *fills als dits*, els *quatre pilans*, la *gallina cega*, els *disbarats*, el *telèfon*, l'*espardenyeta*, el *pare carabasser*, les *cadires*, l'*olla*, el *mocador*, *arrençar cebes*, *estirar la corda*... A vegades aquests jocs comuns s'adaptaven: per exemple, el joc del *bòlit* en alguns casos a les nenes els era permès d'entomar-lo amb la faldilla, o utilitzar una pala per picar en comptes d'un bastó.

El joc que més entrevistats van coincidir a recordar que hi jugaven plegats nens i nenes era el de *cuit amagar*.

Exclusius dels homes eren els jocs de *pilota a mà* i el de les *bitlles grosses*., el *futbol*, tot i que era més propi del sexe masculí, també vam en localitzar algun incipient equip femení a partir de mitjan s. XX (Tornabous).

Amb relació al **nombre** de participants, el percentatge de jocs col·lectius, jugats en grup, era superior als jocs individuals jugats en solitari. Aquesta era una tendència que actualment s'ha invertit. Abans a cada família acostumava a haver-hi uns quants germans i aquests compartien jocs i joguines. Per altra banda, tan sols calia sortir al carrer per trobar-se amb tots els companys de joc.

Els jocs en grup afavorien l'aprenentatge i la transmissió dels jocs, ja que els més petits observaven com jugaven els grans i els imitaven.

Bona part dels jocs identificats són jocs tipològicament classificats com a sociomotors, ja sigui de cooperació o d'oposició, o bé jocs de col·laboració-oposició (com són la majoria de jocs d'equip).

Pel que fa a l'**espai de joc**, el lloc predilecte per jugar era el carrer. Sempre que les condicions atmosfèriques no ho impedissin, els espais a l'aire lliure, com els carrers, les places o les eres, eren els escollits. Fins i tot encara es conserva en la nomenclatura dels carrers d'algunes localitats aquesta constatació; així trobem a Montfalcó d'Agramunt la plaça del Joc de Pilota; als Omells de na Gaia el carrer del Joquet; a Puigverd d'Agramunt la plaça del Botador; a Tàrrega el carrer del Joc de la Pilota i a Vilagrassa el carrer dels Jocs. També vam descobrir que en molts pobles, les

escoles feien servir una plaça pública com a pati de jocs. Aquest costum venia afavorit pel poc trànsit rodat que hi havia en aquella època. La canalla es feia seva fins i tot la carretera que passava pel centre de la població, tal com ens van explicar informadors de Claravalls; l'expressió que feien servir per descriure aquesta pràctica era: “*tot ens era pàtria*”, “*si venia algun cotxe o carro ens apartàvem i després hi tornàvem*”.



Carrer del Joquet, a la localitat dels Omells de na Gaia.
Fotografia: Francesca Bardají. Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrraga

Però no solament els infants envaïen el carrer per jugar, els adults també; els homes hi jugaven a *bitlles* i les dones d'un mateix carrer s'hi reunien per jugar a *cartes*, assegudes en cadires que duïen de casa, tot formant rotllets. Pel cas del joc de les *bitlles* s'escollia un indret fix determinat que reunís les condicions d'espai i terreny adequades; en els pobles que hi havia el costum de jugar-hi el diumenge al sortir de missa acostumaven a jugar-hi a la mateixa plaça de l'església.

Les eres es convertien en un altre espai sol·licitat, sobretot per practicar jocs col·lectius com el futbol; a voltes, per fer un partit s'abastaven dues eres contigües.

Altres vegades, amb motiu de les celebracions d'aplecs o de diades festives religioses, els jocs tenien lloc pel voltant de les ermites, santuaris i capelles, per exemple les *curses* o *coossos* que s'organitzaven durant l'aplec de Sant Eloi a Tàrraga i per la festivitat de Sant Roc a Vilagrassa (aquest últim recuperat recentment).

Quan el fred o la calor feien recomanable el joc dins les cases, l'entrada, el paller o el celler eren els espais idonis on es reunia la colla d'amics o amigues.

Pel que fa al **temps** dedicat al lleure, la canalla d'aquella època disposaven de molta més estona per a jugar; les “activitats extraescolars” normalment es limitaven a ajudar en algunes de les tasques domèstiques. A les tardes, quan sortien “d'estudi”, anaven a casa a buscar el berenar i tot seguit tornaven al carrer amb la llesca de pa a les mans disposats a jugar fins que els cridaven per anar a sopar o fins que es feia fosc. A l'estiu, després de sopar tornaven a sortir a jugar fins a l'hora d'anar a dormir, tot aprofitant que els adults, al vespre, també sortien al carrer a prendre la fresca.

Pel que fa a la **temporalitat** dels jocs, ens sembla entreveure que aquests s'adaptaven a les estacions de l'any. Tot i que n'hi havia que es podien practicar en qualsevol època de l'any, es veu que aquests s'anaven alternant, seguint un criteri capriciós. Vam localitzar jocs, però, que tenien lloc en dates precises, sovint coincidint amb celebracions religioses i amb la festa major o altres diades festives, jocs com *trençar l'olla*, *pujar al pal ensabonat*, el joc de *l'anella* o de la *cinta*, els *cossos* o les *curses de sacs* i *bicicleta*.



Jugant a cartes a Verdú. Anys vint segle XX. Autor desc. Fons Ramon Boleda.

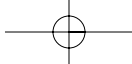
Per Pasqua, per Dijous Gras i en altres ocasions en què s'acostumava a fer sortides en grup al camp, s'organitzaven jocs col·lectius com la *gallina cega*, *arrençar cebes*, *saltar a corda*, *estirar la corda*, *el pare carabasser*, *els disbarats...*

Pel que fa als **estris** de joc, els més utilitzats eren els de fabricació casolana. Els mateixos infants es confeccionaven les seves joguines o instruments de joc, copiant els que es venien a les botigues o imitant els utensilis que feien servir els adults (com per exemple les balancetes fetes amb magranes). Només el fet de construir la pròpia joguina es convertia en un joc. Els materials que necessitaven els obtenien de l'entorn natural més proper: guix, fang, pedres, branques, fustes, canyes, fruits..., o bé de l'entorn familiar, principalment de l'aprofitament o reciclatge d'objectes que estaven en desús: ossets, agulles, cordes, pales de rentar roba, goma de rodes gastades, barnilles de paraigües trencats, llantes de bicicleta, padellassos, cànirs esbroquellats (especialment al poble de Verdú), caps de llumins buides, cèrcols de caixes d'arengades, retalls de draps, bufetes de porc, talons de sabates, pots de llauna, cartes de naips velles..., així com de les activitats artesanies o industrials de la seva localitat: del sabater (talons de goma), del ferrer (retalls, peces metàl·liques), del mecànic (boles dels coixinets)... Les joguines de compra eren utilitzades minoritàriament, ja que els infants només tenien a l'abast les que es trobaven a les parades de les fires anuals i a les botigues de la seva localitat o de les localitats pròximes, les quals acostumaven a ser joguines senzilles: *boles*, *baldufes*, *pilotetes...*, mentre que altres joguines més cares s'havien de comprar a fora, a les grans ciutats; eren joguines a les quals no tothom hi podia accedir.

Els materials, l'adquisició o la fabricació de les joguines o instruments de joc ens diu molt de la relació dels protagonistes amb el seu entorn proper i de les ocupacions de la seva comunitat.

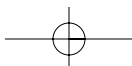
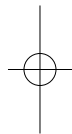
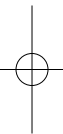
Pel que fa a les **apostes**, els infants s'apostaven estris de joc com *boles*, *patacons*, *chromos...*, mentre que els adults s'hi jugaven diners, tot i que s'ha constatat que moltes vegades es jugava sense cap intenció lucrativa, només pel plaer de jugar o per l'honor d'obtenir el millor resultat. Els premis de les competicions acostumaven a ser comestibles: confits, caramels, pernills, pollastres, conills, cebes, corders o porquets.

Totes aquestes característiques socioculturals esmentades posen de manifest que l'entorn en el qual es desenvolupaven els jocs dels nostres informadors era el món



rural lligat a la pagesia, propi de l'Urgell de la primera meitat del segle XX. Les seves entrevistes traspuen aspectes intrínsecs d'aquell temps. La recerca ens va permetre copsar l'estreta relació existent entre els jocs i l'entorn humà, sociopolític, econòmic i cultural d'aquelles generacions que van viure en un context molt diferent a l'actual, en una època en que no existia la informàtica, ni la televisió... Per a ells els jocs eren tota una experiència de vida.

Si d'aquí a uns anys féssim les mateixes entrevistes als actuals nens i nenes els resultats serien ben diferents. Això és així perquè els jocs s'adeqüen al context, a la vegada que aquest condiciona els jocs que es practiquen. Com altres costums i tradicions, el jocs van canviant tot adaptant-se a la societat que els acull; alguns es van deixant de practicar, altres es modifiquen i se'n van incorporant de nous. Fruit d'aquest procés podem identificar un gran nombre de variants i peculiaritats locals que enriqueixen el nostre patrimoni lúdic.



EL JOKOA Y EL JOLASA EN EL MUNDO ADULTO DE HOY: MONTAÑISMO, AERÓBIC Y FÚTBOL

AXIER OIARBIDE GOIKOETXEA

Profesor de la facultad de las Ciencias de la Actividad Física
y del Deporte en la Universidad del País Vasco

Descubrir lo que se esconde detrás del velo de la apariencia puede ser una buena razón para abordar una investigación; sobre todo si esto supone ahondar en las creencias y vivencias personales. Hasta donde nuestra memoria es capaz de recordar, las actividades físicas han formado parte de nuestra vida y han sido fuente de placeres y recuerdos gozosos. Sobre esas brasas prendió la vocación de azuzar el fuego del trabajo científico. La idea inicial del proyecto se cuestionaba sobre cómo mis propias relaciones socio-afectivas, mis amistades, se habían construido en los marcos “deportivos”: principalmente del fútbol y del montañismo.

Personalmente soy un montañero de sólida experiencia, que ha participado en numerosas travesías pirenaicas. Caminar por la montaña genera una fuerte carga emocional y reflexionar sobre cómo esa emoción se cimienta es una buena motivación para comenzar a deshilar la madeja de esta cultura motora. Con el aeróbic, mi implicación es la inversa al montañismo: nunca he practicado actividades de gimnasio, ¡y mucho menos femeninas! Realizar unos pasos de baile al ritmo de la música ya me hizo sentirme ridículo en los tiempos de estudiante; pero es esa dificultad la que me espolea a participar y estudiar esta actividad ofertada en todos los centros deportivos vascos. Para finalizar la tríada: el fútbol, práctica que todo europeo tiende a dominar. A diferencia de las dos anteriores es un espectáculo deportivo, de fuerte impacto social, muy arraigado en la cultura popular masculina y con un amplio abanico de posibilidades de participación para un etnólogo.

Cada actividad fue elegida considerando las diferentes implicaciones afectivas que se establecían; esta decisión se articula con un fondo científico: cada una de las opciones posee una lógica interna y externa diferente; es decir, difieren en la realidad social construida por la regla y en su articulación con las características sociales particulares, como, por ejemplo, el género de las prácticas: femenino en el aeróbic, masculino en el fútbol y neutro o mixto para el montañismo.

A la hora de abordar la investigación se optó por una metodología de observación participante, por la elaboración de una etnografía; bueno, de tres etnografías. Se trata de sumergirnos en tres tribus deportivas diferentes, participando como uno más en los tres acontecimientos. Las características principales de este método son la adaptación personal al medio, la observación de los hechos, la recogida de datos y su interpretación.

El estudio se presenta analizando los cuatro pilares que forman la realidad social de todos los juegos motores: el espacio, el tiempo, la relación entre los actuantes y el uso del material. Una vez definidas las propiedades de cada una de ellas se concluye con la significación que se les asigna en la cultura vasca. Es el momento de analizar las características que tienen estas actividades y su significación en la cultura del País Vasco.

1. LAS TRAVESÍAS DE MONTAÑA POR LOS PIRINEOS

En las travesías de montaña no hay una reglamentación escrita que defina los derechos y las obligaciones de los participantes. Las normas que podemos encontrar en otras actividades, brillan por su ausencia en estas marchas. Eso no significa que no se sigan unas pautas respetadas por los participantes. El salir por la mañana temprano, finalizar antes de que anochezca o darse la vuelta cuando la meteorología empeora son costumbres que se deben cumplir para que la caminata llegue a buen puerto. El no respetarlas puede conllevar a una situación de riesgo al practicante por el compromiso de la integridad física y la incertidumbre de no dominar todos los aspectos de la situación.

Esta incertidumbre está generada por un entorno natural que cambia continuamente, donde el montañero debe recoger la máxima información que encuentra a su disposición. La naturaleza no mantiene ninguna interacción con el montañero, no tiene ninguna intención de comunicarle o esconderle la información. El caminante tratará de leer los indicios de este espacio inestable, para a continuación interpretarlos, dándoles un significado, y por último realizar la conducta adecuada. Cuanta más información disponga el montañero, mayores serán las posibilidades de una buena realización de la marcha y la experiencia adquirida ampliará la capacidad para recolectar e interpretar la información del entorno físico.

En un espacio natural salvaje, contemplar el horizonte desde las alturas es uno de los premios que recibe quien camina por la montaña. Pero la recompensa también puede producirse sin que uno lo espere, ante la visión de una manada de sarríos que saltan y brincan entre las rocas desafiando a la gravedad. Ante estos hechos, el grupo de montañeros se detiene, reagrupándose, y disfruta de ese minuto de placer; todos los participantes gozan compartiendo el instante con sus compañeros de fatiga. El montañero disfruta del momento, del estado, y no se integra en una carrera en la que causa y efecto se unen. En las travesías de montaña no hay ranking ni clasificaciones, tampoco se guarda memoria de resultados; no hay un vencedor; no se reparten premios o castigos. Al llegar al final de la travesía el grupo recuerda los momentos que dieron lugar a vivencias que han realizado su estado espiritual. El tiempo acoge una noción cíclica, un estado donde el tiempo se detiene, en el que se celebra el desarrollo de la travesía.

Disfrutando de la marcha, los miembros del grupo mantienen una comunicación motriz esencial. Esta comunicación es de cooperación y se articula mediante la mirada. El grupo de montañeros camina unido mediante una cuerda imaginaria que compone la visión. La pérdida de vista del compañero que nos precede romperá el imaginado cabo, la cooperación desaparecerá, el grupo se disgregará y la travesía estará condenada al fracaso.

En esta comunicación motriz de cooperación que se establece durante la marcha, los montañeros hacen uso de diverso material: botas, chubasqueros, mochilas, cantimploras... Estos materiales guardan una relación muy estrecha con el desarrollo tecnológico y su uso está relacionado con la seguridad y el confort de la travesía.

2. EL AERÓBIC

El aeróbic es una combinación de pasos de baile al ritmo de una música. Se trata de hacer unas figuras en el espacio al ritmo de los pulsos o *beats* contenidos en la melodía. El practicante del aeróbic trenza sus pasos de baile en una sala que mantiene las mismas características de principio a fin. Nada más entrar al recinto por primera vez, capta toda la información disponible: el tipo de suelo, las columnas, la iluminación, las medidas... Como si dispusiese de un sónar, dibujará un relieve espacial de la sala en su memoria. Una vez recogida la información no le es necesario estar constantemente pendiente del medio, puesto que el recinto, al estar cubierto y cerrado, no cambia

de configuración; las condiciones ambientales no varían; el parqué no se humedece aunque la lluvia empape de agua las calles; la visión es la misma aunque en la avenida la noche envuelva todo en la penumbra.

En las salas bajo techo que cuentan con iluminación artificial, los participantes están inmersos en el goce de la práctica en sí. Se sumergen en una actividad donde no se establece ninguna clasificación, ni ranking, ni ganador. Refugiados de una noción del tiempo voraz en el que se articula la vida laboral, un tiempo lineal, en el cual el trabajo es el eje sobre el que rotan todas las demás actividades, los participantes gozan de una noción cíclica, donde disfrutan de un paréntesis en sus vidas. No hay recriminaciones por la falta de asistencia a una sesión ni tampoco se reparten premios por la mejor ejecución de las coreografías. El disfrute y el goce lo constituye la práctica y no el resultado que se obtenga de ella. Repetir la coreografía diseñada por el instructor es el placer en el que se integran los practicantes de aeróbic.

Las repeticiones de la danza las dirige el monitor, que es el que manda, enseña y corrige los pasos de baile. Los “alumnos” participantes, alineados en filas frente al espejo y detrás del instructor, tratan de hacer de manera simultánea los mismos pasos que éste. El profesor se adaptará al nivel del grupo y tratará que todos los participantes sean capaces de culminar la danza de manera adecuada. Para ello, fraccionará la enseñanza de la coreografía en bloques, frases y pasos de baile, hasta que observe que el grupo ha dominado la totalidad de la composición. Es en esta interacción donde se observa la cooperación monitor-“alumno”; el instructor ayuda adaptando la coreografía, la música y su conducta al nivel general del grupo y el participante hace lo posible por corresponderle. El profesor no trata de engañar mediante fintas a los participantes ni los alumnos realizan por libre los pasos de baile sino que las sinergias de los dos roles se unen para colaborar. Gracias a esta cooperación se van enlazando pasos de baile a un ritmo endiablado que un observador neófito es incapaz de discernir.

La velocidad de la coreografía la marcan los *beats* de la melodía y, para que el ritmo se esparza por la sala, se hace necesario el uso de un reproductor musical. Los participantes bailan al son de estos pulsos musicales frente a un espejo en el cual se pueden observar. Los espejos forman parte de la fisonomía de la sala y guían la ubicación de los participantes, colocándose todos frente a él.

3. EL FÚTBOL

En el análisis del fútbol, se constatan dos realidades sociales que conviven en un mismo equipo: los entrenamientos y los partidos. Los clubes que disputan el campeonato de preferente Guipuzcoana disputan un campeonato a doble vuelta jugándose los partidos en casa y fuera. Este hecho y su expresión lingüística nos dan una primera característica del espacio de los partidos: se juegan en campo propio y ajeno. Mientras que en el terreno de cada uno la incertidumbre generada por el medio físico es mínima (los jugadores conocen las medidas, las inclinaciones, el estado de la hierba...), en campo contrario ésta no se puede despreciar. Los entrenamientos, en cambio, se realizan en los terrenos propios de cada equipo. Los jugadores no necesitan hacer acopio de la información que se encuentra en el campo, ya que lo conocen de memoria: saben que en la esquina hay una hondonada, conocen la rugosidad de la hierba, tienen interiorizada la densidad de jugadores...

En los encuentros que se juegan en casa y fuera, el ganador de cada partido recibe tres puntos, el perdedor ninguno y con el empate cada equipo se reparte uno. Los resultados se memorizan, se hacen públicos y se suman puntos en la clasificación. Al final de la liga se concederán premios y castigos: el primero subirá a una categoría superior y los cuatro últimos descenderán a una inferior. Ganar el partido se refleja en un efecto inmediato, sumar tres puntos en la clasificación; la causa y el efecto de un tiempo lineal están unidos. Los futbolistas también disputan partidillos en los entrenamientos pero, a diferencia de los partidos, no se suman puntos ni tampoco se guardan los resultados; no se establece un ranking entre los jugadores. Las diferentes actividades que se realizan en los entrenamientos se caracterizan por la ausencia de memoria de resultados. Los entrenamientos que se realizan en días de labor son sesiones preparatorias para los partidos que se juegan en fin de semana.

El sábado o el domingo, dos equipos se enfrentan en un duelo colectivo. Los jugadores de un equipo se conjuran en ganar al enemigo y antes de comenzar los partidos, en los vestuarios, realzan y estimulan los lazos afectivos, con gritos de animación que contienen una fuerte carga emocional: "*¡Ordizia eu!, ¡Ordizia eu!, ¡Ordizia eu!*". La estructura de relación de nosotros contra los enemigos es el denominador común de las relaciones de los partidos. Esta estructura de duelo colectivo convive con actividades en solitario, todos contra todos o de cooperación en los entrenamientos. En una misma sesión, en un juego, Javier coopera con Álvaro y en el siguiente los dos se

encuentran en oposición. Lo que se busca es que los jugadores mejoren con la finalidad de lograr un buen equipo.

Los equipos disputan los partidos del campeonato, alternando los balones propios con los de los adversarios; es el equipo anfitrión el que los provee. En comparación con la alternancia que se da en los partidos, los balones que se utilizan en las sesiones preparatorias son propiedad del equipo que entrena. En este sentido, los jugadores entrenan conociendo las trayectorias, botes o velocidad tras el golpeo que adquirirán los balones.

