

Dins l'11è. Curs de Jocs Tradicionals  
de la Fescat a Horta de Sant Joan

ECOMUSEU DELS PORTS  
Horta de Sant Joan (la Terra Alta)  
21 de juliol de 2007

Edita:



INSTITUT RAMON MUNTANER  
Fundació privada dels Centres d'Estudis de Parla Catalana  
[www.irmu.org](http://www.irmu.org)

Patronat format per:



CCEPC



Generalitat  
de Catalunya

Amb el suport de:



Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura  
i Mitjans de Comunicació

INSTITUT RAMON MUNTANER

RECEPCA I PATRIMONI ETNOLÒGIC Els jocs tradicionals i les noves tecnologies

2007

2

Recerca i patrimoni etnològic 2007

# ELS JOCS TRADICIONALS I LES NOVES TECNOLOGIES

Dins l'11è. Curs  
de Jocs Tradicionals  
de la Fescat a Horta de Sant Joan



# Recerca i patrimoni etnològic 2007

# ELS JOCS

## TRADICIONALS I LES

## NOVES TECNOLOGIES

Dins l'11è. Curs de jocs tradicionals de la Fescat a Horta de San Joan

ECOMUSEU DELS PORTS  
Horta de Sant Joan (la Terra Alta)  
21 de juliol de 2007

Organitza:



**INSTITUT RAMON MUNTANER**  
*Fundació privada dels Centres d'Estudi de Parla Catalana*  
[www.irmu.org](http://www.irmu.org)

Patronat format per:



CCEPC



Generalitat  
de Catalunya

**Edita:** Institut Ramon Muntaner

**Responsable de l'edició:** Elena Espuny Arasa

**Disseny i realització:** Psicogràfics

**Fotografia de la coberta:**

Nens i nenes fent una rotllana. Fons MEMGA  
(Museu Etnològic del Montseny, la Gabella)

**Fotografies capítols:**

1. Cursa de bicicletes. Autor: Josep Bancells.  
Fons MEMGA (Museu Etnològic del Montseny, la Gabella)
2. Arrencar cebes. Il·lustració d'Anna Poch.  
Fons MEMGA (Museu Etnològic del Montseny, la Gabella)
3. Jocs d'aigua a la riera. Il·lustració d'Anna Poch.  
Fons MEMGA (Museu Etnològic del Montseny, la Gabella)
4. Jocs tradicionals a la plaça Major d'Horta de Sant Joan. Biel Pubill, 2005

**Correcció lingüística:** Pineda Vaquer Ferrando

**Primera edició:** abril de 2008

**ISBN:** 978-84-612-2685-6

**D.L.:** B-16858-2007

© 2008. Els textos, fotografies i resta de continguts d'aquest llibre són propietat dels seus autors. L'edició és propietat de l'Institut Ramon Muntaner.



Amb el suport de:



Generalitat de Catalunya  
**Departament de Cultura  
i Mitjans de Comunicació**

# Sumari

<b>Introducció</b> .....	6
<b>Continguts de la jornada</b> .....	8
<b>Ponències</b> .....	10
<i>L'escola catalana de jocs tradicionals i les noves tecnologies: entre la tradició i la modernitat.</i>	
PERE LAVEGA BURGUÉS i BIEL PUBILL SOLER .....	12
<i>El joc tradicional al rodal d'Arbúcies</i>	
NÚRIA TORT ROCA i JORDI TURA MASNOU Museu Etnològic del Montseny, La Gabella .....	31
<i>REPTTE, un projecte de didàctica i patrimoni</i>	
M.VICTÒRIA ALMUNI BALADA i FERRAN GRAU VERGE Diputació de Tarragona i Universitat Rovira i Virgili .....	39
<b>Comunicacions</b> .....	55
<i>El joc tradicional dins el projecte COMENIUS. Interrelació de centres educatius a través d'Internet</i>	
BIEL PUBILL SOLER Associació Cultural Lo Llaüt (Ascó) i IES de Flix .....	56
<i>Passat i futur dels jocs populars a la Marina (País Valencià)</i>	
JOAN-LLUÍS MONJO MASCARÓ i LLUÍS-XAVIER FLORES ABAT Grup Alacant. Associació d'Estudis Folclòrics .....	67
<i>Competència, atzar, simulacre i vertigen</i>	
JORDI PABLO Arxiu Festiu Catalunya. Fundació privada.....	79
<i>Revista La Riuada de Móra d'Ebre: Els jocs d'ahir</i>	
JOAN LAUNES i MIQUEL PÉREZ Associació Cultural La Riuada .....	85
<i>Jocs tradicionals al Maresme</i>	
ROSA M. CANELA BALSEBRE .....	92
<b>Bibliografia</b> .....	104



# Introducció

El 21 de juliol de 2007 es va celebrar a l'Ecomuseu dels Ports d'Horta de Sant Joan la *II Jornada sobre Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals i les Noves Tecnologies*.

Organitzada per segon any consecutiu per l'Institut Ramon Muntaner i el Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, en col·laboració amb el Centre de Documentació Ecomuseu dels Ports, la jornada s'emmarcava dins de l'*11è. Curs de Jocs tradicionals: Els jocs tradicionals, la recerca i la seva pedagogia* de la Festcat a Horta de Sant Joan<sup>1</sup> i anava adreçada principalment a centres d'estudis i altres entitats culturals que realitzen recerca en l'àmbit del patrimoni etnològic.

Si l'edició anterior va abordar els jocs tradicionals des d'un punt de vista genèric, la jornada que ens ocupa va voler centrar l'atenció en els formats o suports de difusió dels projectes relacionats amb aquesta temàtica. En aquesta línia, la jornada tenia com a objectiu donar a conèixer iniciatives de divulgació de recerques i projectes sobre jocs tradicionals que empren l'ample ventall de possibilitats que actualment ofereixen les noves tecnologies. Per altra banda, aquesta edició volia continuar sent un punt de trobada de centres d'estudis i entitats culturals que tenen entre els seus àmbits de treball els jocs tradicionals o volen iniciar-se en aquesta temàtica.

El programa va oferir tres ponències al matí, seguides de la presentació de les actes de la *I Jornada d'Estudi sobre Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals* (Horta de Sant Joan, 2006) i la presentació de les comunicacions es va reservar per a la tarda.

Les ponències van tractar l'ús actual de les noves tecnologies en l'aplicació dels jocs tradicionals i van presentar diversos projectes que interrelacionen jocs tradicionals, etnologia i nous formats de difusió, com el DVD interactiu *El joc tradicional al rodal d'Arbúcies* -presentat pel Museu Etnològic del Montseny La Gabella d'Arbúcies- o el projecte REPTTE, portal de recursos didàctics en patrimoni a les comarques de Tarragona, en què estan actualment treballant la Diputació de Tarragona i la Universitat Rovira i Virgili.

A la tarda, els centres d'estudis i entitats culturals van exposar treballs que abordaven els jocs tradicionals i les noves tecnologies des de perspectives tan diverses com la reflexió conceptual, l'educació ambiental, l'educació en xarxa a nivell europeu o la recerca històrica i etnològica d'abast local i comarcal.