4. LAS TRAVESÍAS DE MONTAÑA, EL AERÓBIC Y EL FÚTBOL:

JUGANDO AL *JOKOA*, *JOLAS-JOKO* Y *JOLASA*

Al analizar las cuatro nociones de la realidad social de las actividades lúdicas, hemos desentrañado las características de cada una de ellas; es el momento de hallar la significación lúdica y los valores que genera su práctica, reconociendo las figuras significativas que acogen todas las prácticas físicas en la cultura vasca y que se denominan *jokoa*, *jolasa* y *jolas-joko*. Cada una de ellas reproduce un tipo de relación que el ciudadano interioriza al practicarlos. Destapar el “apellido” social de las travesías de montaña, el aeróbic y el fútbol nos conducirá a descubrir el tipo de valor social que generan.

Las travesías de montaña se realizan en un medio físico cambiante generador de incertidumbre, en el cual el grupo interactúa cooperando, sin ganadores ni clasificaciones, con ausencia de memoria de resultados y con ayuda de objetos que garanticen el confort y la seguridad. Estas características forman parte de las estructuras lúdicas denominadas *jolasa* en la cultura vasca. Los *jolasa* representan las relaciones entre los de “casa”, las relaciones familiares; el carácter diverso del grupo para llevar adelante un objetivo común y su práctica fomentan el placer de compartir: compartir las alegrías, compartir las penas, compartir las miserias, compartir los miedos, compartir la diversidad...

En las salas de aeróbic que están cerradas y cubiertas, los participantes colaboran, sin ganadores ni memoria de resultados y con objetos como el equipo de música que es parte de la estructura de la actividad. Estas características corresponden al *jolas-joko* de la cultura vasca y reproducen las labores diarias: el mantenimiento o sosteni-

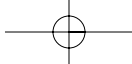
miento de la “casa”, del equipo, de la sociedad; su práctica educa en el placer de repetir: repetir las labores, repetir las tareas, repetir las conductas...

La práctica del fútbol nos ha enseñado dos realidades sociales distintas que conviven en simbiosis: los partidos y los entrenamientos. Los partidos se juegan en los terrenos propios y en los de los adversarios, en una relación de duelo simétrico con cooperación y oposición, en el que hay ganador y memoria de resultados y con uso de balones del equipo anfitrión. Estas propiedades pertenecen al *jokoa* y encarnan las relaciones de los de la “casa” propia ante los de “fuera”. Su práctica socializa en el placer de ganar: ganar el partido, ganar el dinero, ganar las oposiciones, ganar el puesto de trabajo... Por su parte, los entrenamientos disponen de una estructura distinta: todos los terrenos donde se entrena son propios, conviven varias estructuras de relación más allá del duelo simétrico, no hay memoria de resultados, ni clasificaciones y los balones que se utilizan son propios del equipo. Son unas características que se alejan del *jokoa* y se acercan al *jolas-joko* y educan en el placer de repetir. Los entrenamientos de fútbol cumplen la función de unir al grupo a través de una repetición de tareas con el objetivo de prepararse para los partidos.

Como las travesías de montaña, el aeróbic y el fútbol nos han enseñado, las prácticas que los ciudadanos adultos realizan están enmascaradas con nombres propios que ocultan la verdadera fisonomía social de las actividades: los juegos. Los adultos estimulan su ser ciudadano jugando al *jokoa*, *jolas-joko* o *jolasa*, dirigiendo su carácter y relaciones a través del placer de ganar, repetir o de compartir.

5. BIBLIOGRAFÍA

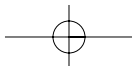
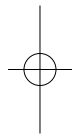
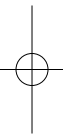
- ETXEBESTE, J. (2001). *Les jeux sportifs éléments de socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. París: Université Paris V [Tesis doctoral].
- HALL, E. T. (1973). *La dimensión oculta*. Madrid: Instituto de Estudios de Administración Local.
- OIARBIDE, A. (2004). *Kanpokoak izatetik etxeakoak izatera; mendi zeharkaldien etnografía bat*. Diploma de Estudios Avanzados. Universidad de País Vasco.
- PARLEBAS, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.



SHANNON, C., WEAVER, W.(1981). *Teoría matemática de comunicación*. Madrid: Forja.

ZULAIKA, J. (1985) *Bertsolarien jokoa eta jolasa*. Ediciones Baroja.

—(1990). *Ehiztariaren erotika*. Donostia: Erein.



ELS JOCS TRADICIONALS A LA SOCIETAT EUROPEA A TRAVÉS DE LA ICONOGRAFIA FILATÈLICA

JAUME BANTULÀ I JANOT

Professor de Ciències de l'Activitat Física i l'Esport a la Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport (Blanquerna. Universitat Ramon Llull) i membre del grup d'investigació GRIES (Grup de Recerca en Innovació, Esport i Societat) d'aquesta facultat.

1. INTRODUCCIÓ

Si bé en el conjunt de representacions iconogràfiques que s'apleguen en les emissions filatèliques és freqüent trobar imatges que mostren la infància mitjançant l'activitat que millor i més la caracteritza, el joc, no se'ns escapa que en el camp de la recerca s'ha atribuït escassa atenció a aquest tipus de font d'informació.

Pel fet d'atendre aquest tipus de font iconogràfica ens sumem a altres treballs que, al marge de les fonts orals i documentals, han valorat la iconografia com a una peça clau per a l'abordatge de l'estudi de les manifestacions lúdiques que apareixen en diverses cultures i societats (De Vroede, 1985; Vanden Bramen, 1982; Parlebas, 1998).¹

Al mateix temps, val a dir que els dos estudis de la cultura lúdica infantil que aquí es presenten estan fonamentats en el paradigma sistèmic-estructural, pel fet de considerar que la praxi lúdica s'institueix com un sistema en el qual els diversos elements que el configuren s'articulen entre si. És per això que resulta d'interès la identificació i mesura de les relacions sistèmiques. En aquest sentit, és prou sabut que el joc guarda una estreta i íntima interrelació amb els seus protagonistes i aquests amb l'espai, el temps i també amb la utilització de materials.

Parlebas és qui, des del coneixement científic, més ha aprofundit en l'estudi dels trets distintius de les praxis lúdiques. No endebades porta més de trenta anys desenvolupant les bases de la praxeologia motriu. Doncs bé, tenint en compte part de l'obra de Parlebas (1986, 1998, 2001), alhora que es tenen en consideració també altres aportacions d'Olaso (1993), Lavega (1997), Etxebeste (2001), Navarro (2002), i Bantulà (2005),² en aquesta comunicació es pretén donar notícia dels resultats obtinguts mitjançant l'anàlisi de diversos jocs que són reflectits en variades emissions

filatèliques. El nostre propòsit no és altre que aprofundir en el coneixement de la cultura lúdica infantil.

Pel que fa a aquesta comunicació, en primer lloc es dóna a conèixer per separat cadascun d'aquests treballs, centrant l'atenció en explicitar el procediment portat a terme en la investigació i detenint-se en explicar les dades i resultats obtinguts. En segon lloc es prossegueix amb la discussió a través d'una visió global d'ambdós treballs. En darrer terme es tanca amb les conclusions.

2. ESTUDI DE LA SÈRIE EUROPA – JUEGOS INFANTILES – 1989³

L'emissió filatèlica *Europa –Juegos Infantiles- 1989*, que consta d'un total de vuitanta segells confeccionats per trenta-cinc països, es va portar a terme amb la intenció de commemorar, d'una banda, el trentè aniversari de la Declaració dels Drets del Nen i, d'altra banda, el dècim aniversari de l'Any Internacional del Nen. A l'any 1989, coincidint amb l'emissió filatèlica, també es va realitzar la Convenció de les Nacions Unides sobre els Drets del Nen.

El procediment a seguir per tal d'estudiar els jocs compresos en aquesta sèrie filatèlica⁴ consisteix en l'elaboració de diversos indicadors per a cadascuna de les variables que poden tenir-se en compte en considerar la lògica interna del joc: jugadors, material, espai i temps.

En primer lloc, respecte els jugadors es determina el tipus d'interrelació que mantenen aquests durant el desenvolupament del joc. Apareixen ben diferenciades quatre tipologies d'estructures lúdiques: jocs psicomotors; jocs sociomotors individuals; jocs sociomotors cooperatius; i jocs sociomotors de col·laboració-oposició.

En segon lloc, en tractar el material, en primera instància es comprova si el joc requereix de la seva utilització o no i, en cas positiu, s'examina com és aquest ús per part dels jugadors. Així, d'una banda és possible determinar la tipologia d'ús que li confereixen els jugadors, considerant-se per a això tres indicadors en funció de l'ús: individual, col·lectiu o mixt. Per altra banda, es comprova el nombre de materials utilitzats, donant lloc a dos nous indicadors: utilització d'un únic material o bé de més d'un.

En tercer lloc, per a l'estudi de la variable espai, s'inspecciona si l'acció lúdica representada en cada segell no comporta cap incertesa o bé, per contra, el medi incert provoca en els jugadors la necessitat d'estar atents a la seva codificació i descodificació. La incertesa espacial es mesura a través de tres indicadors: pràctica lúdica en terreny irregular; en terreny delimitat; o bé en terreny irregular i delimitat.

En quart lloc, per analitzar la naturalesa del temps, en el supòsit de constatar-se la presència d'incertesa temporal en algun joc, aquesta queda determinada per altres tres indicadors: finalització de l'acció lúdica per l'assoliment d'una tasca, per l'obtenció d'un determinat nombre de punts, o bé per la fixació d'un límit temporal.

El procediment es completa amb l'elaboració de diversos indicadors per a cadascuna de les variables que permeten avaluar aspectes relatius al context sociocultural que es reflecteixen en les il·lustracions de cadascun dels segells de la sèrie.

En relació als jugadors s'analitzen qüestions relatives al gènere, determinant indicadors que permetin amidar si un determinat joc és practicat pel sexe masculí, pel femení, o bé aquest es desenvolupa de manera mixta.

Dels materials es determina la seva procedència a través de l'establiment de tres indicadors: extret del medi natural, construcció artesana i fabricació industrial.

Per a l'espai es pren en consideració la tipologia del terreny, bé sigui una manifestació lúdica realitzada en l'interior o en l'exterior i, atenent al segon cas, saber si l'acció es desenvolupa en el medi natural o en un hàbitat rural o urbà.

En últim lloc, de la variable temporal es valora si la pràctica lúdica mostrada en cada segell té una llarga temporalitat i, per tant, pertany a l'esfera dels jocs populars i tradicionals, o bé posseeix una curta temporalitat en tractar-se d'un joc nascut a redós de la societat actual.

A continuació, es passa a exposar les dades i resultats obtinguts en cadascuna de les variables, seguint l'ordre emprat anteriorment; és a dir, en primer lloc es mostren aquells que fan referència als jugadors; en segon lloc, als materials; en tercer lloc, a l'espai; i en quart lloc, a la variable temporal.

En l'anàlisi de la variable que atén als jugadors crida l'atenció que en una quarta part dels segells no apareixen jugadors sinó únicament els materials. En els segells que els jugadors són protagonistes del joc, les dades obtingudes permeten assenyalar que en un 42,6% es tracta de jocs psicomotors; en un 27,9% de jocs sociomotors individuals; en un 21,3% de jocs sociomotors cooperatius; i en un 8,2% de jocs sociomotors de col·laboració-oposició.

Existeix per tant un domini del joc sociomotor (57,5%) enfront del de caràcter psicomotor. No obstant, cal destacar l'elevat percentatge de jugadors que opten per jugar de manera individual, sense companys. Basta per afirmar-ho que es tinguin en compte els percentatges atribuïts als jocs psicomotors i als sociomotors individuals, la suma dels quals arriba a un 70,5% dels jocs, enfront d'un 29,5% de jocs que són realitzats amb companys (jocs cooperatius i jocs de col·laboració-oposició).

Es constata també un equilibri entre el percentatge de jocs dedicats a jugar contra altres jugadors, és a dir, jocs amb estructura sociomotora individual (27,9%) i el percentatge que s'atribueix a jugar amb altres jugadors, o sigui, els jocs que posseeixen una estructura sociomotora cooperativa (21,3%).

Un altre aspecte a esmentar és que dues terceres parts dels jocs que apareixen en la sèrie filatèlica tenen un caràcter no competitiu (jocs psicomotors i jocs sociomotors cooperatius). Finalment, un altre resultat a subratllar és l'escassa importància que arriben a tenir els jocs de col·laboració-oposició, enfront de la resta de les tipologies d'interrelació entre jugadors.

En referència al context sociocultural dels jugadors, les dades relatives a la pràctica lúdica en funció del sexe dels seus protagonistes mostren que en un 41% dels segells apareixen nens, en un 18% les protagonistes són nenes, mentre que el joc mixt assoleix un 36%. Aquestes dades permeten ressaltar, d'una banda, el predomini en els jocs dels jugadors de sexe masculí enfront del femení i, d'altra banda, la importància que adquireix el joc mixt.

Si es dona pas a l'estudi d'una altra variable de l'estructura lúdica, el material, les dades obtingudes indiquen que aquest és emprat en 82,5% dels segells. Dels segells en els quals s'usen materials, en un 25,8% aquests apareixen al marge dels jugadors, mentre que en un 74,2% també hi apareixen jugadors.

En funció de l'estructura d'interrelació dels jugadors, l'ús de material com desencadenant o suport de l'acció lúdica es reparteix de la següent manera: jocs psicomotors (59,2%); jocs sociomotors individuals (18,3%); jocs sociomotors cooperatius (14,3%) i jocs sociomotors de col·laboració-oposició (8,2%).

Pel què fa a la tipologia d'ús, en el 67,3% dels jocs que s'utilitza material, aquest s'empra de manera individual; en un 24,5% se li dóna un ús col·lectiu i únicament en un 8,2% apareix un ús mixt, és a dir, que combina alhora la manipulació individual i col·lectiva de materials. Atenent al nombre de materials, en un 69,4% dels segells s'utilitza un únic material enfront del 30,6% en els quals s'empra més d'un material.

A tenor d'aquestes dades, cal destacar la gran importància del material com a promotor o acompanyant de les manifestacions lúdiques. En quatre de cada cinc segells apareixen materials de joc i fins i tot en una quarta part de la sèrie *Europa –Juegos infantiles – 1989*, els materials són mostrats sense la presència de jugadors, afermant d'aquesta manera la seva importància. L'ús de material s'associa al jugador que juga sol, sobretot en solitari (60%) o contra els altres jugadors (18%) i, per tant, adquireix escassa importància en jocs amb altres jugadors, ja sigui en els jocs sociomotors cooperatius (14%) o bé en els sociomotors de col·laboració-oposició (8%). Es posa de manifest cert equilibri entre la seva utilització per jugar contra els altres (18,3%), que són pràctiques lúdiques vinculades als jocs sociomotors individuals, o amb els altres (14,3%), que s'identifiquen amb els jocs sociomotors cooperatius. Els materials són emprats sobretot en les pràctiques lúdiques no competitives (73,5%), configurades pels jocs psicomotors i els jocs sociomotors cooperatius. En darrera instància, cal reiterar el predomini de l'ús individual per part dels jugadors (67%) i l'hegemonia que ostenta la utilització d'un únic material (70%).

En quant al context sociocultural que guarda relació amb el maneig de materials, els indicadors revelen que, en un 13,6% dels segells, els materials han estat extrets del medi natural, mentre que la construcció artesana ocupa un 28,7% i la fabricació industrial arriba a assolir un 57,5%.

Un inventari detallat dels materials emprats mostra el següent resultat: per a aquells que han estat obtinguts de la natura, destaquen els pals de fusta, les pedres i la neu; per a aquells materials que han estat construïts de manera artesana, en els segells apareixen estels, titelles, embarcacions, ninots, bitlles, baldufes, telèfons i un tambor;

en última instància, entre els de fabricació industrial apareixen mocadors, ninots, tren-caclosques, trineus, aeroplans, daus, embarcacions, baldufes, bales, cinturó, soldadets, pilotes, trens, robots, escombres, cordills i un calidoscopi.

També cal subratllar que únicament en dos segells de tota la sèrie filatèlica hi apareixen animals (un ocell i una papallona). Com última al·lusió a l'ús de materials, cal esmentar que en l'emissió pot constatar-se la irrupció de materials de fabricació industrial en el món del joc infantil. Els materials lúdics industrials es troben presents en tres de cada cinc segells.

En relació a l'anàlisi de la tercera variable, l'espai, es oportú indicar que en un 46,2% del conjunt de manifestacions lúdiques mostrades en els segells, l'acció lúdica desenvolupada pels jugadors transcorre sense incertesa espacial. Quan aquesta fa la seva aparició, els indicadors que l'amiden indiquen que en un 65% dels jocs es materialitza a través d'un terreny irregular, és a dir en un espai accidentat; mentre que en un 32,5% es dona a causa d'una pràctica executada en un espai delimitat; i únicament en un 2,4% dels segells que manifesten incertesa espacial, aquesta ve motivada per jocs portats a terme en un terreny irregular i alhora delimitat.

Amb aquestes dades es pot asseverar que gairebé la meitat dels jocs no presenten incertesa espacial. La incertesa apareix associada al terreny irregular el doble de vegades que a la delimitació espacial.

L'anàlisi quantitativa del context sociocultural relacionat amb l'espai posa de manifest que en un 20% dels jocs no és possible determinar la tipologia del terreny a causa de la naturalesa de la il·lustració. En un 21,8% del catàleg filatèlic, els jocs es realitzen en l'interior, per tant, cal considerar que més de les tres quartes parts de les manifestacions lúdiques són jugades en l'exterior.

Quan els jugadors desenvolupen els seus jocs en un espai exterior, en un 46% de les manifestacions lúdiques l'escenari escollit és el medi natural, enfront d'un 34% que opta per un hàbitat rural o urbà. Els espais naturals lúdics que apareixen en la col·lecció són: neu, prats, boscos, llacs, rius i platges. En l'hàbitat rural o urbà les il·lustracions trien com escenari lúdic els carrers, les places pavimentades, les superfícies de terra i els terrenys propers al nucli rural o urbà. De tot això es desprèn doncs que els

jocs es practiquen sobretot en l'exterior. Únicament un joc de cada quatre es desenvolupa en l'interior. Destaquen per damunt de tot els jocs en el medi natural (prats i places) i en menor mesura en hàbitat rural o urbà (places i carrers)

Si el percentatge d'absència d'incertesa espacial és d'un 46,2%, pel que fa a l'absència d'incertesa temporal, aquesta arriba a un 81,2% dels segells emesos en la sèrie. Quan la incertesa temporal està present, cadascun dels indicadors que la quantifiquen assoleixen els següents percentatges: finalització del joc per l'assoliment d'una tasca (66,5%); finalització per causa de l'obtenció d'un determinat nombre de punts (33,5%). En cap cas un joc acaba per arribar a un límit temporal.

Per tant, de les dades extretes de l'anàlisi resultat d'acabar els diferents segells pot desprendre's que en la majoria de jocs no intervé la incertesa temporal. En quatre de cada cinc segells no existeix incertesa temporal. És remarcable l'escassa importància que tenen els jocs que arriben a la seva fi per la consecució d'un determinat tempteig, així com la inexistència de manifestacions lúdiques associades a una limitació temporal prèvia.

Pel que fa al context sociocultural relacionat amb el temps, els jocs mostrats en la sèrie filatèlica presenten una llarga temporalitat (87,5%), mentre és força ínfim el percentatge que assoleix la curta temporalitat (12,5%). No hi ha dubte que el catàleg recull una mostra de jocs tradicionals i que els il·lustradors tot just incorporen jocs desenvolupats en la nostra societat a partir de la consolidació de l'esport modern.

A continuació es presenta el segon estudi que amplia la mostra de jocs seleccionats, pel fet de tenir en compte, no exclusivament una determinada sèrie de segells, sinó totes les emissions filatèliques efectuades per qualsevol país d'Europa en relació al joc.

3. ELABORACIÓ D'UN CATÀLEG FILATÈLIC DE JOCS TRADICIONALS D'EUROPA MITJANÇANT L'ADAPTACIÓ DE LA CLASSIFICACIÓ COMET

A partir de la recerca de catàlegs filatèlics dels països que formen part de la Unió Europea i d'aquells que estan en vies d'integració,⁵ Colomer (2006)⁶ ha seleccionat els segells relacionats amb els jocs tradicionals, tenint en consideració diversos criteris d'exclusió i inclusió.