A partir del 2008, l'Institut Ramon Muntaner encetarà un nou programa de jornades d'estudi dedicades al patrimoni etnològic i en concret al tema dels jocs tradicionals. Es tracta del programa *Els jocs en la història*, una sèrie de quatre jornades i un congrés de cloenda que se celebraran anualment a la primavera i en un indret diferent de Catalunya. L'objectiu principal d'aquest programa és impulsar la recerca i la difusió en temes relacionats amb els jocs tradicionals. Tenint els seus antecedents en el *Curs de Jocs tradicionals* de la Festcat d'Horta de Sant Joan<sup>2</sup>, es converteix en una jornada d'estudi i reflexió antelada del mateix curs, en el seu intent d'apropar nous públics i estudiosos al món dels jocs tradicionals. Aquest nou programa abordarà aquesta temàtica des d'enfocaments diferents, relacionant el concepte de joc tradicional amb d'altres com societat, patrimoni, turisme, festa, cultura material, cultura immaterial o interculturalitat, per la qual cosa es presentaran estudis i propostes que l'han treballat des de camps disciplinaris diversos –històric, sociològic, arqueològic, pedagògic, turístic, etc.-.

*Els jocs en la història* pretén obrir nous camps d'anàlisi i noves sinèrgies, facilitant els punts de contacte i d'intercanvi entre centres d'estudis, entitats culturals, investigadors i institucions culturals i educatives interessats en el patrimoni etnològic en general i els jocs tradicionals en particular.

Aquesta iniciativa s'emmarca en la col·laboració d'aquests darrers tres anys entre l'Institut Ramon Muntaner i el Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, i més concretament amb l'Inventari del Patrimoni Etnològic de Catalunya, així com en la línia encetada per l'Institut d'organització d'activitats en les quals els temes d'etnologia tenen un paper rellevant.

**Elena Espuny Arasa**  
Tècnica de Projectes de l'Institut Ramon Muntaner

1. Curs organitzat pel Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana, del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya.

2. Idem.

# Contingut de la jornada



Imatge de la jornada, a l'Ecomuseu dels Ports. Autor: Salvador Carbó, 2007.

## PONÈNCIES

*Les noves tecnologies en l'aplicació dels jocs tradicionals.* Pere Lavega i Biel Pubill.  
**Coordinadors de l'11è. Curs de Jocs tradicionals de la Fescat a Horta de Sant Joan**

*Jocs tradicionals i multimèdia: el joc tradicional al rodal d'Arbúcies, un DVD interactiu.* Núria Tort i Jordi Tura.

**Museu Etnològic del Montseny La Gabella. Arbúcies**

*Projecte REPTTE, un portal de recursos didàctics en patrimoni a les comarques de Tarragona, àrea de Ciències Socials.* Victòria Almuni i Ferran Grau.

**Diputació de Tarragona i Universitat Rovira i Virgili**

## PRESENTACIÓ

*Actes de la Jornada d'Estudi Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals (2006).* Elena Espuny.

**Institut Ramon Muntaner**

## COMUNICACIONS

*El joc tradicional dins el projecte Comenius. Interrelació de centres educatius a través d'Internet.* Biel Pubill.

**Associació Cultural Lo Llaüt (Ascó) i IES de Flix.**

*Passat, present i futur dels jocs tradicionals a la comarca de la Marina.* Joan-Lluís Monjo i Lluís-Xavier Flores.

**Associació d'Estudis Folklorics. Grup Alacant.**

*Competència, atzar, simulacre i vertigen en el joc.* Jordi Pablo

**Arxiu Festiu Catalunya. Barcelona**

*Educació ambiental a partir de la confecció de joguines tradicionals amb elements naturals.* Pepa Nogués

**Guies del Port (Arnes) i Parc Natural dels Ports**

*Presentació de la revista La Riuada de Móra d'Ebre: monografia sobre els jocs tradicionals.* Joan Launes.

**Associació Cultural La Riuada. Móra d'Ebre**

*Recerca sobre els jocs populars tradicionals al Maresme.* Rosa Canela.

# Ponències



# L'Escola Catalana de Jocs Tradicionals i les noves tecnologies: entre la tradició i la modernitat

PERE LAVEGA BURGUÉS

Catedràtic de Teoria i pràctica del Joc a

INEFC-Lleida

BIEL PUBILL SOLER

Professor d'Educació Física a l'IES Flix

## 1. INTRODUCCIÓ

Malgrat que el terme tradició i, per tant, joc tradicional remet a un procés, iniciat en el passat, de transmissió de costums, sabers o coneixement entre persones de diferents generacions, en aquest text es pretén justificar que quan hom es refereix al patrimoni etnològic de caire lúdic, és també possible fer compatibles i coherents els binomis tradició i modernitat, passat i present, cultura d'arrel i noves tecnologies.

Com ja s'ha apuntat en anteriors ocasions (Lavega et al., 2005, *Apunts*), diferents autors com Habermas, Giddens o Tourain qualifiquen la societat actual com *modernitat tardana*, atès que en aquests moments la situació social i cultural es configura a partir de dues tendències aparentment contraposades: globalització i diferenciació. D'altres intel·lectuals com Lyotard, Lipovetski, Vattimo y Maffesoli opinen que estem davant una nova era, la *postmodernitat*. També estudiosos com Castells (1999) veuen Internet com un fet emergent de la societat xarxa. Vivim en una etapa de *globalització* que constitueix un procés creixent de complexes interconnexions entre societats, cultures, institucions i persones a escala mundial. Hall argumenta que, degut a la globalització, les identitats estan més desvinculades que mai d'un temps, lloc, història i tradició. Tot això portaria cap a una ruptura amb la vella idea d'identitat nacional i cap a l'aparició d'un nou pla de possibilitats ofertes i renovades per la globalització de la cultura. En aquest sentit, Halloran (1997) i Castells (1999) entren el terme *glocalització* per referir-se al doble procés de globalització d'allò que és local i de localització del que és global; fenomen que es presenta a nivell mundial. Estem en una societat bipolar, una aldea global que combina homogeneïtzació i diversitat cultural, universalisme i particularisme, el jo i la xarxa, globalització més proximitat i, també podríem afegir, tradició i noves tecnologies.

La *glocalització* en aquesta *modernitat tardana* de principis del segle XXI

també està impulsant l'emergència i la recuperació d'antigues tradicions per a ésser reutilitzades i revitalitzades en l'actualitat. És un procés de *retrogressió* (Pániquer, 1987) que cal observar amb cura, ja que aquests nous usos poden estar acollint la llavor d'un nou ordre. En aquest sentit, els jocs tradicionals podrien funcionar actualment com catalitzadors de nous usos culturals, com impulsors retrogressius que s'obren pas, en aquest cas, diferenciats de la cultura esportiva hegemònica, que suposa l'actual esport olímpic o l'esport de màxim rendiment.

En aquest context els jocs i esports tradicionals funcionen com agents que contribueixen al desenvolupament cultural, com a eix vertebrador de processos de col·laboració basats en el diàleg, que es manifesten a través de llenguatges pràctics i expressius. Per tant, qualsevol plantejament que faci l'esforç de conciliar tendències contraposades, com tradició i tecnologia, passat i futur, globalitat i diferenciació, pot contribuir de manera extraordinària al desenvolupament cultural, com la iniciativa que aquí es presenta a través dels jocs tradicionals.

És, per tant, aquest repte el que justifica que des de l'any 2000 l'Escola Catalana de la Cultura Tradicional organitzi conjuntament amb el Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya i la Universitat Rovira i Virgili un curs de joc tradicional a Horta de Sant Joan, que ha configurat una estructura de continguts basada en la combinació d'àmbits temàtics aparentment bipolars: teoria i pràctica, escola (educació oficial, reglada) i lleure (educació no formal), coneixement empíric i recerca, Horta de Sant Joan i territori (comarques de la Terra Alta, la Ribera d'Ebre i el Matarranya), jocs sense material i construcció d'estris de joc, transmissió oral i escrita, recursos tradicionals (artesanals) i noves tecnologies...<sup>1</sup>

Aquest plantejament fa que els continguts s'ensenyin asseguts però també jugant; que es mostrin experiències i recursos per a ésser aplicats en el currículum oficial i també en el lleure; que es coneguin estratègies per fer treball de camp, fent ús de fonts orals i aprenent a enregistrar, analitzar i aplicar amb criteri els jocs tradicionals, i també que es participi de situacions on només cal actuar des de la practicitat, sense seguir cap pauta científica; que es visquin situacions on no cal emprar cap material i també s'aprenui a construir una maleta farcida d'estris de joc obtinguts de l'entorn natural o domèstic; que les sessions es realitzin a Horta de Sant Joan i també en d'altres indrets del territori, sobretot de la comarca de la Terra Alta, en llocs tan atractius com ara la Via Verda -que segueix el traçat de l'antiga via de la vall de Zafan-, o els paratges naturals dels Estrets i la Franqueta, així com en algunes ocasions en poblacions properes de la comarca o del Matarranya, que destaquen pel seu ric patrimoni cultural; en

1. Des de fa uns anys l'alumnat matriculat en aquesta escola d'estiu rep no sols un dossier dels apunts dels continguts que es tracten en el curs, sinó que a més se li dona una publicació digital (en suport CD) interactiva, en la qual es recullen els continguts teòrics i pràctics desenvolupats en el curs, acompanyats d'una selecció d'imatges dels temes tractats que faciliten l'assimilació de les unitats d'aprenentatge impartides.



serien bons exemples les estades a Arnes, Prat de Comte, Calaceit o Vall-de-roures.

A la vegada, val a dir que la condició heterònoma del joc tradicional, en interacció constant amb el context, suggereix estudiar-lo i practicar-lo en relació amb altres realitats o manifestacions socioculturals de l'entorn local (les festes, la música, la gastronomia, el treball, els romiatges o els aplecs...). Per aquest motiu, els continguts de l'escola d'estiu giren al voltant dels àmbits temàtics esmentats, encara que en cada edició es posa l'accent en algun aspecte en concret.

## 2. ELS JOCS D'INFANTS DE BRUEGHEL EL VELL (1560) COM A FONT D'INSPIRACIÓ

El pintor flamenc Brueghel *el Vell*, com si exercís el rol d'etnògraf de la seva època, sovint representava en els seus quadres escenes camperoles i vilatanes corresponents a la vida quotidiana de la seva societat. Gran observador i coneixedor de la cultura tradicional dels Països Baixos, els seus quadres estan plens de simbolismes i d'al·legories inspirades en l'imaginari col·lectiu. Aquesta perspicàcia i el recurs de representar, sovint, dites, refranys o proverbis del poble donarà lloc a que, en moltes de les seves obres, apareguin clares referències a quelcom tan propi de la condició humana com és el joc. És així com en els quadres *Els caçadors a la neu* (1565), *Paisatge hivernal amb trampa d'ocells* (1565) o *El cens a Betlem* (1566) hi trobem, entre d'altres, personatges jugant a la baldufa, patinant i perseguint-se sobre el gel, lliscant amb trineus o practicant una mena d'hoquei. A *La lluita entre el Carnaval i la Quaresma* (1559) hi apareixen diferents maneres de llançar la baldufa, així com el joc de clavar la navalla a terra i el de passar-se càntirs d'aigua. A *El triomf de la mort* (1562) són les cartes i el joc de taules -més conegut com *backgammon*-, els jocs emprats per simbolitzar la futilitat del temps o, mai millor expressat, el joc de la vida.

Ara bé, de tota la seva obra hi ha un quadre que destaca per damunt dels altres en tractar, monogràficament i de forma extraordinària, el joc a la seva època; ens referim al quadre anomenat *Jocs d'infants*, pintat l'any 1560, i que es localitza al Kunsthistorisches Museum de Viena. En aquesta obra s'il·lustren més d'una vuitantena de jocs tradicionals contextualitzats al voltant de diferents escenaris representatius d'aquell entorn rural al qual fèiem referència. Els jocs i els jugadors es disposen en un ampli espai, a mode de plaça central i al llarg d'un carrer que dóna profunditat a la composició. Al terç superior de la pintura apareixen diferents racons a partir d'una construcció principal que aparenta un palau amb finestres, parets, porxos, esglaons... que permeten la disposició de personatges practicant variats jocs. Al costat apareixen d'altres situacions lúdiques que tenen com escenari un altre edifici que sembla un estable o paller i, encara més enrera, al fons esquerre, el pintor obre el quadre amb un paisatge natural, amb un rierol envoltat d'arbreda que en conjunt serà l'excusa perfecta per representar altres situacions de joc.

Parlebas (2001) investigà les propietats dels jocs tradicionals apareguts en aquest quadre, així com els que s'il·lustren posteriorment en l'obra de Jacques Stella al segle XVII. El seu estudi es fonamenta amb l'etnomotricitat, és a dir, proclama una etnologia de la motricitat que es correspon amb "*el camp i la natura de les pràctiques motrius, considerades des del punt de vista de la seva relació amb la cultura i el medi social en els quals s'han desenvolupat*" (Parlebas, 2001: 227).

Els resultats que n'obté són extraordinàriament reveladors, esdevenint un mirall dels jocs, condicions i valors culturals de l'època. Cal observar que no es fa ús d'un terreny de joc fix, preparat específicament per a jugar; els jocs no disposen d'un calendari rígid o formal; no semblen existir condicions temporals en la lògica interna dels jocs, així com tampoc s'empren criteris de classificació, mesura o comptabilitat de les intervencions; són jocs molt vinculats al medi natural i domèstic, tal i com ho reflecteixen els estris que es manipulen (branques d'arbre, ossets, barret, arena, bóta de vi, cordes...); els jocs són motors, confirmant la importància de l'activitat corporal en aquella època; les situacions reflectides són molt variades i sobretot es tracta de jocs sociomotors, és a dir, pràctiques que es realitzen amb intercanvi d'accions motrius entre jugadors, que poden actuar com companys i/o adversaris; predominen els jocs en grup sobre els jocs d'equip i es veu que l'estructura de duel, d'enfrontament entre dos jugadors o equips que caracteritza l'actual esport internacional, encara no té un paper rellevant.

Parlebas assevera que els trets de la lògica interna dels jocs tradicionals a l'Edat Mitjana que reflexa Brueghel al segle XVI i, posteriorment, els que va mostrar Stella al segle XVII "*porten el segell d'una nova organització social que intentarà disciplinar l'ordre lúdic instaurant la comptabilització i el poder de les regles. Aquesta evolució, orientada cap un ordenament impecable, culminarà amb l'esport del segle XX, el qual, d'acord amb els valors del seu context, potenciarà sobretot la competició, la mesura i l'espectacle*" (Parlebas, 2001: 227).

El caràcter transcultural dels jocs tradicionals facilita que alguns dels jocs practicats en aquella Edat Mitjana encara avui siguin coneguts i practicats. En són bons exemples els de la *gallina cega*, els *ossets*, les *bitlles*, les *bales*, les *xanques*, el *cavall fort*, les *nines*, el *tronxo maronxo*...