D'una banda, queden exclosos de la selecció tots els segells en els quals apareguin esports relacionats amb els Jocs Olímpics, jocs o esports que formen part de federacions internacionals reconegudes pel Comitè Olímpic Internacional (COI), imatges relacionades amb la dansa i totes aquelles activitats on apareixen nens treballant, fent tasques domèstiques o escolars.

D'altra banda, els segells que s'inclouen en la selecció són tots aquells que fan referència a jocs o esports amb accions motrius (s'hi inclouen des d'aquelles d'habilitat motriu fina fins a aquelles altres que tenen un gran requeriment físic), els jocs o esports realitzats en parcs i jardins, els jocs o esports amb animals, així com totes aquelles iconografies on apareixen materials de joc.

A partir d'aquests criteris, val a dir que dels més de cinquanta mil segells recollits en el catàleg Yvert & Tellier (2003, 2004, 2005), un total de tres-cents deu fan referència als jocs tradicionals. A continuació es detallen els resultats de l'anàlisi d'aquests últims.

En aquesta ocasió per a l'estudi de cadascuna de les quatre variables que configuren de la lògica interna del joc, s'han tingut en consideració un nombre menor d'indicadors.

Així, en relació als jugadors, els jocs s'adscriuen igualment a una de les quatre tipologies d'interrelació: jocs psicomotors; jocs sociomotors individuals; jocs sociomotors cooperatius; i jocs sociomotors de col·laboració-oposició. Pel que fa al material, es constata la seva utilització. En quant a l'espai i al temps, es determina la seva possible incertesa.

Per a la catalogació dels segells, a més dels indicadors proporcionats per la classificació COMET, s'han confegit els següents paràmetres de context sociocultural: el sexe dels jugadors (femení, masculí, unisex o desconegut), l'edat dels jugadors (infants, joves, adults, gent gran, qualsevol, desconegut), la procedència del material (segons si és extret del medi natural, de construcció artesana, o de fabricació industrial) i l'espai en el qual es desenvolupa el joc (interior, exterior rural, exterior urbà, medi aquàtic - platja o desconegut).

Les dades obtingudes pel que fa als jugadors permeten assenyalar el predomini del joc psicomotor (60,6%) davant del sociomotor. Val a dir també que existeix un elevat percentatge de jugadors que opten per jugar de manera individual, sense companys.

Per constatar-ho només cal tenir en compte els percentatges atribuïts als jocs psicomotors i als sociomotors individuals, la suma dels quals arriba a un 68,1% dels jocs, davant del 31,9% de jocs realitzats amb companys (jocs cooperatius i jocs sociomotors de col·laboració-oposició).

Només una dècima part dels jocs que apareixen en els segells seleccionats tenen un caràcter no competitiu (jocs psicomotors i jocs sociomotors cooperatius), la qual cosa indica un gran predomini dels jocs competitius (90%).

Un altre resultat a destacar és l'escassa rellevància que tenen els jocs de col·laboració-oposició (2,5%) davant la resta de les tipologies d'interrelació.

En referència al context sociocultural dels jugadors, les dades relatives a la pràctica lúdica en funció del sexe dels seus protagonistes mostren que hi ha un predomini en els jocs del sexe masculí (40%) davant del femení (19%), si bé també adquireix importància el joc en què apareixen el sexe femení i masculí de manera conjunta, ja que el percentatge és d'un 41%.

En quant a l'edat dels jugadors, es constata que el joc majoritàriament és cosa d'infants, ja que el percentatge de segells en què els protagonistes del joc són nens és molt superior (62,2%) a la resta de tipologies, les quals se situen entorn un 4-5%.

Respecte al material convé saber que aquest és utilitzat en un 88,5% dels segells. La seva importància en les mostres iconogràfiques és de tal magnitud que fins i tot en un 21,6% apareix al marge dels jugadors, mentre que en un 78,4% apareix manipulat per jugadors. Aquestes dades, doncs, evidencien la gran importància del estris de joc com a promotors i acompanyants de les manifestacions lúdiques.

En quant al context sociocultural que guarda relació amb l'ús del material, cal assenyalar que els materials de fabricació industrial cobren un valor molt important, ja que corresponen a un 80%, mentre que les altres tipologies referents a la procedència del material tenen uns valors molt inferiors.

Pel que fa a l'espai, val a dir que en la majoria de manifestacions lúdiques mostrades en els segells (79,5%), l'acció lúdica posada en escena pels jugadors es desenvolupa sense incertesa espacial.

L'anàlisi quantitativa del context sociocultural relacionada amb l'espai posa de manifest que en un 42,6% dels jocs no és possible determinar la tipologia del terreny degut a la naturalesa de la il·lustració. No obstant, sí que es pot constatar que hi ha un predomini de la pràctica lúdica a l'exterior (88,2%) enfront de la pràctica a l'interior on el percentatge és molt inferior (11,8%). D'aquest joc a l'exterior cal destacar que majoritàriament es refereix a l'exterior rural (65,7%) més que no pas a l'exterior urbà (22,5%).

Els espais naturals lúdics que apareixen amb més freqüència són, en primer lloc i d'una manera molt destacada, la neu i, en segon lloc, els boscos i les platges.

I per últim, pel què fa al temps, cal destacar que en un 80% les manifestacions lúdiques representades en els segells apareixen sense incertesa en el temps. Per tant, és remarcable l'escàs protagonisme que té l'incertesa temporal en el desenvolupament dels jocs.

Per acabar, cal recordar les dades obtingudes de manera resumida de l'anàlisi del material filatèlic del catàleg. Pel que fa a la lògica interna, veiem que hi ha un predomini del joc psicomotor individual (60,6%), amb presència de material (88,5%), sense incertesa d'espai (79,5%) i sense incertesa en el temps (80%). En quant al context sociocultural, la majoria de manifestacions lúdiques són protagonitzades pels infants (62,2%) amb la participació del sexe femení i masculí de forma conjunta (41%), on el material que utilitzen és majoritàriament industrial (80%) i es realitzen bàsicament a l'exterior (88,2%).

Una vegada revisats els resultats obtinguts a partir de considerar les diferents variables que conformen l'estructura lúdica, així com els diversos indicadors elaborats per a cadascuna d'elles, de manera sintètica s'enceta una discussió conjunta per a l'abordatge d'aquelles observacions que es poden extreure analitzant la iconografia de les mostres consultades. A l'hora, però, de suggerir algunes reflexions entorn una visió global de les representacions iconogràfiques amb les quals els estats europeus han copsat el joc de la seva societat, ens ha semblat escaient recórrer a altres recerques que poden servir-nos d'element de confrontació per tal d'extreure alguns trets comuns de les manifestacions lúdiques contextualitzades a Europa.

4. Discussió

La discussió es realitza resseguint d'un a un els elements que són presents en l'estructura lúdica: els jugadors, el material, l'espai i el temps. En primer lloc, referint-nos a la interrelació dels jugadors, cal indicar que la iconografia de la sèrie *Europa – Juegos infantiles – 1989* (catàleg A) mostra un domini del joc sociomotor (57,5%), si bé el catàleg filatèlic d'Europa (catàleg B) permet constatar el declivi del joc sociomotor i l'auge del psicomotor (60,6%).

Aquesta disminució dels jocs col·lectius davant un creixement relatiu dels jocs individuals queda evidenciada si es contrasta amb altres recerques. Així, en l'estudi dels gravats de Stella (1657) realitzat per Parlebas (1998), el domini del joc sociomotor és d'un 70,8%. De la mateixa manera, Etxebeste (2001) xifra en un 76,7% la naturalesa sociomotora dels jocs infantils del País Basc recollits pel grup Etniker (1993).

¿Hom es troba davant l'emergència d'una nova cultura lúdica infantil que exigeix als jugadors afrontar l'ús de l'oci i del temps lliure en solitari? ¿Les mostres filatèliques atenen a la individualització del procés de socialització en les societats postmodernes d'Europa?

De fet, malgrat que alguns resultats indiquen que als jugadors els agrada compartir l'activitat lúdica amb altres jugadors, crida l'atenció que es deleixin per jugar sols sense companys. La prevalença d'aquesta tendència es manifesta en el catàleg A en un 70,5% dels segells, en els quals els jugadors juguen sols (jocs psicomotors + jocs sociomotors individuals). En el catàleg B, el percentatge, molt similar, és d'un 68,1%. D'igual manera, si bé amb menor intensitat, succeeix a Stella (54,5%) i a Etniker (64,3%).

Els catàlegs filatèlics són coincidents en atorgar una minsa importància als jocs sociomotors de col·laboració i oposició: en el catàleg A, un 8,2% i en el catàleg B, un 2,5%. Aquests són els percentatges atribuïts a aquesta mena d'interrelació entre jugadors, la qual cosa permet afirmar que l'activitat lúdica tradicional està força allunyada de les pràctiques sorgides a redós de l'esport modern que han redimensionat amb escreix aquesta manera d'interactuar els jugadors en l'espai de joc.

No és possible determinar una tendència clara en quant a les preferències dels jugadors davant el fet de jugar contra altres jugadors o bé amb d'altres jugadors. En

el catàleg A, hi ha cert equilibri entre ambdues manifestacions (27,9% jocs sociomotors individuals *versus* 21,3% jocs sociomotors cooperatius). Observem que, si de cas, es decanta més cap a jugar contra altres jugadors. Succeeix a l'inrevés, però, en l'estudi de Parlebas, ja que hi ha un 30,8% de jocs que són cooperatius enfront un 25,8% que són sociomotors individuals. En el catàleg B, hi ha una major predisposició a jugar amb altres jugadors (29,2%) més que no pas a jugar-hi en contra (7,5%). Aquesta prevalença queda altre cop qüestionada si s'atén a l'estudi d'Etxebeste quan assenyala que en el País Basc, dels 851 jocs analitzats, un 41% responen al fet de jugar contra altres jugadors, mentre que només en un 15% del total de jocs es juga amb altres jugadors.

Tampoc és fàcil indicar si s'opta per manifestacions lúdiques amb una estructura competitiva (jocs sociomotors individuals i sociomotors de col·laboració i oposició) o no competitiva (jocs psicomotors i jocs sociomotors cooperatius). En el catàleg A, un 64% dels jocs són no competitius, mentre que en el catàleg B, el 90% són competitius. Si recorrem a les altres recerques, tornem a trobar-nos amb diferències importants. En els gravats de Stella hi predominen els jocs no competitius (59%) mentre que en els jocs infantils del País Basc passa el contrari, un 60,3% són competitius.

En relació al gènere al qual pertanyen els jugadors, els catàlegs estudiats A i B reproduïen sense embuts una societat dominada pel sexe masculí. Hi ha predomini de jocs posats en escena per jugadors de sexe masculí: un 41% davant d'un 16% en el catàleg A i un 40% enfront un 19% en el catàleg B. Aquesta manera de procedir es manifesta també en les altres recerques consultades. En la pintura de Bruegel *Els jocs dels infants* (1560), els resultats són encara més aclaparadors, el 69% dels jugadors són nens, mentre que un 31% són nenes. En uns gravats en fusta del mateix segle (1587), Jean Le Clerc II mostrava trenta-sis figures de manifestacions lúdiques en les quals apareixien un 81% de nens i un 19% de nenes. Potser el paradigma de menysprear el joc infantil femení podria venir representat per Stella (1657), ja que en els seixanta-nou jocs que es mostren a través dels cinquanta gravats, i en els quals es registren un total de tres-cents quinze infants, no hi figura ni una sola nena.

També val la pena esmentar, en fer referència al gènere, que la iconografia estudiada evidencia que s'esvaeixen les fronteres que antany atribuïen una tipologia de joc a un determinat sexe. Així, en el catàleg A, en un 36% dels segells hi ha jugadors d'amb-

dós sexes compartint l'espai i estona de joc. En el catàleg B també es confirma que un 30,8% dels jocs es desenvolupen alhora per jugadors d'ambdós sexes.

Pel que fa al material de joc, la importància que s'atribueix al seu ús és força considerable. Cal subratllar que la representació del joc no requereix ni tants sols la presència del jugador. En el catàleg A, un 25,% dels jocs que empren estris de joc són mostrats sense els actors de l'acció lúdica. El mateix ocorre en el catàleg B (21,6%). En vuit de cada deu segells dels catàlegs filatèlics d'Europa els materials apareixen com a promotors o acompanyants de les manifestacions lúdiques.

Malgrat que només ha estat estudiat en el catàleg A, cal recordar que aquesta utilització de material s'associa al jugador que juga sol, sobretot en solitari (presència del material en el 60% dels jocs psicomotors i en el 18% dels jocs sociomotors individuals). Per això, els percentatges més alts els trobem en emprar el material de manera individual (67%) i fent ús d'un únic estri en cadascun dels jocs (70%).

Per tant, si es confirma que les manifestacions lúdiques evolucionen cap a pràctiques menys socialitzades, l'ús individual i únic del material pot resultar transcendental en la preparació o afavoriment de la individualització en el procés de socialització lúdica.

Si Parlebas manifesta que els jocs del segle XVII poden situar-se encara més a prop dels eco-jocs que dels tecno-jocs, però que hom es troba davant un període basculant (38% materials extrets del medi natural o domèstic; 43% fabricats específicament), no hi ha dubte que el segle XX i XXI la balança ha quedat decantada al costat del tecno-jocs. En el catàleg A, la fabricació industrial representa un 57,5% dels materials (13% extrets del medi natural i un 28,7% de fabricació artesana). En el catàleg B, aquest gruix és encara major. En aquest cas, la procedència dels materials respon a un 80% de fabricació industrial, mentre que un 12,4% respon a l'extracció d'objectes del medi natural i un 7,6% a la fabricació artesana.

De manera progressiva, i sense obviar les diferències existents en funció de la diversitat de contextos socioculturals, el continent europeu reflecteix la consolidació de la indústria lúdica. Els materials lúdics, de la mateixa manera que molts altres productes i béns de consum, han deixat d'ésser obtinguts directament de la naturalesa i, en el seu procés d'elaboració, el control artesà a donat pas a la producció a gran escala envaint el mercat.

Si ens referim a l'espai, en primer lloc cal assenyalar que en el catàleg A, en el 46,2% dels jocs no hi ha incertesa espacial. Aquest percentatge és força més elevat en el catàleg B, que se situa en el 79,5%. Per tant, en les accions lúdiques que enregistra la filatèlia europea, la incertesa espacial afecta únicament en una forquilla que oscil·la en un màxim de cinc jocs de cada deu i en un mínim de dos jocs de cada deu. Per tant, els jocs de les mostres iconogràfiques es desenvolupen sense espai delimitats i en terrenys regulars. Aquest tret caracterial també és indicat per Etxebeste, que menciona que entre els jocs registrats en el País Basc només un 18% presenta incertesa.⁷

En relació a la tipologia de terreny en el qual es desenvolupa l'acció lúdica, els catàlegs es decanten per les pràctiques lúdico-motrius en l'exterior. En el catàleg A, vuit de cada deu jocs són realitzats a l'exterior. En el catàleg B, hi són nou de cada deu. Les preferències dels jugadors semblen prou clares. Es pot parlar de pràctiques portades a terme en el medi natural, en prat i platges. No es tracta d'una natura salvatge sinó d'un hàbitat rural. L'exterior urbà (places i carrers) és present en menor intensitat. Per tant, la iconografia registrada presenta les manifestacions lúdiques de manera força similar a com ens les explica Parlebas en l'estudi de l'espai lúdic del segle XVII, quan afirma que no es tracta d'un espai tancat ni totalment especialitzat, ni tampoc d'un espai salvatge a plena natura: és un espai exterior, intermedi entre el poble i el camp de caràcter semidomesticat, ni totalment arreglat, ni totalment improvisat.

Aquests indicadors donen molt a pensar en relació al present, en el qual la cultura lúdica sovint ha quedat replegada a l'interior de les cases i les escoles. ¿És factible la conversió dels carrers de la ciutat en zones per als vianants, i aquestes en espais d'impuls i desenvolupament del joc infantil? ¿És possible impulsar, més enllà de la construcció de polisportius, la creació de terrenys irregulars accidentats per a la praxi lúdica?

Per últim, en quant al temps, cal esmentar que la incertesa encara és menys present que quan ens referíem a l'espai. En ambdós catàlegs analitzats, en quatre de cada cinc jocs no existeix incertesa temporal. Com menciona Parlebas en el seu estudi en relació als gravats de Stella, el temps està encara menys controlat que l'espai. Quan hi ha incertesa, aquesta ve produïda per l'assoliment d'una tasca determinada i en menor mesura, per arribar a l'obtenció d'un determinat nombre de punts. S'ha de destacar que en cap cas un joc acaba per arribar a un límit temporal. Parlebas també indica que la durada no és un criteri i que en els seixanta-nou jocs que apareixen en els gravats del segle XVII no n'hi ha cap que finalitzi per límit temporal.

¿Si en els jocs de sempre poc importava la mesura del temps, és la seva inadaptació al valor atorgat al temps, des que el temps és or, una de les causants de la creixent marginalitat dels jocs tradicionals, els quals en altres èpoques van ésser populars? Podria arribar a ésser cert que s'entra en l'esportivització o bé s'està condemnat a desaparèixer?

5. CONCLUSIONS

A manera de conclusió, s'assenyalen bàsicament dues qüestions. En primer lloc, es demostra que la incipient línia d'investigació desenvolupada, que inclou la utilització de fonts iconogràfiques, es revela com a necessària per progressar en l'estudi del joc, de la mateixa manera que s'empren fonts orals i escrites.

Finalment, en segon lloc, es reconeix, d'una banda, que de la lectura visual de les emissions filatèliques, amb les quals els estats membres de la Unió Europa han volgut copsar l'essència de la seva naturalesa lúdica, es desprèn, ni que sigui de manera subjectiva, la pervivència d'uns valors associats a la cultura lúdica infantil tradicional, com són l'autotelisme, el plaer i l'espontaneïtat, que al cap i a la fi són els elements que caracteritzen de manera genuïna l'essència qualitativa del joc. D'altra banda, i a mode de síntesi, cal tenir present que les mostres iconogràfiques revisades mostren el joc com a element de socialització, el qual tria els espais públics i els entorns naturals per a la seva posada en escena, sense oblidar que en aquests tipus d'indrets l'acció lúdica transcorre al marge del pas del temps.

6. BIBLIOGRAFIA

- ARACIL, F. (1991). *La Filatelia: Qué y cómo coleccionar*. Madrid: Edifil.
- BANTULÀ, J. (2005). *Joc motor tradicional: Estudi taxonòmic i comparatiu*. Barcelona: Universitat de Barcelona [Tesi doctoral inèdita].
- (2006). «Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: La serie *Europa – Juegos Infantiles – Año 1989*». A: PUJADAS, X. (et al.) (2006). *Culturas deportivas y valores sociales*. Madrid: Librerías Esteban Deportivas.
- BANTULÀ, J.; COLOMER, A.; ORTÍ, J. (2007). «El joc tradicional a la iconografia filatèlica». *Revista ALOMA* [Barcelona], núm. 21, p. 71-93.
- BANTULÀ, J.; MORA, J. Ma. (1998). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.

- Catálogo de sellos temáticos* (1999). Sabadell: Domfil.
- DE VROEDE, E. (1985). «Kinderpel, Spaelgoed en Pieter Bruegel de Oude't». A: *Trojaanse Hobbelpaard 1*, Mechelen: studiecentrum voor speelgoed en volkskunde, p. 11-43.
- ETXEBESTE, J. (2001). *Les jeux sportifs éléments de socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. París: Université Paris V [Tesi doctoral inèdita].
- LAVEGA, P. (1997). *La litúrgia de les bitlles: Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pagès.
- LAVEGA, P. (et al.) (2006). «Els jocs i esports tradicionals en Europa: Entre la tradició i modernitat». *Apuntes: Educació Física i Esport* [Barcelona], núm. 85, p. 68-81.
- NAVARRO ADELANTADO, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- OLASO, S. (1993). *El joc de pilota en la Comunitat Valenciana*. Barcelona: Universitat de Barcelona [Tesi doctoral inèdita].
- PARLEBAS, P. (1998). «Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII siècle». A: *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges (Festival d'histoire de Montbrison 26 septembre au 4 octobre 1998)*, p. 321-354 (separata).
- (2001) *Juegos, Deporte y Sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- (2003). *Elementos de sociología del deporte (1986)*. Málaga: Junta de Andalucía.
- VANDEN BRADEN, J. P. (1982). «Les jeux d'enfants de Pieter Bruegel. en Ariès, P; MARGOLIN, J. C. (1982). *Les jeux à la Renaissance*. París: Librairie Philosophique J. VRIN. (ed.) (2005). *Catalogue mondial de cotation* (vol.1). França.
- YVERT & TELLIER (ed.) (2003). *Catalogue mondial de cotation* (vol.4, 1a. part). França.
- (2003). *Catalogue mondial de cotation* (vol. 4, 2a. part). França.
- (2004). *Catalogue mondial de cotation* (vol. 3, 1a. part). França.
- (2004). *Catalogue mondial de cotation* (vol. 3, 2a. part). França.
- (2004). *Catalogue mondial de cotation* (vol. 3, 3a. part). França.