## 3. ELS JOCS TRADICIONALS A LA PLAÇA DE L'ESGLÉSIA D'HORTA DE SANT JOAN (LA TERRA ALTA)

La diversitat i riquesa de situacions, relacions i objectes que mostra el quadre de Brueghel el Vell, així com els resultats de recerques que s'han fet sobre la cultura lúdica tradicional d'aquella època, serviren de font d'inspiració per a dissenyar i organitzar una activitat extraordinària en el marc de l'Escola d'Estiu de Jocs Tradicionals d'Horta de Sant Joan en l'edició de l'estiu del 2005. Sintèticament direm que es pretenia realitzar un vast muntatge fotogràfic multitudinari, en el qual apareixerien un ampli i plural ventall de jocs tradicionals

de Catalunya i del qual fossin protagonistes els veïns de la població d'Horta. Es tractava d'una experiència que s'hauria de realitzar amb un important suport tecnològic, on la pintura seria substituïda per la fotografia i el pinzell per l'ordinador.

La complexitat de la proposta va fer que un cop es va finalitzar l'edició de l'escola d'estiu de l'any 2004 es comencés a treballar en l'organització d'aquest muntatge fotogràfic que tindria per escenari la plaça de l'Església d'Horta de Sant Joan.

L'elecció d'aquesta plaça no va ser casual. En primer lloc perquè és un dels centres neuràlgics de la vila, ja que s'hi emplacen institucions tan importants com l'ajuntament o l'església. A més a més, acostuma a ésser l'indret on s'hi realitza la cloenda de l'escola d'estiu. Tots els anys, el dissabte per la tarda, els xiquets i les xiquetes del poble, juntament amb la població adulta, esperen amb impaciència l'actuació d'algun grup d'animació que se serveix del joc tradicional per dinamitzar i fer les seves activitats. Més tard, al vespre, aquesta mateixa plaça acull l'actuació d'un grup de música popular. A més a més, aquest indret ha estat tradicionalment una de les principals zones de joc dels veïns d'Horta. Per fi, no podem deixar passar per alt la riquesa artística del conjunt de la plaça, amb els porxos com a elements arquitectònics més representatius que li donen un encant indiscutiblement màgic.

Per tal de donar coherència al procés a seguir, així com al resultat final de l'experiència, les accions es van articular en nou grups de tasques:

1. Constitució d'un equip de treball, que el van formar sis persones
2. Cerca d'una mostra exhaustiva de jocs tradicionals representatius d'Horta, la Terra Alta o Catalunya
3. Estudi de l'espai i del volum de la plaça que repercutiria en el muntatge audiovisual
4. Selecció dels jocs tradicionals a aplicar en l'experiència
5. Implicació institucional i associativa en el projecte
6. Explicació de l'activitat a l'alumnat de la FestCat
7. Realització de l'experiència a la plaça de l'Església d'Horta de Sant Joan
8. Edició fotogràfica
9. Mostra audiovisual als protagonistes en la plaça de l'Església d'Horta de Sant Joan

### 3.1 Constitució de l'equip de treball

L'equip de treball encarregat de dissenyar i realitzar aquesta experiència va estar constituït per sis persones, quatre especialistes en l'àmbit del joc tradicional (Antoni Costes, Pere Lavega, Fernando Maestro i Biel Pubill) i dues més, de fonamentals, en el tractament d'imatges amb noves tecnologies audiovisuals (Quim Botey i Guillem Torner).

Aquest equip de treball va començar a pensar les diferents tasques que caldria tenir presents per tal de poder satisfer amb èxit la realització d'aquesta experiència acadèmica. El fet que la proposta inicial, tot i ser molt ambiciosa, es detallés de forma clara i atractiva, sumat a les complicitats generades entre els membres del grup, va fer que la iniciativa no és quedés en una simple bafarada d'intencions. Cal matisar que aquestes persones han participat en diferents edicions de la Festcat (Escola d'Estiu de Cultura Popular i Tradicional Catalana) i, per tant, el grau de coneixença i relació és màxima. En el cas dels especialistes en imatge i noves tecnologies, la coincidència amb d'altres membres d'aquest equip de treball en diferents edicions d'un campus de cultura popular a Llívia, en participar com a professors de jocs tradicionals i de fotografia respectivament, va afavorir el coneixement previ i l'intercanvi d'unes primeres idees i proves amb l'alumnat d'aquella escola d'estiu que suposarien la llavor d'aquest projecte. Val a dir que, a més, els fotògrafs ja havien fet, a l'esmentat campus de Llívia, una experiència similar des del punt de vista del muntatge fotogràfic, emprant diferents fotografies de l'espai on es desenvolupava el campus, per després unir-les en una única fotografia rectangular de grans dimensions.

## 3.2 Cerca d'una mostra exhaustiva de jocs tradicionals

Un cop constituït l'equip de treball, es va iniciar la cerca de jocs tradicionals representatius d'Horta i de l'àrea geogràfica i cultural més propera (la Terra Alta i el Matarranya) així com de Catalunya.

Aquesta tasca es va realitzar consultant les següents fonts d'informació :

### 3.2.1. Treballs realitzats en les darreres edicions de la Festcat d'Horta de Sant Joan

Com ja s'ha apuntat anteriorment, un dels àmbits temàtics que sempre ha estat present a l'Escola d'Estiu de Jocs Tradicionals ha estat el de la recerca. Això ha suposat entre d'altres iniciatives:

a) *Donar a conèixer els principals programes de recerca* sobre aquest àmbit duts a terme en el territori català. És el cas de l'IPEC –Inventari del Patrimoni Etnològic Català– que promou el Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, també a nivell estatal, així com a nivell europeu. Val a dir que tant el Centre de Promoció com l'INEFC són institucions que formen part de l'Associació Europea de Jocs Tradicionals i que han participat en algun projecte de recerca i de cooperació transnacional.

b) *Ensenyar fonaments i estratègies metodològiques* a seguir per a obtenir informació a partir de les fonts orals (accions a realitzar en les entrevistes), enregistrar les dades (amb diari de camp, fitxes amb diferents unitats d'informació, gravadores...) i analitzar-les a partir de diferents criteris conceptuals, com lògica interna, lògica externa o context sociocultural...

c) *Familiaritzar l'alumnat amb el treball de camp*, afavorint la realització d'entrevistes amb persones d'Horta de Sant Joan o en algunes altres

edicions amb habitants d'altres pobles de la comarca. Posteriorment s'ha realitzat un primer acostament a la sistematització i interpretació de les dades obtingudes.

Amb totes aquestes accions l'escola d'Horta ha anat recollint diversitat de jocs tradicionals localitzats en les poblacions de la Terra Alta.

### 3.2.2. Treballs realitzats per l'equip docent

L'Escola d'Estiu de Jocs Tradicionals ha comptat en els darrers anys amb els principals especialistes en l'estudi dels jocs tradicionals a Catalunya. Persones com Jaume Bantulà, Francesca Bardají, Mariona Comella, Antoni Costes, Fernando Maestro, Pere Lavega, Pepa Nogués, Biel Pubill, Carme Queralt, Oriol Ripoll, Glòria Rovira, Joan Soler... són alguns exemples del cos docent del campus. Aquestes persones han estat autores de nombroses recerques institucionals o d'estudis realitzats per pròpia iniciativa personals i que, per tant, van ser tinguts com a referència a l'hora de destriar els jocs tradicionals a considerar.

### 3.2.3. Treballs realitzats per les mestres de la ZER "Ports Algars"

Des de pràcticament les primeres edicions de la Festcat hi ha hagut una clara implicació de les mestres de la ZER "Ports Algars": Neus Cortiella, Marta Prat i Lourdes Rodríguez. Durant els cursos acadèmics han anat desenvolupant a la seva escola unitats de programació relacionades amb l'aplicació educativa del joc tradicional. Aquest tema acostuma a seleccionar-se juntament amb l'equip de coordinació de l'Escola d'Estiu de Jocs Tradicionals d'Horta de Sant Joan. En aquestes ocasions les mestres animen els seus alumnes a cercar jocs tradicionals a través dels seus familiars o veïns, que després han servit per a les seves aplicacions pràctiques.

A més a més, cada any aquestes mestres expliquen als alumnes de l'Escola d'Estiu l'experiència pedagògica realitzada en els seus centres educatius. Aquestes dades també s'inclouen en la publicació dels continguts del curs i també van contribuir a enriquir la mostra de jocs consultada.

### 3.2.4. Estudis realitzats per estudiosos del folklore català i de les Terres de l'Ebre

La revisió de la literatura especialitzada en jocs tradicionals i en cultura tradicional suposa considerar dades molt interessants que aporten autors tan importants com Joan F. Maspons (1874), Vidal i Valenciano (1893), Serra i Pagès (1911), V. Serra i Boldú (1931), A. Capmany (1946), R. Violant i Simorra (1932, 1938, 1979, 1996) i Joan Amades (1935) entre d'altres –no hem d'oblidar la vinculació familiar per línia materna que tenia aquest darrer estudiós amb la població veïna de Bot-.

Així mateix, la lectura i l'anàlisi de l'obra d'escriptors del territori han estat una font d'informació valuosa per transmetre el coneixement de jocs i formes lúdiques d'altres temps i per reflexionar sobre els models de festa actuals. En aquest

sentit, no podem obviar el paper i les obres d'escriptors com l'ampostí Sebastià Juan Arbó, *Obra Catalana Completa* (1992) d'editorial Columna; o els llibres del benissanetà Artur Bladé Desumvila, *Crònica del país natal* (1958), *Visió de l'Ebre català* (1983), *L'edat d'or* (1996) o *Les primeres descobertes* (1996).

### 3.3. Estudi de l'espai i el volum de la plaça l'Església d'Horta de Sant Joan

La següent fase consistí en estudiar la plaça on es realitzaria l'experiència. Calia observar les diferents característiques tècniques, tant des del punt de vista de l'espai, la superfície i el volum de la plaça com d'aspectes tècnics corresponents a l'enregistrament fotogràfic.

En aquest estudi es van localitzar els diferents espais de la plaça susceptibles d'éssers emprats per l'activitat sense descartar cap dels possibles racons: finestres i balcons, portes, parets, columnes, pòrtics, zones properes al mig de la plaça, carrers adjacents...

Per realitzar aquesta acció l'equip de treball, prèviament, es va desplaçar a Horta de Sant Joan. Els especialistes van intercanviar *in situ* observacions i reflexions que després caldria tenir presents. A més a més, es fotografià la plaça des de diferents perspectives per tal que, posteriorment, un cop obtingudes aquestes imatges, es pogués acabar d'estudiar la distribució i ocupació dels espais amb jocs tradicionals. Finalment es decidí que el muntatge inclouria la realització d'una fotografia circular, amb una vista panoràmica de tota la plaça, resultant les imatges obtingudes des de les diferents perspectives en una única fotografia rectangular. A més a més, es va triar el millor lateral per a obtenir una altra imatge global de la plaça.



Una de les accions realitzades en aquesta experiència va consistir a estudiar la plaça i fer una primera distribució teòrica dels jocs a incloure en l'experiència. Foto: Quim Botey i Guillem Torné (2005)

Ateses les característiques espacials de la plaça es va veure que des d'un punt de vista tècnic caldria triar el millor moment del dia per fer aquesta activitat, amb la intenció de garantir que hi hagués prou llum solar per registrar les imatges i evitar contrastos excessius entre les zones on toqués el sol i altres espais amb ombres. Es va acordar que això es decidiria, durant la mateixa setmana de l'escola d'estiu, un parell de dies abans de realitzar l'experiència, observant en diferents moments de la tarda la llum solar i la distribució de les ombres en l'escenari on es faria l'activitat.

### 3.4 Selecció dels jocs tradicionals a aplicar en l'experiència

La posterior acció consistí en seleccionar els jocs identificats en les diferents fonts de consulta emprades, atenent les característiques d'espai i audiovisuals de l'entorn.

Per garantir la tria dels jocs amb criteris rigorosos, es van aplicar els fonaments de la praxiologia motriu o ciència de l'acció motriu (Parlebas, 2001). Aquesta disciplina dirigeix l'atenció a l'estudi científic de les propietats, ordre i relacions internes que desencadena la lògica interna de qualsevol situació motriu (joc). Cada joc disposa d'una lògica interna o gramàtica i estableix unes lleis internes a les quals tot jugador s'ha d'adaptar. Igual que succeeix amb una obra musical, en la qual el músic ha de fer sonar les diferents notes musicals que apareixen en el pentagrama, en el joc, cada protagonista ha de realitzar accions motrius, resultants del conjunt de relacions ("notes musicals") que conté la seva lògica interna ("pentagrama"). Cada joc, per tant, presenta una lògica interna diferent, associada a aventures o reptes motors singulars. Els jocs tradicionals constitueixen un univers plural d'experiències motrius, les quals contenen unes característiques en la seva lògica interna que desencadenen missatges, aprenentatges i valors que la societat catalana ha volgut promoure.

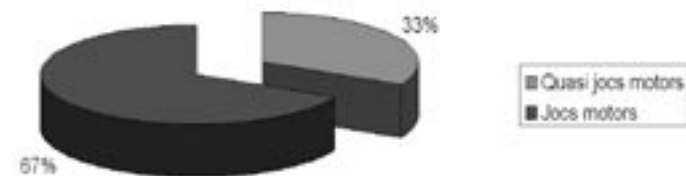
L'aplicació d'aquesta disciplina en l'anàlisi de jocs tradicionals de diferents indrets de Catalunya ha permès identificar alguns dels trets distintius del patrimoni lúdic català. Precisament, l'experiència que es pretenia realitzar a Horta volia reflectir, en la mesura que fos possible, bona part de les tendències identificades en la lògica interna dels jocs tradicionals catalans (Lavega et al. 2001, 2002, 2005):

- Varietat de situacions motrius, a través d'introduir jocs psicomotors o en solitari i jocs sociomotors de cooperació, oposició i de desafiament grupal amb estructures d'interacció motriu originals (situacions de duel, jocs d'un contra tots, jocs de tots contra tots, jocs amb enfrontament simètric i amb desafiaments dissimètrics)
- Jocs associats a guanyar o perdre i també jocs sense final
- Jocs amb varietat d'accions motrius realitzades amb objectes
- Jocs amb un ús variat del terreny (espais reduïts, circulars, amb subespais, horitzontals i verticals, espais rítmics; amb diferents distància de càrrega...)

Des d'un altre punt de vista, al costat de les propietats internes associades a la lògica interna dels jocs, també calia ser coherent amb els trets representatius que ens ofereix la lògica externa o context sociocultural dels jocs tradicionals catalans; entre aquests trets destaquem:

- Participació de protagonistes de diferents edats (infantils, d'adults) i gèneres (masculins, femenins i mixtos)
- Ús de diferents estris de joc obtinguts de l'entorn quotidià, ja sigui natural o domèstic
- Jocs practicats en diferents moments de l'any i, sobretot, en diferents espais quotidians en qualsevol vila del territori català.