NOTES

1. Vegeu E. DE VROEDE (1985), «Kinderpel, Spaelgoed en Pieter Bruegel de Oude't» a *Trojaanse Hobbelpaard 1*, Mechelen, studiecentrum voor speelgoed en volkskunde, p. 11-43. També sobre la mateixa pintura de 1560 cobra especial interès l'aportació de J. P. VANDEN BRAMEN (1982), «Les jeux d'enfants de Pierre Bruegel», a P. Ariès i J. C. Margolin, *Les jeux à la Renaissance*, París, Librairie Philosophique J. Vrin, p. 499-524.

Un altre detallat estudi dels gravats de Stella de mitjans el segle XVII és el de P. PARLEBAS (1998), «Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII siècle», a *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septembre au 4 octobre 1998)*, p. 321-354 (separata).

2. P. PARLEBAS (1986), *Elementos de sociología del deporte*, Màlaga, Junta de Andalucía; P. PARLEBAS (1998), «Jeux d'enfants d'après Jacques Stella...»; P. PARLEBAS (2001), *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo; S. OLASO (1993), *El joc de pilota en la Comunitat Valenciana*, Barcelona, Universitat de Barcelona [Tesi doctoral inèdita]; P. LAVEGA (1997), *La litúrgia de les bitlles: Funcions i sentit d'un joc tradicional*, Lleida, Pagès; M. J. ETXEBESTE (2001), *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*, Paris, Université Paris V [Tesi doctoral inèdita]; V. NAVARRO ADELANTADO (2002), *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, Inde; J. BANTULÀ (2005), *Joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu*, Barcelona, Universitat de Barcelona [Tesi doctoral inèdita].

3. Per a la consulta d'una versió més extensa d'aquest article vegeu J. BANTULÀ (2006), «Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: la serie *Europa – Juegos Infantiles – Año 1989*» a X. Pujadas, X. (et al.) (2006), *Culturas deportivas y valores sociales*, Madrid, Librerías Esteban Deportivas.

4. Conjunt de segell emesos per un servei filatèlic d'un país en una mateixa data i que corresponen al mateix tema.

5. Els estats membres de la Unió Europea en l'actualitat són: Alemanya, Àustria, Bèlgica, Bulgària, Xipre, Dinamarca, Eslovàquia, Eslovènia, Espanya, Estònia, Finlàndia, França, Grècia, Hongria, Irlanda, Itàlia, Letònia, Lituana, Luxemburg, Malta, Països Baixos, Polònia, Portugal, Regne Unit, República Txeca, Romania i Suècia. Com a països candidats hi consten: Croàcia, Macedònia i Turquia.

6. Cf. J. BANTULÀ, A. COLOMER i J. ORTÍ (2007), «El joc tradicional a la iconografia filatèlica», *Revista ALOMA* (Barcelona), núm. 21, p. 71-93.

7. Cal assenyalar, però, que en aquest cas no es considera el terreny delimitat com un factor desencadenant d'incertesa.

ELS CÓSSOS DE LA CORDERA A LES COMARQUES DE LLEIDA A CAVALL DELS SEGLES XIX I XX. RITUAL AGRARI, JOC RÚSTIC I ESPORT ATLÈTIC

A la memòria de l'arqueòleg i etnòleg Josep M. Miró Rosinach

JOAQUIM CAPDEVILA I CAPDEVILA

Universitat de Lleida

1. A MANERA DE BREU INTRODUCCIÓ

El nostre primer encontre amb els *cóssos de la cordera* va ser amb motiu de la lectura de *Lo cos de la cordera*, un poema de Josep Iglésias i Guizard, l'autoanomenat *Poeta de la Segarra*. es tracta d'una evocació tradicionalista, confegida a manera de romanço de costums, de la competició rústica del mateix nom¹. La impressió que ens suscità la lectura d'aquest poema, com la que ens féu en el seu moment d'altres composicions del mateix autor, va ser la de qui descobreix com a exòtiques expressions festives que havien format part de la pròpia tradició rural fins a temps ben recents. A aquesta impressió d'exotisme hi contribuïa la mateixa denominació de la competició –*cós de la cordera*– i especialment l'arcaisme *cós* –*cursa*– que durant les últimes dècades de la celebració d'aquest esport rústic pervivia probablement només de manera lexicalitzada en aquesta denominació. També hi contribuïa la realitat d'unes corregudes de les quals mai havíem sentit a parlar i que, no obstant, havien centrat la celebració profana de les festes patronals dels pobles de la Plana de Lleida i àrees limítrofs fins a vuitanta i noranta anys enrere.

2. ELS CÓSSOS DE LA CORDERA. ASPECTES BÀSICS

Els *cóssos de la cordera* són unes curses tradicionals d'homes adults caracteritzades principalment pel fet que el guanyador rep com a premi una cordera. Aquests cóssos s'havien celebrat a les comarques planes de Lleida, en localitats de la Franja de Ponent i en punts pròxims (Fraga, Binéfar, Monzón, etc.), i en llocs del Montsec. Els *cóssos de la cordera* són una expressió particular d'un ampli ventall de curses pedestres similars que, amb ocasió de les mateixes diades festives (principalment les festes patronals de l'estiu), s'han celebrat a l'Aragó, en àrees limítrofes² i en altres indrets:

“Cal apuntar també un acte de les nostres festes majors, ben concorregut i celebrat, i ell es lo cos de la cordera, aixís anomenat perquè'l primer premi es sempre un corder

o cordera, lo según un parell de pollastres i'l tercer una ceba. Qui guanya la cordera, té'l dret de presentació; acompanyat de la música, va a fer-ne ofrena a una de les persones més significades de la festa, la qual és consuetut no acceptar, ans se fa un donatiu al corredor...".³

Els *cóssos de la cordera* solen prendre una dimensió multiveïnal i àdhuc supracomarcal, tant pel que fa als corredors que hi concorren com al públic que hi afluïx. Això és facilitat pel costum del *cós cridat*. la proclama dels cóssos que s'han de celebrar en el marc de mercats i fires. Amb el seu característic humor, ple de benignitat i revelador d'un benintencionat i càndid pairalisme, el poeta costumista Iglésias i Guizard diu que un *cós cridat* dóna al *cós de la cordera* un *internacionalisme comarcal*.

"..Un Cós cridat de Cordera, no es pas un Cós com qualsevol altre. Un Cós per ésser important ha se ser cridat. I un Cós cridat és en cert modo quan se li dona un internacionalisme comarcal; ço vol dir que els nuncis de la Comarca, encontrades i rodalies el pregonen a toc de trompeta... Tarari, tararé"⁴

El circuit on es fan els cóssos sol ser en àrees periurbanes, com a Tàrrega, Juneda i altres llocs, o intraurbanes, com a Arbeca, les Borges Blanques o Vallbona de les Monges, on la cursa se celebra dins el recinte urbà. A Juneda, la pràctica del *cós de la cordera* acaba per designar el lloc del terme on s'hi celebra la correguda: *"En el Cós hi ha el camí que solen fer els que es disputen la cordera (anyell), corrent, el tercer dia de la festa major"*.⁵

Les notícies més antigues que hem trobat documentades relatives als *cóssos de la cordera* arrenquen del segle XVI. A Vallfogona de Riucorb es conserva en un llibre del clavari municipal que l'any 1603 es paguen pel *cós de la cordera* de la festa major tres pollastres i set sous: *"item tres pollastres per lo cos i 7 sous"*.⁶ A Torà, a la Segarra alta, des de l'any 1644 hi ha constància de la celebració del *cós de la cordera* durant la festa major organitzada per la confraria de Sant Gil⁷. Sabem d'altra banda que a Bellpuig, si més no des de la segona meitat del segle XVIII, el *cós* conforma, amb el ball, la part profana de la festa anyal dedicada a Sant Roc i sabem, així mateix, que en aquesta vila urgellenca ja l'any 1558 el Consell de la vila consigna dos capons com a premi per al *cós* que s'ha de celebrar en honor a l'altre sant votat tradicionalment per pestilències, Sant Sebastià⁸.

Els *cóssos de la cordera* s'originen amb tota probabilitat com una competició cerimonial lligada a la propiciació de la collita: serien, en aquest sentit, una expressió característica de les múltiples competicions estacionals –continuem fent servir els termes utilitzats per Johan Huizinga per a aquest tipus de jocs– que apareixen en societats arcaiques d'arreu del món amb aquesta finalitat i que revesteixen, sovint, una formulació analògica respecte a la representació d'allò sobre el qual es pretén incidir⁹. Si bé és evident que aquest primitiu sentit, d'ordre magicoreligiós, experimenta una progressiva erosió i substitució, no ho és menys que fins al moment històric que ens ocupa resta una immanència significativa –reflexa, i no obstant prou viva, i que conserva consegüentment una patent revelació d'un sagrat arcaic– d'aquesta significació originària¹⁰. Passem, tot seguit, a veure els trets principals que defineixen els *cóssos de la cordera*.

2.1. LA COMPETITIVITAT

Els *cóssos de la cordera* són l'expressió més remarcable de l'esport rústic de l'antic règim –de fons ritual– a les comarques nordoccidentals catalanes fins a la seva substitució durant el segle XX. La característica més bàsica d'aquest esport és córrer; córrer amb força, amb tremp, amb velocitat i amb resistència; i demostrar, amb la victòria del cós, una superioritat en aquest ordre d'atributs. Val a dir que la pràctica d'aquest esport esdevé una font d'expressió fonamental, primitiva, del sagrat rural.

Aquests trets dels *cóssos* –córrer molt, amb braó, amb una sagacitat primària en els moviments– i el sagrat arcaic que desvetllen aquestes característiques es transfereixen fecundament a partir de la segona dècada del nou-cents als esports moderns –al ciclisme, especialment, a l'atletisme i, encara sobretot, al futbol– que a partir d'aquest moment comencen a conquerir el fervor al món rural i vilatà d'aquestes terres, difosos des de la ciutat. La concepció i la pràctica d'aquests esports, sobretot durant les primeres dècades de la seva recepció, està profundament marcada per una concepció rústica i rural de l'esport, centrada en córrer, en el braó i en una sagacitat primària, intuïtiva. Es transfereix, podríem dir, una *rusticonomia* –passeu-me el mot– esportiva als esports moderns.

És sobre aquestes transferències de l'esport rústic a les noves pràctiques esportives que aquestes conquereixen una entusiasta acollida popular durant les primeres dècades de la seva recepció i es produeixen molts casos d'autèntica excel·lència po-



Corredors que emprenen la pujada del tossal de Sant Eloi a Tàrraga amb motiu de l'aplec anual dedicat a Sant Eloi per la festa major de Tàrraga. Anys deu o vint del segle XX. Foto: Gumersindo Pascual.

pular en la seva pràctica¹¹. Més justament, aquest èxit popular dels nous esports és possible en la mesura que les seves noves possibilitats¹², i el viu filoneisme que susciten en una nova era que comença a regir-se per les modes i pels ídols de masses, no fan sinó excitar –galvanitzar– el sagrat rural propi d'una concepció rústica de l'esport¹³. En efecte, seria la particular excitació que desvetllen unes noves pràctiques esportives, més reeixides, més complexes i consagrades simbòlicament pels nous mitjans de comunicació, sobre uns principis esportius i una sentimentalitat molt arcaics, el que explicaria l'èxit democràtic i galvanitzat que tenen en el medi rural i vilatà a partir dels anys vint alguns esports moderns.

Aquest entusiasme per les noves pràctiques esportives el veiem sobretot el futbol, però també és ben palès en la forta atracció i en els qui-sap-los casos d'autèntica excel·lència *amateur* que generen les anomenades curses pedestres a partir dels anys vint del segle XX, quan els arcaics còssos van assimilant-se en graus diversos i de maneres distintes a l'atletisme. Es generen en aquests moments excel·lents corredors pedestres que, en incorporar-se a l'atletisme reglat (solen conciliar les curses pedestres i les pròpiament atlètiques), triomfen en diverses modalitats, principalment en proves de resistència com les curses de fons. En són exemples Ramon Bellmunt d'Arbeca, Bonaventura Baldomà de Vilanova de Segrià i establert a Rosselló –guanya les proves Cross d'Espanya dels anys 1950 i 1951, i el 1952

guanya els 5.000 i 10.000 m espanyols– o Jaume Florensa de Corbins, membre ja del F.C. Barcelona; i de molt més ençà, Magí Clavé d'Arbeca, que, d'una vila amb una potent tradició de corredors, durant els primers anys vuitanta del segle XX assoleix fites molt rellevants en el cross juvenil català i espanyol.

Com apunten C. García i J. A. Adell, els objectius primordials dels qui participen en *cóssos* o *carreres pedestres* són, lluny de batre qualsevol marca, guanyar i demostrar al públic assistent la superioritat en un conjunt d'atributs –la potència en la velocitat, la capacitat de resistència, etc.– els quals, segons Huizinga, convenen en la mateixa arrel etimològica del mot atleta¹⁴. Aplicant el raonament que esgrimeix Huizinga respecte als objectius dels jocs estacionals al cas concret dels *cóssos de la cordera*, els corredors, a més de les finalitats esmentades, això és, esdevenir uns singulars herois del territori, uns herois rústics, contemplen dos objectius més que es retroalimenten amb aquest objectiu més bàsic: aconseguir els premis del cós –autèntics trofeus rústics, com ponderem més endavant– i exaltar, fer guanyar, a partir de l'honor adquirit com a guanyadors, el poble al qual pertanyen i que rivalitza amb altres pobles representats en els *cóssos*¹⁵. Val a dir que una altra fita dels corredors és guanyar en l'acte més esperat de la part profana de les festes patronals, que atreu molta gent forastera i que serva encara, bé que de manera latent, la força de sagrat rural pròpia d'una expressió ritual, de caràcter magicoreligiós.

Tot plegat confereix als *cóssos de la cordera* una àrdua competitivitat i rivalitat entre els corredors i, consegüentment, una marcada incertesa sobre qui s'endurà la cordera. Vegem aquesta descripció de Mn. Joan Segura del cós que presència a la festa major de Sant Eloi de Tàrrrega el setembre de 1890. En aquesta evocació s'hi palesen l'extrema competitivitat que presideix el cós i els objectius –la cordera i la glòria de la victòria– que coven els seus rústics corredors:

*“Acabada la missa, se fan los cóssos. Desde l'altura se veu perfectament tota la carrera qu' han de recórrer los lleugers corredors. Miréulos descalsos, ab calsetets y en cos de camisa, ab un mocador lligat al cap. Qui guanyará la cordera? Desd'allí pots veure todas las alternativas de la penosa lluyta. Ja pujan la costa, los punys closos, los brassos en ángul á la altura del colze i moventse alternativament, la cara groga y amarada de suhor. No es sols lo premi que'ls alenta, es també la glòria. Un poble los mira, un poble los aplaudeix en llur triomf. Demá lo triunfador, com los romans dels mellors temps, tomará á guiar l'arreu arrastrada pe'l parell de mulas.”*¹⁶

La competitivitat dels *cóssos* sol accentuar-se en les festes de la primavera: aplecs a ermites i santuaris i festes patronals. En aquest fet hi és decisiva la percepció –més reflexa que conscient en l'època que estudiem i tanmateix encara prou intensa– del gran esforç que fan durant aquest moment de l'any les forces vegetals perquè reïxi una bona collita¹⁷. Roca i Florejachs ens ofereix una magnífica glossa poètica d'un cóc del mes de maig, iniciat a redós d'una ermita. En aquesta composició hi destaquen cinc aspectes rellevants de la naturalesa d'aquestes curses: el seu caràcter estacional, associat al curs de la fecundació de la collita; la distància llarga i onerosa del trajecte; la forta competitivitat entre els corredors; la viva empatia del públic; i la generosa mesura de la cordera:

"A la ermita veniu, noyes,| portau roses y clavells.| Abans de començar les corregudes,| del Maig entorn un rato ballarem.| N'es gran premi la cordera,| qui l'alcança gran sort te,| pot ventar-se qu'en les fires| no se'n troben de tant preu.| Pot guanyar-la qui la vullal deu venirme ben corrent| desde'l fondo de l'ermita| fins la plaça de la Creu.| Ala, jovens! que no'n piscal qui no s'arrisca, diu la gent.| Ja us esperen les fadrines,| bon coratge, fadrinets.| Qui mes vulla, mes hi diga,| Qui mes puga, corri mes.

*Quatre joves ja s disposen| moços guapos son tots ells,| l'un es diu Jaume, l'altre en Pere,| l'altre en Tito, l'altre en Pep.| Ja s descalcen l'espardenya,| per a correr mes lleugers,| Tots ne llencen gech i gorral perque embracen gorra i gech,| Ja tots quatre s'enfileren| la tabola creix i creix| tot lo poble d'estos cossos| vol saber-ne el llument,./ Hi ha noyetes que s'afanyen| per veure'ls ben propets,| Y a cavall puja un majoral que al frentel prendra l'escape per obrir carrer,| Toquen hores, son les onze...| Fora!, fora!, fora, gent! ab veu forta crida'l guia| que va al frente el cavaller,| Ja n'apreta esperonada,| ja n'arrenquen detras d'ell| tots los quatre que dels cossos| se disputen lo llo-rrer,./ Fora!, fora!, fora!| bon coratge fadrinets| Ala!, Ala!, Ala!, Ala!| qui mes puga, corri mes| la distancia no us espantil correu força, tingueu fe/ Mes que les cames fluixejar vos sembli!|animo y correr!, ja seureu despres..."*¹⁸

Fiter i Inglés ens ofereix una altra evocació d'un cóc de la primavera: es tracta en aquest cas d'uns breus – i eloqüents, no obstant – apunts del *cóc de la cordera* de la festa major de maig de Belcaire d'Urgell de 1876:

"...Un dels espectacles que mes van cautivar nostra atenció fou lo cos. Quan la gent ha sortit de missa major se forma un nombrós grupo en lo carrer. Ressona una toca-

da y's avansan los que intentan medir sas forsas. Corren amb molt braó. S'ofereixen tres premis. La cordera, un parell de pollastres i una seba..."¹⁹

Hi ha diversos aspectes que intensifiquen –i que evidencien– el caràcter competitiu dels còssos. Poden adduir-se, entre altres, els següents: a) la presència de corredors forasters. Com més gran n'és el radi d'aflluència, més gran és aquest efecte; b) el concurs, així mateix, de corredors de renom comarcal o supracomarcal; c) l'aflluència de corredors de pobles rivals, més si els que aflueixen són corredors amb anomenada. En aquest cas, la presència d'aquests corredors sol provocar una reacció aversiva i violenta del sentiment de sagrat vinculat al propi territori, que tem ser violentat pel caràcter hostil i l'agressivitat amb els quals es veu la dimensió de sagrat associada als pobles veïns²⁰; i d) les diverses possibilitats de victòria que, en alguns llocs, es contempen per al guanyador del cursa. Així, a Castellfollit de Riubregós, si el guanyador queda primer havent salvat una vegada el trajecte previst es diu que *ha fet cós*, però si és capaç de tornar a guanyar el mateix cós doblant el periple previst, hom diu que *ha fet sotacós*, possibilitat realment excepcional²¹; i, amb una lògica concurrent, en altres indrets de les comarques ponentines distingeixen entre *cós d'anada* i *cós de vinguda*.²²

2.2. LA RIVALITAT

Part indissociable de la competitivitat és la rivalitat: la lluita per superar l'adversari. Si, com acabem de dir, *els còssos de la cordera* són fortament competitius, la rivalitat entre els corredors hi és inevitablement també molt acusada. Aquesta rivalitat es produeix bàsicament en dos nivells: entre nois d'un mateix poble, i, principalment, entre fadrins de pobles veïns i rivals. L'aplec del santuari de la Bovera, en què coincideixen Verdú i Guimerà, pobles limítrofs per la part d'aquest santuari i rivals tradicionals, il·lustra molt bé el sentit violent i extrem de la competitivitat que es produeix al voltant dels aplecs del bon temps. La rivalitat hostil entre els dos pobles, que desemboca sovint en enfrontaments entre el jovent dels dos llocs, té bàsicament dues manifestacions rituals, que es repeteixen d'aplec en aplec:

a) La competició per veure de quin poble és el jovent que arriba primer al santuari i branda primer la bandera de la marededéu, bo i determinant així de quin poble és el capellà que oficiarà la missa.

b) En els *cóssos de la cordera* que se celebren a redós del tossal del santuari i de les seves immediacions. Aquests es desenvolupen enmig d'una forta rivalitat, determinada per la mateixa orografia del trajecte i accentuada per la violència satírica que es creuen –contra els respectius corredors especialment– els pobletans dels dos llocs.

Aquest sentit fortament i violentament competitiu que la fadrinalla de Guimerà i de Verdú donen a l'aplec de la Bovera –centrat d'antuvi en la competició per apoderar-se del santuari i de la bandera de la marededéu i després en la correguda de la cordera– el traeixen un conjunt de cobles satíriques de metre i sentit concurrents:

*Gambairots de Guimerà,
prou podeu plantar bandera,
que els joves de Verdú,
us han pres la cordera*²³.

L'historiador i antropòleg nord-americà Eugen Weber també parla de la celebració, en el marc d'aplecs del bon temps celebrats en santuaris de la Provença i de la Bretanya, d'uns rituals juvenils regits per un violent –sagnant, inclús– sentit de la competició²⁴.

2.3. ELS TROFEUS RÚSTICS. CELEBRACIÓ AL·LEGÒRICA DE L'ASSOLIMENT DE LA COLLITA I DE LA UTOPIA MATERIAL PAGESA

La cordera és el cobejat trofeu –la utòpica fita– dels cóssos als quals aquest mamífer posa el nom. Així, en tant que anhelat trofeu, s'hi refereix l'any 1901 l'industrial targarí i poeta florallesc Francesc Pera, que evoca l'aplec que Tàrrega, amb motiu de la festa major, celebra a l'ermita de Sant Eloi:

*"(...) Se sent un tird per allí prop. Es que's preparant los corredors. Se'n sent un altrel de mes a fons, y es que comensa lo primer cos. Mireu com pujan, pobres minyons, apa, depressa, deixeu los lloch, es la cordera lo premi gros y'l qui guanya ja's corredor..."*²⁵

Si, com hem dit, la competició pròpia del *cós de la cordera* simbolitza la pugna que fan els sembrats i la naturalesa en general per consumir amb èxit el seu procés, els trofeus que es donen als dos primers guanyadors –un coder/a al primer i dos o tres

pollastres al segon— simbolitzen l'assolida plenitud de la collita a l'estiu i, per extensió, la utopia material pagesa. Ja hem remarcat que, en el període que abordem, aquestes són unes significacions ja reflexes, romanents, l'origen de les quals estreba probablement en una primitiva concepció màgicoreligiosa d'aquestes curses.

Nosaltres encara hem estat testimonis, a propòsit de la cordera disputada ordinàriament en partits de futbol de les festes majors, de la rellevància central que havia tingut la cordera en l'univers material de la pagesia d'aquestes terres. N'havia estat el principal trofeu i la màxima al·legoria del món mític de l'abundància. Si aquests havien estat fins fa escasses dècades uns valors inherents a la cordera, els guarniments i la música amb què aquesta és realçada com a principal trofeu dels *cóssos de la cordera* no fan sinó exaltar-los, maximitzar-los amb caràcter tautològic. Aquests guarniments que amplifiquen el valor de la cordera com a trofeu pagès per antonomàsia i la seva dimensió utòpica són flocs de flors, trenes i llaçades amb cintes de diversos colors i cascavells. Encara, i a fi de donar un màxim relleu a aquesta condició utòpica de la cordera, aquesta s'exhibeix sota d'una bandera clavada a terra: *"A l'hora assenyalada acudia tot el poble i forasters que venien de molt lluny i per hermosa consuetut es posava una bandera clavant el pal a terra i al seu peu ajassada com una Odolisca indolent d'un harem Oriental, la Cordera tota emperifollada, plena de cintes de virolats colors que amb la blancor de la neu de la seva llana feien combina atraient i encantadora"*²⁶. De manera concomitant, per bé que amb més humilitat com més humils eren els premis, a la Ribera d'Ebre, en indrets dels Ports i en molts llocs de l'Aragó, en curses similars que oferien pollastres i conills com a guardons als guanyadors, els premis, prèviament, s'exalçaven com a trofeus, tot penjant-los d'una forca o d'un bigot amb un pal travessar al capdamunt: *"El alguacil y otra persona de la población llevaba colgados en un bieldo los tres premios [un pollastre, un conill, i una ceba, premis del primer, segon i tercer classificats]. Esta persona se situaba en un lugar, siempre el mismo, y allí se daba la salida y la llegada, en la que se había que tocar dicho bieldo"*²⁷.

La cordera, d'acord amb aquesta condició de màxim trofeu d'evocacions utòpiques, sol ser la millor de la pleta i se la peix convenientment des de dies abans del cós per a que pugui lluir un esplendor de carns:

"..I no us penseu que la Cordera d'un Cós Cridat sia el rebuig de la pleta, un plançó raquític d'un ramat d'ovelles; res d'això. La Cordera, pagada gairebé sempre per

l'Ajuntament del poble era escollida per l'Alcalde o un Regidor molt abans de la diada i el pastor la cuidava amorosament com una planta de jardí fins al dia del Cós..."²⁸

Sabem, així mateix, que a Tàrraga, la sortida i l'arribada dels *cóssos de la cordera* és intensificada amb la música tradicional del *tararot*, coneguda onomatopèicament amb aquest nom tan suggerent en l'ordre connotatiu. Si més no, en altres indrets del veïnat d'aquesta vila és probable que l'emoció pròpia d'aquests moments dels cóssos –la sortida i l'arribada– sigui galvanitzada per melodies similars. El *tararot*, a més de ser tradicional de la diada de Corpus, ho és de la festa major de Sant Eloi. En el marc del Corpus, la música *baladrera* del tararot, com la ritualitat plebea d'aquesta festa en conjunt, traeixen, amb la seva contradictòria barreja de jocositat i d'inversió, de goig i de follia, els sentiments tan extremadament contradictoris que crea l'expectativa de la collita en aquest moment liminar de l'any agrari: de goig enorme, d'una banda, per la seva màxima imminència, i alhora, paradoxalment, tot just per aquesta seva màxima imminència, de màxim desig, i per tant, de màxima incertesa.

El *tararot*, als *cóssos de la cordera*, gràcies al ritme enganyosament lògic i baladrer de la música, esdevé eficaç per excitar-hi l'extrema oposició de sentiments que creen les expectatives al voltant d'aquestes curses quant a qui en serà el guanyador, o, més aviat, quant a qui s'endurà el preuat trofeu de la cordera. Uns sentiments, d'una banda, de gran goig, de numinositat, per la imminència de la consecució de la cordera i, d'altra banda, de màxim desig i per tant de màxima inquietud i de molta passió per veure quin corredor en serà el guanyador.

Aquesta polaritat de sentiments al voltant dels cóssos que excita la música que els acompanya no fa sinó crear una màxima expectació respecte a qui serà l'*heroi rústic* que guanyarà la cordera, remarcant, d'aquesta manera, el valor utòpic d'aquest trofeu.

Iglésias i Guizard evoca, amb una gran vivacitat, com els guarniments de la cordera i la música que marca la sortida i l'arribada dels cóssos contribueixen amb una gran eficàcia a potenciar el valor de la cordera com autèntic trofeu rústic i el valor al·legòric i utòpic d'aquest trofeu:

"...Avant! —diu lo publich,— l'avant, que ja es teva!...— l'la musica toca l'am l'aire engresca l'ja n'es guanyada l'hermosa cordera l'n'espera, guarnida l'de cintes i trenes, l'de flochs, coloraynes l'adornos de festa, l'n'arribi'l vistayre l'que l'ha de fer seva l'com

nina aymadora | anell de promesa! (...) | Diu, la cordera mostrant bo y aguantantla en sos braços | que de llaçada li fan | mentres ella va belant | guarnida de flochs y llaços...²⁹.

Un altre paràmetre –indirecte– que traeix l’atractiu majúscul de la cordera és la llunyania dels pobles o viles de molts corredors de cóssos. Aquests, per córrer al cós, prèviament han hagut de salvar importants distàncies que, en ocasions, són trajectes molt llargs. N’és ben il·lustratiu d’això el *cós de la cordera* de la festa major de Maldà de l’any 1901. En aquest, el guanyador és de Sedó, poble situat a la conca alta del Sió, a més de trenta kilòmetres de Maldà, i el segon en arribar, el que s’endu els pollastes, és d’Arbeca, vila situada a deu kilòmetres del poble amfitrió i bressol, com hem dit, d’excel·lents corredors de cós rústic i modernament d’atletisme. Iglésias i Guizard i Ramon Boleda testimonien la normalitat amb què joves de comarques veïnes concorren als cóssos que es fan a Maldà i a Verdú i Joan Farell apunta el caràcter interlocal dels *cóssos cridats* –anunciats prèviament en mercats i fires– de Castellfollit de Riubregós³⁰.

L’extensa crònica de la festa major de Maldà de 1901 apareguda al *Diario de Lérida* i glossada probablement per Josep Iglésias relata una anècdota del *cós de la cordera* d’aquell any que ens il·lustra sobre el poderós atractiu material que tenen els trofeus dels cóssos per als corredors. L’esmentat propietari i poeta maldanenc alerta els pobles que encara no han celebrat els cóssos en sengles festes majors que no els passi com a Maldà, on els guanyadors del *cós de la cordera* han passat a cobrar-se repetidament la cordera i els pollastres a diferents cases del poble:

“...El Cos pudo celebrarse el segundo día, habiendo ganado la cordera el corredor de Cedó, y los pollos el de Arbeca. Por cierto que el de la cordera se presentó en dos distintas casas, y el de Arbeca sus pollos en cinco o seis por lo menos, cosa que si no llega a ser timo, tiene sombras y lejos de tal.

Llamamos sobre esto la atención de los pueblos que tengan anunciados cossos para que no sean víctimas de este abuso y todavía de los citados corredores...”

En l’execució d’aquest *abús* hi contribuirien segurament, a part de l’anonimat d’uns guanyadors forasters, les seculars caresties materials de la pagesia pobra i també, en un altre nivell, hi incidiria una percepció de la propietat privada, per part d’aquesta pagesia, no tan arrelada com als nostres dies³².

2.4. LA CEBA COM A TERCER TROFEU DELS CÓSSOS: INVERSIÓ JOCOSA I FOLLIA

Una altra de les característiques fonamentals dels *cóssos de la cordera* és la jocositat paradoxal i bufa que caracteritza el seu final, la inversió còmica amb la qual s'acaben, que defineix el marc global de l'entrega de trofeus als tres primers corredors. Aquesta paradoxa còmica, que provoca una explosió d'humor numinós en els espectadors, rau en el sentit de la gradació dels premis. Al primer corredor se li dóna un/a corder/a³³, al segon, dos o tres pollastres, i al tercer (!!!) una ceba, objecte contenidor de les més burlesques connotacions i que a voltes revesteix, a més a més, de formes ridícules.

Aquesta radical inversió bufa s'inscriu en la cultura del carnaval segons la definició que en féu Bakhtin en el seu estudi sobre Rabelais i el seu món³⁴. Cal tenir en compte que les expressions d'aquesta cultura en el món camperol perviuen amb força autonomia fins ben entrat –i, inclús, fins ben assentat– el món contemporani. Partint de l'estudi de l'experiència còmica de P. Berger, podem dir que aquesta radical inversió jocosa, en contravenir paradoxalment i essencialment, conforme el registre de la follia, la lògica jeràrquica (ridiculitzar –invertir– públicament el tercer guanyador d'una competició –la principal expressió profana de les festes patronals– que a priori té molt de gravetat), obre la porta a tota una definició alternativa del món: a un contramón. L'humor que presideix l'explosió còmica provocada per la magna paradoxa que ens ocupa és la sàtira jocosa. Aquest és un tipus d'experiència còmica, híbrida, contradictòria, molt arrelada en la cultura camperola premoderna, en què es retrolimenten amb força la sàtira –i, doncs, la mofa i l'atac contra algú–, i un humor que Berger ha anomenat com a *benigne* i que defineix en termes d'innocència, inofensivitat, lluminositat, etc³⁵.

Junt amb aquesta negació de les jerarquies, la inversió jocosa d'obsequiar amb una ceba el tercer classificat suscita unes altres significacions concurrents, que entronquen amb el sentit originari dels *cóssos* en tant que competicions estacionals lligades a l'estimulació de les forces de la collita i amb la cultura pagesa de la forada: així, aquesta magna inversió còmica –com una gran riota que es repeteix cada any en el mateix punt– té una fonamental significació al·legòrica del goig que produeix l'assoliment, a l'estiu, de la collita, simbolitzada pels ubèrrims trofeus (la cordera i l'aviram) que es lliuren als dos primers guanyadors i, en un terreny més immediat, del goig que provoquen aquests premis, la seva dimensió utòpica per si mateixos. No cal dir que aquestes significacions tenen sentit en la mesura que l'àrdua competició del cós que

precedeix l'entrega dels trofeus remet a les grans dificultats i a la forta incertesa que ha de salvar el curs de la collita fins a la seva recol·lecció.

És il·lustratiu adonar-se de com el desbordament jocós, i àvid al capdavant, de l'experiència confortadora, còmica i numinosa que suposa ofrenar una ceba al tercer guanyador presenta un evident paral·lelisme amb el que s'esdevé en els romancets que versen sobre la terra de Xauxa, on els cars gojos que poden satisfer-se il·limitadament en aquest indret mític es narren i se celebren a través d'un continu de transgressions bufes, i serva, així mateix, una evident concomitància amb les disruptions còmiques –riotes, burles...– que en la cultura camperola tradicional solen manifestar-se en aquelles celebracions –tiberis de collita, cacera, fontada, etc.; jocs i esports de les festes locals...– presidides per un emblemàtic gaudi material: bons àpats, l'assolida collita, o altres ventures.

Per tal de maximitzar l'efecte paradoxal i còmic que suposa que el tercer classificat del cós rebi com a *trofeu* una ceba, després que el primer i el segon hagin obtingut els carismàtics trofeus d'una cordera i d'uns quants pollastres, en alguns casos es trien cebes amb unes característiques especials: ceballots, això és cebetes mal fetes i petites, donant-ne aleshores uns quants; o, l'altre extrem, una ceba molt grossa, que als pobles de la vall del Corb és sovint de Ciutadilla, un poble especialitzat en el conreu d'aquest bulb: “*El primer premi que serà la Cordera, el segon un parell de pollastres, i el tercer una ceba que serà de Ciutadilla i grossa...*”³⁷. És comú així mateix donar *un forc de cebes*³⁸. Altrament, a Àger (la Noguera), segons Ceferí Rocafort, el tercer en arribar –cal suposar que a fi d'estalviar-se una sorollosa escridassada marcada per un potent esclat de sàtira jocosa– no concorre a recollir la ceba, la qual clou una gradació de trofeus encapçalats pel corder –se l'endu el primer corredor– i els pollastres amb què s'obsequia el segon³⁹. Semblants gradacions de trofeus, amb la ceba com a tercer premi, les trobem en curses similars als *cóssos de la cordera* que se celebren en àrees pròximes a les comarques de Lleida. Així, a la Granadella (les Garrigues), durant les festes del Sant Crist de Gràcia a mitjan setembre, als tres primers classificats en el *cós de les dotze pedretes* se'ls donen respectivament dos pollastres, un pollastre i una ceba, de manera, però, que qui obté el tercer d'aquests premis l'ha de lliurar a un dona casada del poble⁴⁰. I sabem, així mateix, que a la Ribera d'Ebre, ben a prop de la Granadella, els premis que s'ofereixen als tres primers guanyadors dels *cóssos* que se celebren amb motiu de les festes majors d'estiu solen consistir, per aquest ordre, en un pollastre, un conill i una ceba⁴¹.

Entrat el segle XX, la substitució dels *cóssos* motivada pel seu marcat aire rústic, per la seva expressió –patent a més no poder– d’una mentalitat i d’una cultura material pagesa de l’antic règim, sol acompanyar-se de l’anul·lació de les seves manifestacions més evidents des d’aquest punt de vista: tot just els seus mateixos trofeus conformats a partir de carn de corral i la inversió jocosa de *premiar* amb una ceba el tercer corredor. L’eliminació de la ceba com a tercer *guardó* és un fet ja durant els últims anys de celebració del *cós de la cordera* a Castellfollit de Riubregós, el qual és substituït definitivament entre els anys 1910 i 1915⁴². També a Tàrrrega, si més no a partir de la festa major de Sant Eloi de 1915, el tercer premi és un pollastre que ja ha reemplaçat així la clàssica ceba, i és precedit per dos pollastres i 5 ptes per al segon corredor i per una cordera i 10 ptes per al guanyador del *cós*⁴³.

En el marc d’aquesta voluntat d’eliminar les expressions més pageroles d’aquestes competicions, és ben revelador també com a Tàrrrega, fins als anys cinquanta del segle XX, els anuncis dels *cóssos de la cordera* o de les *curses pedestres* fets en el marc dels programes de la festa major sempre afegeixen, amb la mateixa fórmula, que no es permetrà al guanyador de la cordera fer-ne ostentació, cal suposar que per evitar, en primer terme, que aquest –i el públic– facin riotes o burles espontànies, amb alguna blasfèmia concurrent.

Vegem ara, il·lustrat en un relat memorístic, com el vallboní Claudi Esqué recorda uns *cóssos de la cordera* celebrats cap als anys trenta del segle XX, i adonem-nos de com hi situa la transgressió jocosa de donar al *tercer i últim una ceba molt grossa*.

*“...en parlar de la festa major, no hem fet referència a un acte molt tradicional; el cós del tercer dia sortia del davant de la casa Rufina i s’havia de córrer fins a l’era del Rafel i tornar, com a dos quilòmetres, el primer premi era un corder, el segon dos pollastres i el tercer i últim una ceba molt grossa, els participants sempre havien de ser del poble...”*⁴⁴

Quant a la transgressió còmica que caracteritza la resolució dels *cóssos de la cordera* cal afegir que aquest tipus d’inversions defineixen també un conjunt de *cóssos* menors caracteritzats per una ostentosa –esclatant– inversió còmica: *cóssos de sacs, de rucs, de càntirs*, etc.

Durant el s. XX, amb l’impacte dels esports moderns i de la modernització global de la societat, els *cóssos de la cordera* viuen una substitució pràcticament general. En

aquest procés poden distingir-se tres vies: el seu mer reemplaçament pels esports moderns; una certa modernització de la seva concepció i del seu exercici, assimilant-se a l'atletisme; i la seva folklorització, convertint-se en una relíquia d'antics i purs orígens locals.

5. BIBLIOGRAFIA

- BAKHTIN, Mikhail (1998). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza.
- BELLMUNT I FIGUERA, Joan (1991). *Tradicions, Costums i Llegendes: La Segarra, Vol. III*. Lleida: Pagès.
- BERGER, Peter (1998). *La riulla que salva*. Barcelona: La Campana.
- BOLEDA I CASES, Ramon (1986). «Costums i Tradicions». A: *La Vall del Corb*. Lleida: Institut d'Estudis Ilerdencs.
- CAPDEVILA CAPDEVILA, Joaquim (2003). *Modernització social a la Catalunya de Ponent durant el canvi de segles XIX i XX (Una interpretació antropològica i sociològica del canvi de segles XIX i XX des de la Catalunya occidental)*. Barcelona: Universitat de Barcelona. [Tesi doctoral inèdita].
- (2007). «La utopia material pagesa: Propostes d'estudi entorn del motiu central de l'imaginari del món camperol premodern». *Revista d'Etnologia de Catalunya* [Barcelona], núm. 31, p. 99-113.
- CARDINI, Franco (1984). *Días sagrados: Tradición popular en las culturas euromediterráneas*, Barcelona: Argos Vergara.
- ESQUÉ BOLEDA, Claudi (1990). *Un poble amb carisma i una trobada particular*. Vallbona de les Monges: Ajuntament de Vallbona de les Monges.
- FARELL I DOMINGO, Joan (1994). *Castellfollit de Riubregós Resum històric: Folklore. Llegendes. Tradicions, Vol. I*. Barcelona: Fundació Salvador Vives Casajoana.
- FITER I INGLÉS, Josep (1876). «Recorts d'una excursió per Urgell: Bellcaire». *Butlletí de l'Associació Catalanista d'Excursions Científicas* [Barcelona], núm. 1, p. 257-259
- GARCÍA RODRÍGUEZ, Celedonio; José A. ADELL CASTÁN (s.a.), *Las carreras pedestres en Aragón*. A: <http://garcia-adell.blogspot.com>.
- (1987). *El pedestrismo en Aragón*. Zaragoza: Diputación General de Aragón.
- GAYA I TOMÀS, Manuel (1913), «Refràns, adagis i moteigs de pobles i comarques». A: ARQUÉS I ARRUFAT, Ramon (ed.), *Fruita de Lleida*. Lleida: Cos d'Adjunts dels Jocs Florals de Lleida, Sol i Benet.