Finalment es van triar quaranta situacions lúdiques tradicionals distribuïdes de la següent manera. Es van combinar tretze *quasi jocs* motors (32,5%) amb vint-i-set *jocs motors* (67,5%). Els quasi jocs són situacions motrius que no disposen d'un sistema concret de regles, ja que les condicions poden variar constantment a voluntat dels protagonistes. Formen part d'aquests quasi jocs: la incorporació lúdica d'un capgròs picassà que es construí en una de les primeres edicions de la Festcat a Horta; la representació fictícia d'una persona que des d'una finestra feia veure que era Picasso que pintava el quadre de tot el que s'estava representant (com Brueghel)<sup>2</sup>; situacions psicomotrius on la persona actua sola a la seva voluntat manipulant algun objecte, com el *tirafones*, la *pistola d'aigua*, el *salt de corda* individual, la *rutlla*, el *nunut*, el *bilboquet*, la *baldufa* o la *pistola d'agulles*. Igualment, hi havia situacions lúdiques sociomotrius i sense regles, és a dir, amb interacció motriu entre els protagonistes com les *xanques*, *mantejar un ninot* (pelele) o "pescar" (robar) des d'un balcó el barret d'un dels protagonistes d'un joc de cartes.<sup>3</sup>



La presència de quasi jocs en aquesta activitat era un aspecte important, ja que evidència el caràcter obert, integrador i flexible que ha caracteritzat la cultura lúdica tradicional catalana. Paral·lelament, també es van incorporar vint-i-set jocs motors tradicionals associats a situacions amb un sistema de regles o condicions concret per poder jugar amb o contra els altres protagonistes. Malgrat contenir un codi de regles, es tracta de jocs que sovint presenten condicions diferents segons les localitats del territori català. Un cop més, el terme diversitat dona testimoni d'aquest tipus de manifestacions.

2. Cal recordar que Pablo Picasso va estar vivint en diferents ocasions en Horta de Sant Joan.  
 3. Val a dir que alguns dels exemples representats que són quasi jocs, en d'altres circumstàncies haguessin pogut ésser jocs amb un sistema de regles o de condicions de desafiament. Aquest seria el cas de possibles curses amb la *rutlla*, jocs amb el *bilboquet* o la *baldufa*, *desafiaments de salts de corda* individuals o reptes de desplaçaments variats amb *xanques*.

Els vint-i-set jocs emprats van ser els següents: *la trisella*, la *corsa del cabàs*, *trencar l'olla*, la *xarranca*, *l'anella*, la *granota*, les *birles*, el *bèlit*, la *cucanya*, el *telèfon*, el *cordill*, el *salt de corda*, la *corsa de càntrils*, la *corsa del cresol* o del *llum de ganxo*, la *gallina cega*, les *xapes*, de *codin de codan*, el *tir al pal*, el *borinot*, la *morra*, la *pilota*, la *corsa de sacs*, les *boles*, *un, dos, tres pica paret*, els *patacon*s, *estirar la corda* i el *cavall fort*.



Mostra d'alguns dels vint-i-set jocs tradicionals, en què es combinaren jocs motors i jocs de taula; jocs amb protagonistes de diferents edats i amb diferents materials. Foto: Biel Pubill (2005)

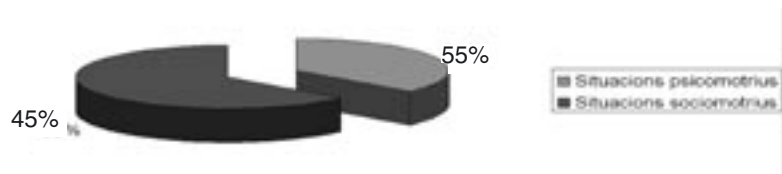
Com s'ha indicat anteriorment, l'estudi de la lògica interna de les situacions motrius emprades ens ha permès identificar fins a quin punt hem pogut ser fidels a la tendència mostrada per la cultura lúdica catalana de caire tradicional. Tal i com apunta Parlebas (2001), per estudiar la lògica interna de qualsevol pràctica motriu cal analitzar el conjunt de relacions internes que aquesta estableix; és a dir, cal identificar les propietats corresponents a la relació entre els jugadors, la relació amb l'espai, la relació amb el temps i la relació amb el material.

### 3.4.1 La relació motriu entre els protagonistes

Igual que succeeix amb la cultura lúdica tradicional catalana, la present experiència havia d'incorporar situacions associades a una varietat de formes diferents de relació motriu. Això s'aconseguí amb la següent distribució:

Es van emprar 18 situacions psicomotrius (45% del total), és a dir, en elles els protagonistes només depenien d'ells mateixos, de les seves habilitats motrius per aconseguir el resultat del repte que es planteja, ja que intervenen en solitari. Van ser les següents: el capgròs; el pintor Picasso, el *tirafones*; la *pistola d'aigua*, *saltar corda*, la *rutlla*, el *nunut*, el *bilboquet*, la *baldufa*, la *pistola d'agulles*, la *trisella*, la *corsa del cabàs*, *trencar l'olla*, la *xarranca*, *l'anella*, la *granota*, les *birles*, el *bèlit* i la *cucanya*.

Les altres 22 situacions van ser sociomotrius (55% del total), ja que els protagonistes podien intervenir col·laborant i/o oposant-se entre ells. Es



distribuïren de la següent forma:

-Cinc situacions de *cooperació*, que representaren 12,5% de la mostra final: a través dels jocs del *telèfon*, el *cordill*, les *xanques*, el *salt de corda* grupal o *mantejar el pelele*.

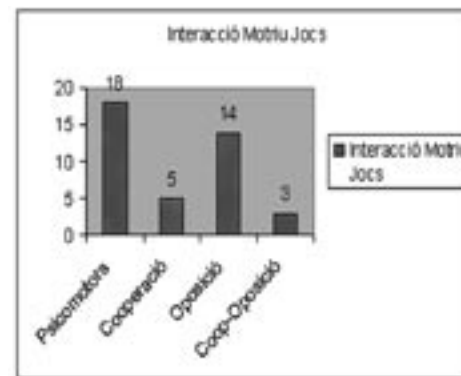
-Catorze situacions d'*oposició*, que suposaren el 35% de la mostra, de les quals se'n van introduir quatre amb una estructura de *duel entre dues persones* (suposaren el 28,6% de situacions d'*oposició*) com ara *pescar el barret*, el *tir al pal*, de *codin de codan* o la *morra*. El 71,4% restant de les situacions d'*oposició* presentaren una *estructura interactiva original*; tres exemples d'*un contra tots*: la *gallina cega*, el *borinot* i *un, dos, tres pica paret*; i set exemples de *tots contra tots*: la *corsa de càntrils*, la *corsa del cresol*, la *corsa de sacs*, les *xapes*, la *pilota* o *trinquet*, les *boles* i els *patacon*s.



Exemple del joc de cooperació *mantejar el pelele*. Foto: Biel Pubill (2005)

-Finalment, el 7,5% de les situacions totals va correspondre a desafiaments de *cooperació-oposició*, amb la presència d'un joc de *duel simètric d'equips*, *estirar la corda*, i dos *duels disimètric d'equips*, *el cavall fort* i el *bèlit* o *bòlit*.