- IGLÉSIAS GUIZARD, Josep (s. a.). «Lo cos de la cordera: Costums de la terra». A: *Lectura Popular: Biblioteca d'Autors Catalans, Volum X*. Barcelona: La Il·lustració Catalana, p. 510-512.
- (1917). «Lo cos de la cordera: Costums de la terra». A: *Segarrenques: Poesies*. Barcelona: A. Artís impressor, p. 19-24
- (1925). *Corrandes Segarrenques*. Bellpuig: Imp. Ramon Saladrígues.
- (1927). «El cos de la cordera». *Segarra* [Maldà], núm. 45 (25 de març), p. 4.
- HUIZINGA, Johan (1997). *L'homo ludens*. Madrid: Altaya (Grandes Obras de la Historia; 29).
- La Vall del Corb* (1986). Lleida: Institut d'Estudis Ilerdencs.
- MARFANY, J. L (1997). «Notes per a l'estudi de la festa en terres catalanes». A: CAPDEVILA, J.; GARCÍA, A. (ed.). (1996). *La festa a Catalunya: La festa com a vehicle de sociabilitat i d'expressió política*. Barcelona: Coordinadora de Centres d'Estudis de Parla Catalana; Publicacions de l'Abadia de Montserrat.
- MIRÓ BALDRICH, Ramon (1984). «La celebració de Sant Roc a la vila (I)». *El Pregoner d'Urgell* [Bellpuig], núm. 123 (17 de novembre), p. 7-9.
- (1984). «La celebració de Sant Roc a la vila (II)». *El Pregoner d'Urgell* [Bellpuig], núm. 124 (1 de desembre), p. 7-9.
- (1984). «La celebració de Sant Roc a la vila (III)». *El Pregoner d'Urgell* [Bellpuig], núm. 125-126 (25 de desembre), p. 27-29.
- PERA ROCA, Francesc (1901). «Santaloy». *La Voz de la Verdad* [Tàrraga], núm. 11 (8 de setembre), p. 4.
- PERRÍN, René [et al.] (1970). *Almacelles, visió d'un poble*. Almacelles: Penya Barcelonista "Lo Vilot"; Barcelona: Publicacions de l'Abadia de Montserrat, Barcelona.
- PIQUÉ I JOVÉ, Josep J. (1986). «Història i Cultura de la Vall del Corb». A: *La Vall del Corb*. Lleida: Institut d'Estudis Ilerdencs.
- ROCA FLOREJACHS, Lluís (s. a.). «Los cossos (festa popular)». A: *Lectura Popular: Biblioteca d'Autors Catalans, Volum X*. Barcelona: La Il·lustració Catalana, p. 250-252.
- ROCAFORT, Ceferí (s. a.), «Àger». A: CARRERAS I CANDI, Francesc (dir.). *Geografia General de Catalunya: Província de Lleyda*, Barcelona: Establiment Editorial d'Albert Martín, p. 329
- (1991). *Excursions pel Pirineu i el Pla de Lleida*. Tremp: Editorial Garsineu; Lleida: Pagès.

- SEGURA, Joan (1889). «Excursió particular a Juneda, Cervià, Ulldemolins, Borjas d'Urgell y Castellàsens, Tàrraga y Verdú». *Butlletí de l'Associació d'Excursions Catalana* [Barcelona], núm. 12, p. 251-262.
- SERRA I BOLDÚ, Valeri (1914). *Calendari Folkloric d'Urgell*. Barcelona: Seix&Barral Herms.
- SOLÉ I MAURI, Belén (1991). *Festa i ideologies a Lleida: Interpretacions de la festa a la Lleida de la Restauració*. Barcelona: Publicacions de l'Abadia de Montserrat (Biblioteca de Cultura Popular Valeri Serra i Boldú; 2).
- WEBER, Eugen (1983). *La fin des terroirs: La modernisation de la France rurale 1870-1914*. París: Fayard.

NOTES

1. Josep IGLÉSIAS GUIZARD (s. a.), «Lo cos de la cordera: Costums de la terra», a *Lectura Popular: Biblioteca d'Autors Catalans, Volum X (fascicle 173)*, Barcelona, La Il·lustració Catalana, Barcelona , p. 510-512.
2. A l'Aragó concretament, com han puntualitzat Celedonio García i José A. Adell en uns excel·lents estudis etnogràfics, aquestes curses s'han denominat principalment *corridos* o *carreras de pollos* – també, amb freqüència, *carreras de peatones* – per tal com els premis que es donaven als vencedors consistien en exemplars d'aquesta volateria de corral. Més en concret, García i Adell donen notícia de *corridos de pollos* a la Ribera del Jalón, a la Ribera del Jiloca, a pobles dels ports de Beseit i en indrets del veïnat de Molina de Aragón, ja a la província de Guadalajara. Esmenten, també, unes *corridos de peatones* de Samper de Calanda que oferien així mateix pollastres als guanyadors i documenten que a Alcoroches (Guadalajara) “*se baila el pollo al acabar el último baile, dando vueltas por el pueblo y con una música similar a la de las carreras aragonesas*”. (Celedonio GARCÍA RODRÍGUEZ i José A. ADELL CASTÁN (1987), *El pedestrismo en Aragón*, Zaragoza, Diputación General de Aragón. I dels mateixos autors: *Las carreras pedestres en Aragón*, a <http://garciaadell.blogspot.com>).
3. Valeri SERRA BOLDÚ (1914), *Calendari Folkloric d'Urgell*, Barcelona, Seix&Barral Herms., p. 152. La monografia sobre Almacelles editada l'any 1970 –sens dubte una de les primeres monografies locals publicades en català després de la Guerra Civil a les comarques de Ponent– en parlar dels *cóssos de la codera* celebrats a la localitat, ultra informar de la típica gradació de premis –un coder, dos pollastres i una ceba, oferts respectivament al primer, segon i tercer guanyadors–, apunta que “*hom offeria*

els dos primers premis a persones principals forasteres o locals, les quals, a més de no acceptar-los, encara hi afegien alguna quantitat". (René PERRIN (*et al.*) (1970), *Almacelles, visió d'un poble*, Barcelona, Penya Barcelonista "Lo Vilot", Publicacions de l'Abadia de Montserrat, p. 245.

4. Josep IGLÉSIAS GUIZARD (1927), «Lo cos de la cordera», *Segarra* (Maldà), núm. 45, (25 abril), p. 4. També, amb relació a aquest aspecte, diu Serra i Boldú: "*De aquest cos se'n diu també "cos cridat", perquè s'anuncia amb pregó en los mercats*". (Valeri SERRA I BOLDÚ (1914), *Calendari Folkloric d'Urgell*, p. 153).

5. Joan SEGURA VALLS (1890), «Excursió particular a Juneda, Cervià, Ulldemolins, Borjas d'Urgell y Castellàsens, Tàrrega y Verdú», *Butlletí de l'Associació d'Excursions Catalana*, núm. 145-147 (desembre), p. 254.

6. Ramon BOLEDA CASES (1986), «Costums i Tradicions», a *La Vall del Corb*, Lleida, Institut d'Estudis Ilerdencs, p. 144.

7. Joan BELLMUNT FIGUERA (1991), *Tradicions, Costums i Llegendes: La Segarra Vol. III*, Lleida, Pagès, p. 191.

8. Ramon MIRÓ BALDRICH (1984), «La celebració de Sant Roc a la vila (I)», *El Pregoner d'Urgell* (Bellpuig), núm. 123 (17 de novembre), p. 8 (nota 6); Ramon MIRÓ BALDRICH (1984), «La celebració de Sant Roc a la vila (III)», *El Pregoner d'Urgell* (Bellpuig), núm. 125-26 (25 de desembre), p. 27-29.

9. Joan HUIZINGA (1997), *Homo ludens*, Madrid, Altaya, p. 72-75. En efecte, probablement, l'origen dels *cóssos de la cordera* estreba en uns rituals de caràcter màgic i religiós que malden per propiciar la fecunditat de la collita en els moments més compromesos i significatius del seu curs. En aquest sentit, els *cóssos*, com s'esdevé amb tantes altres expressions del folklore pagès amb un orígens semblants, actuen conforme la creença que determinades accions rituals poden incidir en les forces anímiques que guien el curs de la collita.

10. Ramon Miró apunta també a "*la primitiva significació del cós com a culte agrari*", un sentit que, conforme una lògica analògica, es recolza en la "*imitació humana del creixement del cereal, amb la cursa, per afavorir-lo*". (Ramon MIRÓ BALDRICH (1984), «La celebració de Sant Roc a la vila (III)», p. 29, (nota 11).

11. Aquesta acollida traeix, inclús, un *pathos* col·lectiu que remet -bé que llunyana-ment si volem- a formes i experiències de religiositat paganes, arcaiques.

12. D'entre aquestes noves possibilitats, que desvetllen una suggestió específica, cal destacar: el sentit d'equip; un marc de regles; les sofisticacions materials; i, sobretot en el cas del futbol, el domini sempre provisional, oscil·lant i inquietant de la pilota.

13. La major complexitat dels esports moderns, la millora que suposen quant a les

condicions materials d'exercici de l'esport i, sobretot en el futbol, l'increment notabilíssim del *sentit del joc*-dels sentits que pot prendre el joc en cada moment- que permet aquest esport, tenen la virtut de multiplicar en jugadors i en espectadors l'experiència del sagrat de tradició rústica; tot just una experiència del sagrat d'arrels seculars que, transferida a la pràctica d'aquests nous esports, s'hi redescobreix amb més intensitat. Més en concret, allò que es revela amb més força al voltant de la pràctica d'aquests esports moderns, transferit des de la rànica experiència del joc i de l'esport rurals, és la numinosa i inquietant suggestió d'autotranscendència còsmica conforme la qual s'expressa essencialment aquesta experiència del sagrat de tradició rural.

14. Celedonio GARCÍA RODRÍGUEZ i José A. ADELL CASTÁN (s.a.), *Las carreras pedestres en Aragón*, a <http://garcia-adell.blogspot.com>; Johan HUIZINGA (1997), *Homo ludens*, p. 69-70.

15. Johan HUIZINGA (1997), *Homo ludens*, p. 68.

16. Joan SEGURA VALLS (1890), «Excursió particular a Juneda...», p. 262.

17. En efecte, els *cóssos de la cordera*-i els altres esports rústics de la primavera com les dificultoses ascensions als *maigs* (els troncs pelats i untats amb matèries relliscoses, coronats per atractius guardons rústics)- serien, de fet, unes expressions rituals de fons magicoreligiosos que traeixen, en clau analògica, la percepció pagesa d'aquest moment de l'any natural: la percepció d'unes sembrades, d'un món vegetal, que han de pugnar àrduament per reeixir a l'estiu. La d'una collita que ha de competir durament perquè a l'estiu sigui realitat la seva inquietant expectativa d'imminència, apuntada en aquests moments de l'any pel sol reclinant i pel seu estat avançat de fecundació.

Els mesos d'abril i maig són en efecte els més controvertits i més decisius per a la collita. En aquest període de l'any, alhora que, per una banda, l'estat avançat de la fecundació de la collita i la inclinació del sol fan albirar, plausiblement, un assoliment imminent d'aquesta, per contra, les importants incerteses que planen encara fins a l'assoliment real de la collita desperten en la percepció pagesa un viu sentit de competició, al qual traeixen exemplarment les proves d'origen magicoreligiosos, com els referits ascensos als *maigs* o els *cóssos* d'aquests moments.

Hi ha un aspecte que sembla confirmar l'origen magicoreligiosos dels *cóssos de la cordera* i la naturalesa especialment competitiva que revesteixen durant l'abril-maig: ens referim a la seva celebració en el marc d'aplecs a ermites, tal com il·lustra Roca i Florejachs a «Los cossos.» Cal tenir en compte que aquests santuaris, que congreguen anyalment romeries coincidint amb els moments més crítics de la fecundació dels cereals, solen encimbellar-se damunt uns promontoris que destaquen en un

entorn panoràmic per tal com ostenten unes (dis)posicions, unes formes, particularment suggerents, insinuants, inquietants, que fan que l'home rural secular, sensible al seu cosmos, a la semiòtica de les formes dels seus paisatges i, en aquest ordre, a aquelles eminències de l'entorn que se li revelen amb una particular força de sagrat i en què endevina, doncs, una especial força màgica (-religiosa), les hagi tingut des de la prehistòria com uns indrets de caràcter sagrat i de culte màgicoreligiós, en un sentit propi o com una romanalla latent.

18. Lluís ROCA I FLOREJACHS (s. a.), «Los cossos (festa popular)», a *Lectura Popular: Biblioteca d'Autors Catalans, Volum X*, Barcelona: La Il·lustració Catalana, p. 250-252.

19. Josep FITER I INGLÉS (1876), «Recorts d'una excursió per Urgell. Bellcaire», *Butlletí de l'Associació Catalanista d'Excursions Científiques* (Barcelona), núm. 1, p. 257-259.

20. Un semblant procés mental es produeix, en el món rural, amb la recepció de l'esport que substitueix per excel·lència els *cóssos de la cordera*: el futbol.

21. Joan FARELL I DOMINGO (1994), *Castellfollit de Riubregós: Resum històric, Vol I: Folklore. Llegendes, Tradicions*. Barcelona: Fundació Salvador Vives Casajoana, p. 191. A Àger, en canvi, aquestes categories – *fer cós* i *fer sotacós* – s'apliquen simplement al primer i segon guanyadors (Ceferí ROCAFORT (s. a.), «Àger», a Francesc Carreras i Candi (dir.), *Geografia General de Catalunya: Província de Lleyda*, Barcelona: Establiment Editorial d'Albert Martín, p. 329).

22. Ceferí ROCAFORT (s. a.), «Àger», p. 329.

23. Hi ha unes altres versions d'aquest *motarroç*, de sentits concomitants, que indiquen clarament que la circumstància que l'origina és l'aplec de la Bovera: *Gambairots de Guimerà ja en podeu plantar bandera, / perquè els coixos de Verdú / us han guanyat la Bovera, Gambairots de Guimerà / prou podeu alçar bandera, / que els malaiots de Verdú, / vos han guanyat la Bovera, i Gambairots de Guimerà ja en podeu alçar bandera, / perquè els coixos de Verdú / us volen prendre la Bovera*. Ramon Miró diu haver pogut sentir la primera d'aquestes variants (Ramon MIRÓ BALDRIC (1984), «La celebració de Sant Roc a la vila (III)», p. 29 (nota 11)). Aquesta altra variant extrema la ironia de l'anterior respecte a la superioritat amb què es creuen els joves de Guimerà: *Gambairots de Guimerà / prou podeu alçar bandera, / que els coixos de Verdú / s'han deixat prendre la Bovera* (Josep PIQUÉ I JOVÉ (1986), «Història i Cultura de la Vall del Corb», a *La Vall del Corb*, Lleida, Institut d'Estudis Ilerdencs, p. 110; Ramon BOLEDA CASES (1986), «Costums i Tradicions», p. 155; Manuel GAYA I TOMÀS (1913), «Refràns, adagis i moteigs de pobles i comarques», a Ramon Arqués i Arrufat (ed.), *Fruita de Lleida*, Lleida, Cos d'Adjunts dels Jocs Florals de Lleida, Sol i Benet, p. 58).

24. Eugen WEBER (1983), *La fin des terroirs: La modernisation de la France rurale 1870-1914*, Paris: Fayard, p. 550-552.
25. Francesc PERA ROCA (1901), «Santaloy», *La Voz de la Verdad* (Tàrraga), núm. 11 (8 de novembre), p. 4.
26. Josep IGLÉSIAS GUIZARD (1927), «Lo cos de la cordera», p. 4.
27. Aquesta descripció fa referència a la Ribera d'Ebre. Semblantment, a Palanques (els Ports), per les festes patronals de Sant Cosme i Sant Damià, els pollastres que s'oferien als guanyadors d'un tradicional cós periurbà penjaven d'un *bieldo* per a que poguessin ser contemplats per tothom. Així mateix, en las *corridas de pollos* de molts llocs de l'Aragó, era habitual que l'aviram es mostrés penjat d'un bigot de dues pues o d'una forca que sostenia l'agutzil (Celedonio GARCÍA RODRÍGUEZ i José A. ADELL CASTÁN (s.a.), *Las carreras pedestres en Aragón*).
28. Josep IGLÉSIAS GUIZARD (1927), «Lo cos de la cordera», p. 4.
29. Josep IGLÉSIAS GUIZARD (1927), «Lo cos de la cordera», p. 510-512. També, Josep IGLÉSIAS GUIZARD (1917), «El cos de la cordera: Costums de la terra», a *Segarrenques: Poesies*, Barcelona, A. Artís impressor, p. 19-24.
30. Joan FARELL I DOMINGO (1994), *Castellfollit de Riubregós...*, p. 191.
31. *Diario de Lérida* [Lleida], any XVII (30 d'agost de 1902), p. 2.
32. Sobre els equívocs límits que té la propietat privada per a la pagesia pobra fins ben entrat el segle XX, especialment pel que fa a aquells aprofitaments o béns –llenya, fruita, etc.– avaluats com a bàsics, ens hi referim en diversos articles com ara «Bans, multes i guarderia rural: Preservació de propietat rural i construcció del municipi liberal», que apareixerà en el proper núm. 21 d' *Estudis d'Història Agrària*.
33. La cordera passa a ser el tan preuat trofeu dels partits de futbol quan, a partir dels anys vint del segle XX, els partits de futbol van reemplaçant els còssos.
34. Pot consultar-se, entre múltiples edicions en espanyol i en altres llengües: Mikhail BAKHTIN (1998), *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: El contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza.
35. Pel que fa al tipus d'humor que provoca aquesta transgressió paradoxal, vegeu el llibre de Peter L. BERGER (1988), *La rialla que salva: La dimensió còmica de l'experiència humana*, Barcelona, La Campana. Consulteu-ne principalment el capítol IV, *L'homo ridens. Fisiologia i psicologia* (p. 99-169), el capítol VII, *La comicitat com a divertiment: l'humor benigne* (especialment, les pàgines 189-192), i el capítol X, *La comicitat com a arma: la sàtira* (en especial, entre la pàgina 285 i la 293).
36. Per comprovar aquest paral·lelisme entre els *còssos de la cordera* i altres còssos concurrents i els romancets dedicats al tòpic de la terra de Xauxa, podeu llegir, entre

altres, el treball: Joaquim CAPDEVILA CAPDEVILA (2007), «La utopia material pagesa: Propostes d'estudi entorn del motiu central de l'imaginari del món camperol premodern», *Revista d'Etnologia de Catalunya* (Barcelona), núm. 31, p. 99-113, en què subratllem aquesta coincidència lògica entre unes i altres expressions del folklore rural.

37. «...la ceba de Ciutadilla, un exemplar escullit i descomunal de la família dels *Seballuts*, a tall de copa d'argent que avui s'estila, alsava els seus grills damunt de la taula, i al seu bell mitg, com si volgues dir al alcalde que presidia: -Aquest es una ceba...» (Josep IGLÉSIAS GUIZARD (1917), «El cos de la cordera...», p. 4).

Ramon BOLEDA CASES (1986), «Costums i Tradicions», p. 144.

38. Ceferí ROCAFORT (s. a.), «Àger», p. 329.

39. «*Apart de la correguda de la cordera, tant generalisada en les festes majors, se celebra també la de les dotze pedretes, que's deixen a un costat de la plaça. Els que prenen part en el joc, a cada tom que donen ne cullen una, y, naturalment, el que ha tingut més bona cama ha donat més vols y ha pogut arreplegar més pedres. Els premis consisteixen en: el primer en dos pollastres, en un el segon y en una ceba'l tercer, y els ofereixen a persones del seu gust, les quals corresponen entregant-los quatre o cinc pessetes. El que ha obtingut el tercer premi, consistent en una ceba, ha d'oferir-la a senyora casada del poble, de cap manera a xicota soltera.*» (Ceferí ROCAFORT (1991), *Excursions pel Pirineu i el Pla de Lleida*, Tremp, Garsineu, Lleida, Pagès, p. 130-131). Aquest cós guarda una evident afinitat amb les curses pedestres de circuits circulars que en alguns indrets de l'Aragó (les comarques dels Monegros, del Cinca i de la Llitera; poblacions com Zaragoza, Barbastro, Calatayud, Huesca, Albalate del Obispo, Calanda de Samper, etc.) s'havien celebrat en marcs com eres o places de toros i que tenen la seva màxima expressió en uns circuits molt curts –els *chodes*, típics de la Ribera del Jalón– que els corredors han de salvar manta vegades (Celedonio GARCÍA RODRÍGUEZ i José A. ADELL CASTÁN (s. a.), *Las carreras pedestres en Aragón*).

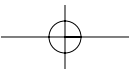
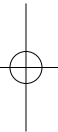
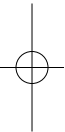
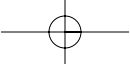
40. Celedonio GARCÍA RODRÍGUEZ i José A. ADELL CASTÁN (s. a.), *Las carreras pedestres en Aragón*.

41. Joan FARELL I DOMINGO (1994), *Castellfollit de Riubregós...*, p. 191.

42. Si més no a partir del 1915 –el primer any a partir del qual es disposa d'informació ininterrompuda dels programes de les festes majors de Tàrrrega– la ceba no figura entre els trofeus del *cós de la cordera*.

43. Claudi ESQUÉ I BOLEDA (1990), *Un poble amb carisma i una trobada particular*, Vallbona de les Monges, Ajuntament de Vallbona de les Monges, p. 85.

44. Una varietat particularment còmica dels còssos de rucs ens l'ofereix el programa de les festes de Sant Llorenç de Huesca de 1903. En aquesta cursa, celebrada en el marc d'un conjunt de carreres de les quals sobresurt l'anomenada al *estilo del país* (la carrera pedestre per a adults), els genets han de mirar durant el trajecte la cua del lent i dòcil quadrúpede (Celedonio GARCÍA RODRÍGUEZ i José A. ADELL CASTÁN (s.a.), *Las carreras pedestres en Aragón*).



LA SORTILLA. DE LA CURSA A L'ANELL ALS JOCS DE CUCANYA

JOAN ARMANGUÉ I HERRERO

Arxiu de Tradicions de l'Alguer – Universitat de Càller

Segons una tradició encara poc documentada, la *cursa a l'anell* va néixer en territori àrab i només posteriorment va penetrar a Occident, on assolí una notable difusió. Ens referim, naturalment, a la modalitat del joc eqüestre que consistia en encertar un anell amb una llança o bastó. A la península Ibèrica trobem referències molt interessants a aquest joc a la novel·la de Ginés Pérez de Hita, *Guerras civiles de Granada*,¹ publicada l'any 1595, al capítol 9 de la qual s'hi descriu de manera ben detallada aquest joc, que l'autor hauria conegut a Granada. Al capítol 14 de la segona part del llibre, enllestida el 1597, l'autor descriu les festes que el rei morisc Aben Humeya hauria organitzat a Purchena (Almeria) el setembre de l'any 1569.² La història d'aquestes festes és alhora fonamental per a l'estudi de la cronologia de la taumàquia a la península i, per tant, no manquen estudis que hi fan referència.³ Ens interessa ara cridar l'atenció envers l'activitat dinamitzadora de Pérez de Hita, que hauria portat a la realitat aquestes celebracions que la seva fantasia havia contribuït a literaturitzar, tot organitzant ell també, com Aben Humeya, un seguit de jocs –entre els quals la cursa a l'anell– a Lorca, Múrcia i Cartagena.

Ara bé, la difusió d'aquest joc entre els cristians ha de ser necessàriament anterior (i, en efecte, no hi manquen referències més antigues, que ara no entrem a analitzar):⁴ n'hi haurà prou amb recordar que el Quixot, quan arriba a Barcelona (segona part de la novel·la, 1615), ja és convidat a participar a la festa de la *sortija*,⁵ festa que no podia ser una novetat a la Barcelona del període. Nosaltres entenem, en efecte, que la cursa a l'anell és una derivació dels antics jocs medievals, que fins al segle XV representaren formes d'entrenament pròpies de cavallers i que a partir dels segles XVI-XVII esdevingueren activitats esportives de caràcter espectacular amb una identitat pròpia⁶ –identitat que ha arribat, en comptats casos però, fins als nostres dies: són fonamentals, a l'Estat Espanyol, les curses a l'anell celebrades a Fuente de Piedra (Màlaga) i Ciutadella (Menorca); i, fora de l'Estat, a Oristany (Sardenya).

Centrant-nos ara en els Països Catalans, la *cursa a l'anell* és documentada a Ciutadella a partir de l'any 1601, on la trobem designada amb el nom de *sortilla*,

derivació directa del llatí *sorticula* al català, en què prengué el valor d'«anell» (documentat el 1412) i, posteriorment, el de l'«anella» pròpia del joc que ens ocupa.⁷ També a Oristany, al Regne de Sardenya, que formà part de la Corona d'Aragó i on el català va conviure llargament amb la llengua local, el terme *sortilla*, en referència a la cursa, hi és documentat des de l'any 1572.⁸ En aquest cas, la paraula ha evolucionat amb els segles, probablement a causa de contactes amb altres termes, fins a consolidar-se en la forma *sartiglia* (pron. «sartilla»). Ara bé, tal com veurem tot seguit, altres manifestacions culturals pròpies de Sardenya han conservat, sense aquesta modificació, la forma *sortilla* (pron. «sortil-la»), pròpia per exemple de la «Sortilla 'e Tumbarinos» de Gavoi.

El fet és que, a Catalunya, amb la crisi de la passió envers el món dels cavalls, natural sobretot a les àrees urbanes, i la decadència cultural pròpia dels segles XVII i XVIII, es va accelerar l'evolució del fenomen lúdic al qual ens referim. A partir d'ara, hom s'hi referirà amb el terme castellà *sortija*.⁹ És un bon testimoni d'aquesta evolució –que havia conduït el joc, tal com dèiem, d'una forma inicialment cavalleresca a un esport espectacular, de caràcter eminentment popular–, el famós diari del Baró de Maldà, que ens ha llegat testimoniances relatives a Esplugues de Llobregat (i «*alguns pobles de fora de Barcelona en tardes de las festas majors*»), els anys 1770 i 1779. Pel que fa a les festes de sant Mateu de l'any 1770, el Baró escriu que «*en tal any hi hagué baix a la plaça corrida de sortija a caball, que ja comensaba a córrer la broma en las postres de nostre dinar*».¹⁰ Com és natural, en el seu furor creatiu el Baró no s'està de dedicar una poesia a l'esdeveniment,¹¹ a través de la qual ens transmet, essencialment, el seu caràcter grotesc i popular:

*Passo a la bulla de fora
y veuré com eixirà
esta matèria nova
dels sortijants a caball.*

*Què diré de tal sortija!
Al gegant de la ciutat
li vindria bé a son dit,
sent-li prou proporcionat.*

*Tal sortija d'or ni plata
no és, sí bon goig de ferro*

*o anella de llautó
com són las demás anellas.*

*Y, a ser esta de valor,
no aniria tan barata penjada
al mitg de la corda
ab perills de ser robada.*

*Confesso yo que aixís és,
que de plata o or no quedara
penjada al mitg de la corda
per córrer a ensortijar-la*

*los fadrins, uns tras de altres,
ab sas jupas y sas faxas
ab molta colorayna en ellas
y ab botonada de plata*

*fets uns ginets corrent
sobre caballs de regalo
que no ho són, sí que burros
o bé mulas, ab què fan gala*

*corrent al trot y al galop,
empuñant sas alabardas,
que no són de alabardés
guàrdias del rey de España.*

*Y pensant tocar l'anella,
que està atacada al mànach
de fusta ahont fereixen,
la déixan zarandejada.*

*Imítan a cop de córrer
a don Quixote de la Mancha
y també a son criat,
no altre que Sancho Pansa.*

*Cert, és bona bulla esta
antes de comensar la dansa,
no tocant molts d'ells l'anella,
sí algú que la fa càurer.*

*Qui se'n porta tres vegadas
la sortija del devant,
se li dóna a ell la prenda
de un moltó per sopar.*

Som ben lluny de la *sortija* que amb estil barroc ens descrivia Lope de Vega a *Portiàr hasta morir* (1638): «*Con el caballo en forma de una fiera / Sierpe, ya imagen del celeste polo, / pasó Dionís Peralta la carrera, / de suerte que previno el arco Apolo / y a la mitad, con invención ligera, / cayó la piel; quedó el caballo solo, / tan blanco y tan hermoso que se atreve / a llamar cisne retratado en nieve*» (tercera part, v. 81-88); ens trobem ben a la vora, en canvi, de la trista i realista *sortija* del *Quixot*, «*sortija falta de invención, pobre de letras, pobrísima de libreas, aunque rica de simplicidades*». ¹² I és que ja fa temps que la *sortija* ha deixat de ser un entreteniment propi de cavallers per tal de transformar-se en una forma lúdica de caràcter popular.

És així com la trobem a Gràcia (Barcelona) a partir del 1827. Aquell any, en efecte, el *Diario de Barcelona* anunciava: «*Hoy si el tiempo lo permite habrá en el pueblo de Gracia, juego de sortija*». ¹³ I gairebé vint anys més tard: «*El domingo á las dos de la tarde habrá sortija de caballos como se acostumbra en todos los demás años*». ¹⁴ El 1877, encara, el *Correo Catalán* anunciava, per al 15 d'agost: «*Juego de sortija [...]. Premio de 40 pts. al que presente seis sortijas sacadas sobre la carrera*». ¹⁵ En aquestes *sortiges*, però, ja hi trobem presents una sèrie de jocs paral·lels que, amb *cucanyes*, danses i, sobretot, amb el *Ball de Serrallonga*, ajuden a definir les festes de Gràcia. Pel que fa als jocs de *cucanya*, trobem una referència d'interès també al *Diario de Barcelona*, que el 16 d'agost de 1870 fa referència tant a l'«*árbol de cucaña*» com a la «*corrida de caballos*». ¹⁶ Que aquesta *corrida* correspon a una forma evolucionada de la *sortija* ens ho confirma una referència a les festes i balls organitzats pel Cafè de l'Esperança entre els anys 1868 i 1871, als quals feren costat una «*cucanya i una cursa de cavalls amb el joc de l'anell*». ¹⁷

A partir d'aquest moment, però, la presència de cavalls i, per tant, de jocs eqüestres en aquesta festa urbana cau en una crisi definitiva –tal com s'esdevenia, de manera més o menys contemporània, en altres localitats. Modernes forces innovadores modifiquen les forces conservadores tradicionals, tot donant lloc a noves manifestacions culturals que sovint conserven l'antic nom de la cursa. Considerem que són tres els aspectes fonamentals d'aquest procés:

a) La pèrdua del protagonisme del cavall acompanya la *sortija* a altres formes de diversió directament emparentades amb la cursa, on certes habilitats, però, han de ser practicades a peu (o, de vegades, en bicicleta). Podria ser un exemple d'aquesta evolució la *Sortija d'Horta* (País Valencià), on els participants han d'abastar un pollastre que penja d'una anella.

b) Com que la *sortija*, tal com hem dit, era normalment acompanyada d'altres curses paral·leles o jocs d'habilitat, amb aquell terme hom es referia al conjunt de la festa. La desaparició de la *cursa a l'anell*, així, no va influir en l'ús del valor genèric del nom de *sortija* per referir-se a les *curses d'ànecs i de porcs*, però també, sobretot, a jocs d'habilitat de caràcter infantil. Amb aquest significat, el terme *sortija* s'ha perpetuat, per exemple, a l'antiga vila de Gràcia –i en altres barris barcelonins–, i també en activitats de caràcter escolar que volen recuperar jocs tradicionals o bé recórrer a *kermesse* amb finalitats lúdiques i didàctiques.

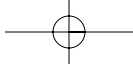
c) Aquesta ampliació del camp semàntic pogué abastar també alguns aspectes externs de la festa, com l'acompanyament musical. La presència de trompetes i timbals és essencial a la *Sartiglia* d'Oristany, com ho és a la *Sortilla* de Ciutadella de la flabioli i el tamborí. D'aquesta manera, podem comprendre que hom es refereixi, a Gavoi (Sardenya), a la carnavalesca festa de timbals amb el nom de *Sortilla 'e Tumbarinos*.

Aquestes celebracions lúdiques evolucionades actualment conviuen amb una quarta línia festiva, és a dir, la que continua atribuint el principal protagonisme a la cursa eqüestre i a la centralitat de l'anell. La ritualització ha esdevingut, en aquest sentit, el principal motor que ha aturat en el temps els aspectes simbòlics de la festa que, al Mediterrani occidental, troben en la *Sartiglia* oristanesa i la *Sortilla* menorquina els principals punts de referència.

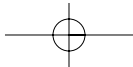
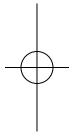
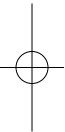
NOTES

1. Ginés PÉREZ DE HITA (1595), *Guerras civiles de Granada o Historia de los vandos de los zегries y abencerrages cavalleros moros de Granada, de las ciuilles guerras que vuo en ella, y batallas particulares que vuo en la Vega entre Moros y Christianos, hasta que el Rey Don Fernando Quinto la ganò*. Saragossa.
2. María Soledad CARRASCO URGOITI (1981), «Perfil del pueblo morisco según Pérez de Hita», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (Madrid), núm. 36; María Soledad CARRASCO URGOITI (1977), «La cultura popular de Ginés Pérez de Hita», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (Madrid), núm. 32.
3. Vegeu principalment José ACOSTA MONTORO (1997), *De Olimpia a Purchena: A propósito de los juegos convocados por el rey morisco Aben Humeya en septiembre de 1569*, Marbella, Turismo Andaluz.
4. Ens consten *curses a l'anell* a les següents localitats i anys. Pel que fa a l'actual territori italià: Narni 1371; Sulmona, Velletri, Tarquinia, Servigliano, Magliana Sabina; Ascoli Piceno, 1377; Foligno, 1448; Roma, 1456; i pel que fa a l'actual estat Espanyol: Jaén, 1461 i 1463, en coincidència amb les festes de Carnestoltes. Dec aquesta informació al consoci de l'Arxiu de Tradicions de l'Alguer, Walter Tomasi.
5. Cap. 62: *“Los caballeros de la ciudad, por complacer a don Antonio y por agasajar a don Quijote y dar lugar a que descubriese sus sandeces, ordenaron de correr sortija de allí a seis días”*. Al *Quixot* s'hi fa referència, també (2a. part, cap. 59), a una *“sortija falta de invención, pobre de letras, pobrísima de libreas, aunque rica de simplicidades”* a la qual hauria participat el protagonista segons la versió d'Avellaneda (cap. 11).
6. Vegeu J. L. SALVADOR (2004), *El deporte en Occidente: Historia, cultura y política*, Madrid, Cátedra.
7. A.M. ALCOVER i J. de B. MOLL (2002), *Diccionari Català-Valencià-Balear*, Palma, Editorial Moll, s.v. «sortilla», entrades 1 i 2.
8. Walter TOMASI (2006), *Documenti inediti sulle manifestazioni equestri nella Oristano dei secoli XVI-XVII*, Cagliari, Arxiu de Tradicions, p. 5: *«A III de dit [març de 1572], per dar a mestre Julià Cara, per una llansa a fet per córrer la sortilla per les alegries del sereníssim príncep, i per lo serradís, II lliures V sous»*.
9. A.M. ALCOVER i J. de B. MOLL (2002), *Diccionari Català-Valencià-Balear*, s.v. «sortilla», entrada 3: *«En aquest sentit s'usa la forma sortija, que és un castellanisme»*.
10. Rafael d'AMAT I DE CORTADA (BARÓ DE MALDÀ) (1994), *Miscel·lània de viatges i festes majors*, Barcelona, Barcino, p. 87-88.

11. Rafael d'AMAT I DE CORTADA (BARÓ DE MALDÀ) (1994), *Miscel·lània de viatges...* p. 378-381.
12. Vegeu més amunt la nostra nota 5.
13. *Diario de Barcelona*, 19 d'agost de 1827; cit. Vicenç SANCLEMENTE (1990), *Gràcia: Història de la festa més gran del pla*, Barcelona, Carrer Gran: es tracta de la primera referència escrita de la festa de Gràcia.
14. *Diario de Barcelona*, 15 d'agost de 1846, pàg. 3454. Dec aquesta informació a l'amabilitat de Jordi Pablo, de l'Arxiu Festiu Catalunya.
15. *Correo Catalán*, 15 d'agost de 1877 (informació disponible a l'Arxiu Festiu Catalunya).
16. *Diario de Barcelona*, 16 d'agost de 1870, pàg. 2691 (informació disponible a l'Arxiu Festiu Catalunya).
17. Francesc BONAMU i Joan SERRALLONGA (1995), «Del Roig al Groc: Barcelona 1868-1871. Quintes i epidèmies» (Barcelona), p. 108.



PÒSTERS




Jocs tradicionals de Freginals (Montsià) recollits al *Diccionari català-valencià-balear*


Albert Aragonés Salvat

El *Diccionari català-valencià-balear* (DCVB) recull un important cabal lèxic referent als jocs tradicionals, perquè la *Lletxa de Convit* (1901) incloïa una secció del llenguatge vivent, de la qual s'encarregava Francesc de B. Moll. Als anys vint, Tomàs Bellpuig i Joy (Barcelona 1876-1936) va fer la recollida dels mots del poble de Freginals (Montsià) que surten al DCVB i, entre ells, hi ha els noms de nou jocs i tres joguets. Ha estat gràcies a la informatització del DCVB que va dur a terme a l'IEC durant el bienni 2001-2002, que hem pogut identificar aquests mots i fer-ne un petit estudi.


aixàpiga

 Freginals (DCVB). Joc de córrer
ETIM.: variant deformada de *aixàvega* (DCVB). A Sant Carles de la Ràpita s'anomena *xàviga*; a Alcanar, *aufàbiga* (Costes, 32); a Gandesa, *aixàviga*, i a Reus, *aixàvega* (DCVB). A Ulldescon, amb el mateix nom, *aufàpiga* (Minguet, 55). Altres noms del joc: a Amposta, *tanguila*, *la serp*, *la cadena* (Costes, 32-33); a marro, a Vinaròs (Redó, 40); *runye* (Amades, 128).


pansa

 Freginals (DCVB). Cursa
Un altre joc, amb el mateix nom, a Morella (DCVB).


barca

 Freginals (DCVB). Joc de corda
Més conegut com a *barqueta* (Amades, Folk., 200). A la Sènia s'anomena *balanceja* o *joc de la barqueta* (Cervera, 117); a Amposta, *barqueta una* (Costes, 117-118) o *la barqueta* (Costes, 118-119); a la Terra Alta, *la barqueta* (Alanyà, 299); a Manacor, *barqueta* (DCVB). A Tortosa (Galiana, 22), sense nom.


piqui

 Freginals (DCVB). Joc del bòlit
ETIM.: variant escurçada del nom *pic* o *pic i pala* (Anyó, 18; Benicarló; DCVB: val.). Més conegut com a *bòlit*, a Roquetes (Tafalla, 199), la Sènia (Cervera, 25), Tivissa (Brull, 190), Gandesa (DCVB); *bolí*, a Benicarló (Anyó, 18). Altres noms del joc: *el bastó* o *bolí-dall*, *bòlid*, *bòlid*, a Tortosa i comarca (Galiana, 35 i 55); *pala i piu*, a Vinaròs (Redó, 34); *tonya*, segurament pres del cast. *foia*, a Tortosa (DCVB, Moreira, 236-237; Vergés, 99, Galiana, 58), Deltebre (Fornós, 72; Gilibert, 66), Amposta (Costes, 84-85) i el País Valencià (DCVB), etc.


pedrusca

 Freginals (DCVB). Patacò gros del joc de patacons
Altres noms: a Tortosa, *marrot* (Vergés, 100), a la Sènia, *pataconot* (Costes, 82). A Amposta és el nom d'un joc amb perres (Costes, 59). Variants del nom i del joc: *batrusca*, a Deltebre i Amposta (Costes, 66); *patrusca*, a Deltebre (Gilibert, 56), Roquetes (Tafalla, 199), Tortosa (Galiana, 39). Amades, 228-229 n'explica els diferents tipus, d'on copia Alanyà, 302-305.


fesol de llum

 Freginals (DCVB). Joguet del món vegetal


arbre abre santa manera

 Freginals (DCVB). Joc de córrer
A Ulldescon s'anomena *Arbre arbre, de certa manera* (Minguet, 82); a Petra (Mallorca), *Arbre de bona manera* (DCVB); a Extremadura, *arbofot* (Hernández, ap. Serra Boldú, 565). Altres noms del joc: a Vinaròs, *correfot* (DCVB, Redó, 41); a Tortosa, *correfot* o *l'hort de ma lla* (Galiana, 48); a Tivissa, *Ro-ma-na* (Brull, 180-181); al Penedès, *Romani, romanà* (Amades, 131, també, *Rom, romani*).


caragolet

 Freginals (DCVB). Joc de rengle
ETIM.: diminutiu de *caragol*.
Altres jocs semblants: a *la serp* (Amades, 153).


porra

 Freginals (DCVB). Joc d'agulletes
Més conegut com a *la terreta* (Amades, 205). Altres noms del joc: a Tortosa, *la terreta* o *agulles* (Galiana, 42); a la Terra Alta, a *agulles colgades* (Alanyà, 301); a Vinaròs, *les agulletes* (Redó, 37).


peco

 Tortosa, Freginals (DCVB). Pedreta del joc dels pecos
El joc s'anomena *pecos* o *joc dels pecos* a Tortosa (DCVB, Mestre i Noé) i Amposta (Costes, 82). Més conegut com a *joc de pedretes* (Amades, 190). Altres noms del joc: a Vinaròs, *les cinc pedretes* (Redó, 37), a la Terra Alta, *joc de les Cinquetes* (Alanyà, 296); a l'Urgell, terres de valència i Calacoi, *cinquetes* (Amades, 190), etc. En cast., *pilas*. Altres jocs semblants (Amades, 188): *mores*, a Amposta (Costes, 79).

pampofigo

 Freginals (DCVB). Fórmula electiva
A Amposta s'anomena *pampa* o *figo*, o bé *pa* o *figo* (Costes, 23); a la Sènia, *el joc de la pampa de figuera* (Cervera, 96); a Tortosa, *pampons de figues* (Galiana, 52). Crit del joc: *pampo* (DCVB: Freginals).

carteta

 Freginals (DCVB). Joc de cartes
Altres noms del joc: *canet* (DCVB). En cast. *sacanete*.