Malgrat no ésser un joc motor, també es va mostrar un joc de taula de cartes, atesa la popularitat que tenen aquests jocs en la cultura lúdica d'arrel catalana.



### 3.4.2. La relació amb l'espai

La majoria dels jocs tradicionals catalans acostumen a realitzar-se en espais on transita la vida quotidiana, caracteritzats per ésser espais estables (en més d'un 80%), que no comporten cap mena d'incertesa i que a la vegada no precisen de cap condicionament específic. En aquesta experiència, ja que l'activitat es

realitzà a la plaça de l'Església d'Horta, totes les situacions emprades es van fer en un espai estable que, com a molt, només exigia distingir algun subespai representat per alguna marca o dibuix al terra, com les caselles en el joc de la *xarranca*, l'itinerari a seguir en la cursa de *xapes*, la línia de llançament en les *birles* o les zones on posar els objectes en les *bales*. Si s'haguessin emprat altres indrets, com l'abans esmentada Via Verda o els Estrets, per fer aquesta experiència s'haguessin pogut incorporar alguns jocs amb espais inestables portadors d'incertesa o missatges associats a imprevistos.



Exemple del joc de la *xarranca*. Es tracta d'una pràctica psicomotriu en què cada protagonista ha de resoldre de manera individual el repte d'aquest joc. Foto: Biel Pubill (2005)

### 3.4.3. La relació amb el material

Els estudis realitzats sobre els trets de la lògica interna de la cultura lúdica catalana evidencien que al voltant del 70% dels jocs acostumen a emprar algun objecte. En aquesta experiència, i degut a la vistositat que es volia aconseguir en el muntatge fotogràfic, aquest percentatge es va augmentar (fins el 97%). Excepte el joc de la *morra*, que es juga amb els dits, tota la resta de situacions motrius es realitzaren amb la manipulació d'algun estri. Bales, patacons, cercles, cabassos, càntirs, cordes, fustes, baralles de cartes...; objectes construïts pels propis protagonistes (fins i tot algunes àvies



Un bon nombre de jocs com els que apareixen a la imatge empraven diferents eines i materials obtinguts de l'entorn proper. Biel Pubill (2005)

van acudir amb unes figures que representaven animals o d'altres personatges molt coneguts amb l'ajut d'algun aliment o objecte proper).

### 3.4.4. La relació amb el temps

Aquest apartat de la lògica interna porta a diferenciar els jocs que tenen un final establert que comporta saber qui guanya i qui perd, respecte als jocs sense final que pel seu caràcter cíclic finalitzen per causes externes, com el cansament dels protagonistes, la proximitat a l'hora de dinar o quan es fa fosc...

Les dades que tenim de la lògica interna dels jocs tradicionals catalans ens indiquen que una mica més de la meitat dels jocs són situacions motrius sense final. En l'experiència que expliquem la distribució es va acostar a aquesta tendència, ja que la meitat de les *situacions no tenien un final establert* (capgròs, Picasso, *tirafones*, *pistola d'aigua*, *saltar corda* individual, *saltar corda* grup, *rutlla*, *nunut*, *bilboquet*, *pistola d'agulles*, *telèfon*, *cordill*, *xanques*, *mantejar*, pescar el barret, la *gallina cega*, *de codin de codan*, *borinot*, *un, dos, tres pica parel*).<sup>4</sup>

Els *jocs amb victòria o memòria en el marcador* van representar l'altra meitat dels jocs. El sistema emprat per finalitzar la partida corresponia en divuit casos (90%) a l'aplicació del *criteri de tasca finalitzada*, de manera que la partida acaba un cop ha finalitzat la tasca principal del joc. Són exemples d'aquest grup: *baldufa*, *trisella*, *cursa del cabàs*, *xarranca*, *anella*, *granota*, *birles*, *bèlit*, *cursa de càntirs*, *cursa del cresol*, *xapes*, *tir al pal*, *cursa de sacs*, *boles*, *patacons*, *cucanya*, *estirar la corda*, *cavall fort*. També es van emprar dos jocs (10%) en què el sistema seguit era el de *puntuació límit*, es tracta de jocs que acaben quan algú dels jugadors arriba a la puntuació pactada. Aquest grup va estar representat per la *morra* i la *pilota*.

Atenent a criteris corresponents a la lògica externa o condicions socioculturals, cal indicar que, igual que passa amb els jocs tradicionals catalans, vam observar jocs protagonitzats per infants, per adults i per persones de diferents edats. Així mateix, hi va haver situacions realitzades pel gènere masculí, pel gènere femení i per grups mixtos.

## 3.5. Implicació d'institucions i associacions locals en el projecte

Per tal de garantir el màxim d'impacte de l'experiència en la localitat d'Horta i en el territori es va sol·licitar la implicació i col·laboració de diferents institucions. Per una banda, el Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, els Serveis Territorials del Departament de Cultura a les Terres de l'Ebre, la Universitat Rovira i Virgili, la Secretaria General de l'Esport a les Terres de l'Ebre, l'INEFC (Universitat de Lleida) i l'IES Flix van aportar una primera

4. Val a dir que en moltes versions tradicionals els jocs de la *rutlla* i el *salt de corda* acostumen a fer-se establint una competició entre els participants, establint per tant un final en el desafiament, generalment seguint el criteri de tasca finalitzada.

col·laboració, sobretot en la fase inicial i posteriorment en l'edició dels materials. Igualment va ésser molt interessant la implicació d'institucions més locals com l'Ajuntament d'Horta de Sant Joan, l'Ecomuseu dels Ports, el Consell Comarcal de la Terra Alta, la Regidoria de Cultura de l'Ajuntament de Prat de Comte, així com entitats com el Col·lectiu de Grallers, els Gegants i Capgrossos o l'equip de birles d'Horta.

Per afavorir la sinèrgia entre les institucions es van fer diferents reunions. A través de diversos pregons es va convocar els veïns de la població a una reunió que es va dur a terme al llarg de la Festcat per tal de demanar la seva participació i complicitat.

### 3.6. Explicació de l'experiència a l'alumnat de la Festcat

Durant el desenvolupament de l'escola d'estiu d'aquell any 2005 es van dedicar diferents moments del curs a presentar el projecte a l'alumnat, informant-los del sentit i interès d'aquesta experiència. Així mateix es va explicar el procediment metodològic seguit; també es van mostrar algunes altres experiències amb participació de molta gent, realitzades a l'IES Flix i a l'INEFC-Lleida; i finalment es van distribuir les funcions entre els diferents alumnes, ja que ells havien de jugar un rol important en l'execució d'aquesta experiència.

El mateix dia de l'activitat, pel matí, l'alumnat i l'equip de treball van acudir a la plaça d'Horta per tal d'acabar de familiaritzar-se amb l'espai, els jocs i la seva distribució en cadascun dels racons elegits.



Preparatiu amb l'alumnat i l'equip de treball en la distribució dels jocs i funcions en els diferents espais de la plaça. Foto: Biel Pubill (2005)

### 3.7. Realització de l'experiència a la plaça de l'Església d'Horta de Sant Joan

El divendres 22 de juliol de 2005 es va convocar a tots els participants en la plaça de l'Església. De bon començament es va tornar a explicar l'objectiu del projecte a tots els assistents, al voltant d'unes cent cinquanta persones. Ara venia la part més feixuga, intentar, amb diligència i coherència, distribuir tots aquests protagonistes dels jocs per tot l'espai de la plaça. Vam demanar la màxima col·laboració als actors per tal que representessin ficticiament les diferents situacions de joc. Per millorar el resultat de l'enregistrament es demanava el màxim de concentració per tal de restar estàtics quan la càmera els enfocava i així evitar imatges mogudes. El procés va ser lent però continuat, sense pauses ni aturades. Ens vam adonar que realment el treball previ havia estat eficaç i òptim. Anàvem distribuint amb diligència els jocs en els diferents espais (davall els perxes, als accessos dels carrers propers, a les finestres i balconades...).