BIBLIOGRAFIA

ALANYÀ ROK, Josep. *Etnografia de la Terra Alta*. Consell Comarcal de la Terra Alta, 2003.
AMADES, Joan. *Elfolklore de Catalunya*. 3. Costums. Selecta, Barcelona, 1982.
ANYÓ, Alvar. *Jocs tradicionals a Benicarló*. Alambor, Benicarló, 2000.
BRULL, Josep M. *Tivissa: un poble antic de la Catalunya nova*. Barcelona, 1985.
COSTES RODRÍGUEZ, Antoni. "Emborrapa". *Jocs de carrer jugats a Amposta*. Ajuntament d'Amposta, 1997.
CERVERA MARTEL, Daniel; PLA D'OL, Celso; VERGE BONET, Natàlia. *Jocs senyencs de sempre*. Club de Billes la Sènia, 1999.
DCVB: ALCOVER, Antoni M.; MILL, Francesc de B. *Diccionari català-valencià-balear*. 5a ed. Moll, Palma, 2007. 10 v. [En línia] <<http://dovb.iecat.net/>> (29/02/2008)
GILBERT GONZÁLEZ, Sara; CASTELLÉS B., Susana (coord.). *Despertant tradicions: "A qué juguem avui, i aïó?"*. Patronat Municipal de Turisme de l'Ajuntament de Deltebre, 1999.
FORNÓS FRANCH, Domènec. *Costums d'abans del Delta de l'Ebre*. L'autor, Tortosa, 1999.

GALIANA LLIBAT, Cinta. *Juguem, juguem jocs populars de les Terres de l'Ebre per a xiquets*. Mediscrit, Tortosa, 1997.
HERNÁNDEZ DE SOTO, Sergio. «Juegos infantiles de Extremadura», ap. SERRA BOLDÚ, Valeri. "Folklore infantil", a CARRERAS Y GANDELL, F. (dir.) *Folklore y costumbres de España*. Merino, Madrid, 1988. t. 2, p. 535-569.
MINGUET I FERRÉ, Maria Joana. *Allà baix a lera. Recull de jocs i cançons*. 3a ed. Centre Cultural i Recreatiu, Ulldescon, 1996.
MESTRE I NOÉ, Francesc. «Vocabulari català de Tortosa», BDC, 1915.
MURERA, Joan. *Del folklore tortosí*. Imprenta Querol, Tortosa, 1934.
REDÓ VIDAL, Ramon. *Cançons i costums de Vinaròs*. Antinea, Vinaròs, 1997.
TAFALLA BIERA, Ramon. *De Roquetes vinc*. L'autor, Roquetes, 2001.
VERGÉS ZARAGOZA, Josep. *Recordances. Història d'un home sense història*. Llibreria Voltes, Tortosa, 1925. 2a ed. Lluís Mestre, Tortosa, 1974.

Cuit i Amagar

La botiga dels joguets

Del 20 de març al 18 de maig de 2008
Museu Comarcal de Cervera



Breu informació sobre l'exposició

Al costat de l'artesanania, l'arquitectura popular, els rituals i altres elements del nostre patrimoni etnològic, hi trobem les joguines, aquests antics objectes que han acabat relegats a un segon o tercer pla en la majoria dels casos, i moltes vegades s'han perdut.

Les joguines són un element present en totes les cultures i el seu valor es defineix no només per un objecte, sinó perquè ens ensenya simbòlicament els valors, pautes i comportament del col·lectiu en el que sorgeix.

Les que es presenten en aquesta exposició són propietat de gent de Cervera i de la comarca, i van de principis del segle XX, les més antigues, fins a les game boys de començament dels anys '80, les més modernes.

Materials i mètodes:

Aquesta exposició neix d'una iniciativa anterior de l'associació de comerciants de Cervera i el Consell Comarcal de la Segarra que va consistir en fer una crida entre els veïns per tal de recollir joguines antigues per ser exposades en diferents establiments de la ciutat. La iniciativa tenia una clara voluntat de dinamitzar el comerç durant les festes nadalenques tot convertint els aparadors en petites "exposicions" d'objectes amb una forta vinculació emocional.

La recollida no es va fer sota cap metodologia concreta que contemplés la catalogació i inventari, ni sota la pretensió d'aconseguir una col·lecció exhaustiva de joguines d'un moment històric concret. El resultat final, però, va ser sorprenent no només pel gran nombre de joguets recollits sinó per la qualitat de molts d'ells.

Van ser aquests resultats els que van moure l'associació de comerciants i el Consell Comarcal de la Segarra a plantejar la possibilitat de fer una mostra del conjunt dels joguets. El Museu Comarcal de Cervera és qui acull aquesta idea i prepara l'exposició que porta per títol Cuit i amagar. La botiga dels joguets.

En el propi títol ja queda explicitada la idea sota la qual es farà el muntatge museogràfic: conjujar la pròpia exposició dels objectes amb l'origen d'aquesta exposició, la iniciativa dels comerciants.

Així doncs, el Museu ha intentat recrear una suposada botiga de joguets a partir d'un mural que recorre els dos espais expositius i que recrea prestatgeries plenes de joguets. Aquesta simulació serveix per contextualitzar els objectes originals que s'exposen en vitrines i que s'acompanyen de fotografies antigues on apareix la joguina "viva" (utilitzada pels nens).

Tenint en compte la tipologia de les joguines cedides, es va optar per una classificació en tres categories:

- **joc simbòlic.** Aquesta categoria, entre molts altres objectes, queda clarament escenificada a partir de la simulació en planta d'un habitatge, amb les diferents habitacions, dins les quals van apareixen les joguines: llitets, cuinetes, tocadors, pianos, armaris, safarejos,...

En aquest àmbit també apareixen nines, firetes, cavallets i cotxes....

- **joc didàctic.** Aquest àmbit s'introdueix amb la simulació d'un "tres en ratlla" fet en gran format i rotolat al terra, i en ell s'exposen diferents puzzles temàtics, joc de l'oca, mecanos, les primeres game boy, cines nìk, ...

- **joc a l'aire lliure.** En aquest cas el joc simulat és el "palet" i introdueix aquelles joguines que s'utilitzaven habitualment al carrer, com unes bitlles de fusta, datades al 1920 -i que és la joguina més antiga de les exposades-, un "boti-boti", un joc de boles....



Organitza:



Patrocina:



La recuperació del joc tradicional d'una societat mitjançant unes
jornades lúdico-formatives:

Les jornades "El joc i la tradició"

Joan Ortí Ferreres
joanorti@jocs.org

Centre o entitat:
Associació Cultural "La Tella"
Patronat de Cultura i Patrimoni HistòricArtístic
(Ajuntament de Sant Mateu)

1. INTRODUCCIÓ

Va ser l'hivern de 2002 quan una sèrie de persones interessades en l'àmbit dels jocs vam començar a rumiar sobre la possibilitat i necessitat de recollir aquells jocs que jugaven els nostres avantpassats per tal d'augmentar i recuperar el patrimoni lúdico-cultural del nostre poble. Per aquest fet, vam començar a fer una recollida de jocs que s'havien practicat al llarg de les diferents generacions. Aquest interès en la recollida de jocs tradicionals no és nou, degut a que ja hi ha hagut autors com Amades (1982) A. Costes (1997), J. J. Rosa Sánchez (1997), E. Trigo (1994), Bataller (1979)... que han fet diferents catàlegs de jocs de les seves regions d'origen.

Encara i així, mai s'havia fet un recull de jocs en el nostre context; per això ho trobàvem interessant i curiós.

Per a la recollida, vam parlar amb persones de diferents generacions als rogles d'estiu, a la llar dels jubilats, a les colles i també vam fer entrevistes personals.

A partir d'aquí vam veure que, encara que teníem molt d'interès en el patrimoni lúdic del nostre poble, no coneixíem ni de bon tros tots els jocs i ocupacions lúdiques dels nostres avantpassats. Amb aquest interès, i degut a la nostra vinculació al Patronat de Cultura i Patrimoni Artístic de Sant Mateu, vam proposar desenvolupar unes jornades per a treballar i donar a conèixer els jocs tradicionals del nostre poble, així com eines per a l'ocupació del temps lliure, sempre des d'un entorn motriu, lúdic i cultural. Amb aquest objectiu, l'any 2003 van nàixer les I Jornades El Joc i la Tradició.

2. OBJECTIUS

—Conèixer les activitats lúdiques relacionades amb l'àmbit del joc i l'esport que es desenvolupaven i es desenvolupen en la localitat

—Desenvolupar activitats relacionades amb el joc tradicional per tal de potenciar i afavorir la seva reintroducció a la població.

3. MATERIAL

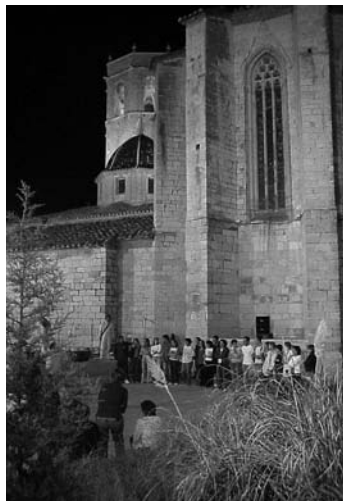
En la recerca dels jocs de la població vam:

—Crear un model de fitxa que contemplava els elements més bàsics i fonamentals de qualsevol fitxa de joc (Ortí, 2004).

o

—Crear una base de dades d'Access.

La fitxa contenia apartats relacionats amb la lògica interna (aspectes reglamentaris) com el nom del joc i altres denominacions, la localització, les regles del joc, l'objectiu del joc, la divisió de l'espai de joc, el material, el nombre de participants, la durada del joc, la forma de començar i d'acabar, la distribució dels jugadors, la forma de manipular els materials, l'explicació del joc i un dibuix.



Visió general del Calvari amb l'actuació de "La tresca i la verdesca".
Autor: Joan Ortí Ferreres, lloc Sant Mateu. 12 de setembre de 2003



Visió general del Pla de la Mare de Déu de la Font. Aquí es desenvolupem els jocs tradicionals al carrer.
Autor: Joan Ortí Ferreres, lloc Sant Mateu. 13 de setembre de 2003



Trencar l'olla. Joc tradicional desenvolupat a les festes.
Autor: Joan Ortí Ferreres, lloc Sant Mateu 13 de setembre de 2003

També contenia apartats que feien referència a la lògica externa, com quan es jugava, en quina època històrica es juga, si va ser creat per algú en concret, protagonistes principals del joc, si s'hi feien apostes d'algun tipus (objecte, diners...), quines eren les paraules pròpies del joc, frases o termes associats al joc, quines anècdotes recorden els informants...

4.- PROCEDIMENT

Des de l'hivern de 2002 fins al juliol de 2003 vam fer la recollida dels jocs. Durant l'hivern vam incidir en les colles d'amics, llar de jubilats i familiars propers. Amb les colles d'amics, buscàvem un moment de trobada de les diferents colles per a plantejar la recerca. Vam fer tres visites a la llar de jubilats, en què vam parlar amb diferents persones, fonamentalment avis, sobre els jocs de la seva època.

Finalment, durant el període estival ja vam fer la recollida, aprofitant els rogles que es formen als carrers aprofitant el bon temps

Per tal de buscar els jocs dels nostres avantpassats vam visitar:

- Rogles d'estiu
- Llar de jubilats
- Colles d'amics
- Familiars més propers

Posteriorment, totes les dades introduïdes eren buidades a una base de dades d'Access per tal de ser tractades.



Xerrada de Joan Ortí al lloc de l'exposició

Autor: Patronat de Cultura i Patrimoni Històricoartístic, lloc Sant Mateu 11 de setembre de 2004.



El joc de la bandera.

Autor: Joan Ortí Ferreres, lloc Sant Mateu. 10 de setembre de 2005.

LA MAR D'AMICS - ASSOCIACIÓ PER LA DIFUSIÓ DE LA NAVEGACIÓ TRADICIONAL I LA RECUPERACIÓ DEL PATRIMONI MARÍTIM DE PALAMÓS.

Jocs Tradicionals Mariners de Palamós

Amb motiu de la festa "Palamós, Terra de Mar" de l'any 2006, La Mar d'Amics, recuperà bona part dels Jocs Tradicionals que mariners i pescadors feien algunes dècades endarrere. En diades senyalades per aquests: Festa de la Verge del Carme o bé per la Festa Major. La gent de mar deixava per un dia la seva feixuga tasca extractiva o de transport per demostrar les seves habilitats: l'equilibri, el valor, la natació, la força. Foren Jocs totalment masculins. Les dones i les noies hi tenien un paper passiu d'observació, o en algun cas de recepció.

Però, quins són aquest jocs?

- **LA CURSA D'OMBREL-LES:** De fet era l'únic joc on hi havia una certa participació femenina. Les noies es situaven dalt d'unes barques situades en paral·lel a la platja i constituïen la línia d'arribada. Els homes, en calça curta, prenen les ombrel·les de les seves estimades amb una mà. Un cop donat el senyal, havien de nedar fins a lliurar-li l'ombrel·la a ella. Evidentment aquesta no es podia moure. Avui gairebé tothom sap nedar. Fa unes desenes d'anys per pescadors i mariners la natació era una activitat supèrflua, tot i que pot semblar el contrari. Aquells que sabien nedar ho feien amb dificultat. Per aquest motiu, el prendre amb una mà l'ombrel·la, l'activitat tenia força dificultat. Durant els jocs es fan diferents curses per nivells i evidentment hi participen les dones.

ESTIRADA DE CORDA: Joc tradicional d'aiguera. En la seva versió marinera, l'estirada de corda es fa a la sorra, arran l'aigua. La sorra dificulta la tracció i sovint l'equip perdedor acaba remullat. Una de les millors estirades de corda és aquella en que els homes tenen com a contrincant a les dones. La corda és llarga i s'hi poden anar afegint les persones que són al públic. És potser el joc més participatiu.

PAL ENSEUAT: Rep diferents noms a diferents indrets. El Pal Enseuat és una cucanya horitzontal en el extrem de la qual s'hi troba un petit banderí que cal agafar. La part final del pal està untat amb greix animal, cosa que el fa molt rellescós. És una prova d'habilitat i equilibri que en cas de no resultar reeixida pel participant té com a conseqüència un bany assegurat. El pal té uns 3 metres de longitud, tot i que el seu es troba en el tram final (1,5 m). La festa està assegurada i el premi és l'honor d'haver-ho aconseguit.

CACERA DE L'ÀNEC: Una de les activitats que més recorden la gent gran de Palamós. En un tancat entre les barques i la platja es deixava anar un ànec viu. Els participants l'havien d'agafar amb les seves mans. Evidentment la velocitat natatòria del animal sempre superava la de les persones. Avui aquest tipus d'activitat està prohibida en defensa de les bèsties. Per aquest motiu, després de la explicació, es demana la participació de tots els infants de fins a sis anys. Un cop feta una filera arran d'aigua. S'allibera un sac d'anequets de plàstic que els petits han d'anar a cercar amb l'ajuda de flotadors, maneguts i altres estris d'ajuda.



Foto Quim Bosch - Pal Enseuat a Palamós, Terra de Mar 2006

PESCA DE XÍNDRIES: Activitat oberta a tot el públic assistent. Un cop feta una línia de participants arran l'aigua des d'una barca es llencen unes quantes xindries. Aquestes, en quedar en equilibri hidrostàtic, es mantenen lleugerament a la superfície de l'aigua. Però simplement en tocar-les s'enfonsen profundament, triggant uns segons a tornar a aparèixer. L'activitat es

repeteix en diferents tandes, donant oportunitat a diferents grups: homes, dones, nens, nenes a participar-hi.



És intenció de La Mar d'Amics que aquesta tradició sigui coneguda per totes les costes i ports de la Mediterrània. Per aquest motiu l'estiu del 2007 els Jocs Tradicionals Mariners es trasladaren a la veïna vila de Calella de Palafrugell, en el famós Port Bo. Durant la tradicional Trobada d'Embarcacions de Vela Llatina. Moment després de partir totes les barques, la platja es convertí en una festa on petits i grans gaudiren de la mateixa forma que ho havien fet els seus avis. L'any 2008 els Jocs seran presents a la Diada del Pescador a l'Ametlla de Mar.

Més informació sobre les activitats de l'entitat: www.lamardamics.org

FA MOLT ANYS TAMBÉ ES CANTAVA I JUGAVA

Una experiència a la ZER "Ports- Algars"

Neus Cortiella Grau,
Marta Prat Aubach
i Lourdes Rodríguez Rodríguez
ZER Ports-Algars (Terra Alta)

L'objectiu principal era fer conèixer als xiquets i les xiquetes els jocs als quals es jugava fa anys, o sigui, els que jugaven els pares i les mares, els avis i les àvies...

El projecte es va dur a terme a la ZER Ports-Algars, formada per quatre escoles de quatre pobles (Horta de Sant Joan, Arnes, Caseres i Prat de Comte) a P5 i a Educació Primària.

Vam pensar que la manera més directa per aconseguir els jocs era fer que els i les alumnes passessin una enquesta a les famílies i, d'aquesta manera, aconseguíem un altre objectiu: que ells i elles s'impliquessin en el projecte buscant informació.

Un cop recollida la informació, es va fer una tria de joc per alumne, van presentar el joc als altres i els vam posar en pràctica.

Entre les dades aportades pels alumnes hi havia també instruccions de com es construïen joguines amb materials molt a l'abast de la mà de qualsevol. Així, se'ls va proposar que cada alumne construís una joguina fent servir qualsevol tipus de material. Amb les joguines fetes pels alumnes, junt amb algunes joguines antigues que havien arribat, es va muntar, sota del cartell de jocs, una exposició de joguines.

Com a cloenda vam fer un matí de jocs a cada escola.