Acte seguit es va procedir a fer un segon registre fotogràfic de cadascun dels jocs per separat. Es van fer diferents registres, en fotografia en color i en blanc i negre per, posteriorment, tenir el material en suport digital i en paper. Tradició i modernitat, artesania i tecnologia anaven agafats de la mà.



Cadascun dels jocs es va registrar per separat en fotografia en color i en blanc i negre. Foto: Biel Pubill (2005)

Després de quasi dues hores d'enregistraments i proves l'activitat es va donar per acabada, mostrant tots els participants una gran satisfacció, per haver estat protagonistes d'una activitat multitudinària, amb una gran participació de persones i col·lectius de la vila. No obstant, quedava pendent poder veure els resultats de l'activitat amb alguna imatge o prova audiovisual.

### 3.8. Edició de l'experiència

La següent fase del treball va consistir a fer l'edició dels materials enregistrats. Es van obtenir fotografies de cada joc, així com algunes imatges amb tot el conjunt de jocs realitzats. Una de les proves més extraordinàries va ésser veure totes les parts de la plaça posades una a continuació de l'altra, en una imatge rectangular panoràmica que recollia tots els racons d'aquest indret.

Paral·lelament es va fer ús de les noves tecnologies per elaborar els següents materials: un muntatge audiovisual en format digital (en CD); un pòster d'una de les imatges multitudinàries més representatives de l'experiència que editaren el Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya i l'Ajuntament d'Horta de Sant Joan.

Per la seva part, l'Ajuntament d'Horta de Sant Joan va prendre la iniciativa d'editar el calendari de l'any 2007 amb la imatge principal del pòster d'aquesta activitat.



Pòster corresponent a un dels muntatges fotogràfics realitzats en què es recullen les imatges més representatives de l'experiència. Quim Botey i Guillem Torné (2005)

### 3.9. Mostra audiovisual a la plaça de l'Església d'Horta

En la següent edició de la Festcat, és a dir, l'estiu del 2006, es va voler tancar el procés endegat l'any 2004. En el si d'aquella escola d'estiu es va explicar l'experiència realitzada a l'alumnat i es va anunciar a la població i als representants de les institucions col·laboradores que el 22 de juliol del 2006, dia de la cloenda del curs, al vespre i a la mateixa plaça escenari de l'activitat,

es mostraria a través d'un muntatge audiovisual l'experiència realitzada l'any anterior.

Els especialistes en fotografia i imatge de l'equip de treball es van encarregar d'instal·lar una gran pantalla en una de les parets de l'església i, amb l'ajut d'un ordinador i un projector digital, es van poder visualitzar les imatges més representatives de l'activitat. La plaça farcida de gent, amb presència dels protagonistes de l'experiència, encuriosits per veure el resultat de l'activitat realitzada, van gaudir d'uns moments màgics en què ells sortien com a principals actors de les imatges que s'ensenyaven. Davant el clamor popular, el muntatge es va mostrar en repetides ocasions.

Al cap de pocs dies tots els participants van poder passar per l'Ajuntament a recollir l'esmentat pòster, igual que a principis d'any totes les famílies d'Horta de Sant Joan van rebre un calendari del 2007.

S'acabava de tancar el cercle d'un procés que suposà la combinació de tradició i modernitat, teoria i pràctica, recerca bàsica i recerca aplicada, passat i present, artesanía i noves tecnologies... I també física i química.

És clar, doncs, que les noves tecnologies de la informació ens permeten recollir dades, imatges, documents... els quals, manipulats de forma adient, generen productes visuals i sonors que, més enllà de l'interès cultural, educatiu i/o pedagògic, serveixen per enriquir el patrimoni local i col·lectiu i són susceptibles de ser emprats com a productes de màrqueting per donar a conèixer i projectar la població. En aquest sentit resulta paradigmàtic l'exemple del foto muntatge del quadre dels jocs tradicionals de Brueghel i l'emblemàtica plaça d'Horta de Sant Joan.

Al voltant d'aquesta experiència ha quedat un dels tresors que amaga qualsevol joc tradicional, el record d'una experiència òptima (en termes de Cskimilhally), envoltada de relacions socials entre persones de diferents edats, gènere i condició social.

## REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- CASTELLS, M. (1999). *La era de la informació. Economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- HALLORAN, J. (1997). "International Communication Research: Opportunities and Obstacles". A: MOHAMMADI, Ali (ed.): *International Communication and Globalization*. Londres: SAGE, p. 21.
- LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.



-- (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universitat de Lleida - INEFC-Lleida (Motriu; 1).

LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE.

-- (2005). "El valor pedagògic del joc tradicional". A: *Jocs i esports tradicionals: Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, V. 3* Barcelona: Enciclopèdia Catalana. p. 164-168.

LAVEGA, P.; BARDAJÍ, F.; COSTES, A.; SAULA, O. (2001). "Estudi dels jocs populars/tradicionals al municipi de Tàrraga". *Revista Etnologia de Catalunya* (Barcelona), núm. 19, p. 122-124.

-- (2002). "Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb". *Revista Etnologia de Catalunya* (Barcelona), núm. 20, p. 188-190.

-- (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.

LAVEGA, P.; PUBILL, B. (2005). *Els jocs tradicionals: Experiències, recursos i eines per a la seva aplicació*. Tortosa: Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre.

LAVEGA, P., LAGARDERA, F., MOLINA, F., PLANAS, A i SAEZ DE OCARIZ, U. (2006) Els jocs i esports tradicionals a Europa: entre la tradició i la modernitat, a *Apunts*, 85; pp.68-81

MAUSS, M (1966/1936). "Les techniques du corps". *Sociologie et anthropologie*. Paris: PUF, p. 363-386.

PÁNIQUER, S. (1987). *Ensayos retroprogresivos*. Barcelona: Kairós.

PARLEBAS, P. (2000). "Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif". *Vers l'Education Nouvelle* (Paris), núm. 496, p.6-15.

-- (2001). *Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

-- (2003). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport (Instituto Andaluz del Deporte); Junta de Andalucía.

-- (2005). "El joc, emblema d'una cultura". A: *Jocs i Esports tradicionals. Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, V. 3* Barcelona: Enciclopèdia Catalana, p. 13.

PUBILL, B. (2007). "La tecnologia al servei de la tradició: els jocs tradicionals, entre la teoria i la pràctica". A: *I Jornada Recerca i patrimoni etnològic: Els jocs tradicionals*. Móra la Nova: Institut Ramon Muntaner.

STELLA, J. (1990). *Juegos y pasatiempos de la infancia*. Mallorca: José J. de Olañeta.

## El joc tradicional al rodal d'Arbúcies

NÚRIA TORT ROCA

JORDI TURA MASNOU

Museu Etnològic del Montseny, La Gabella

El DVD *El joc tradicional al rodal d'Arbúcies*, editat pel Museu Etnològic del Montseny, La Gabella, constitueix un dels darrers graons de la tasca de difusió d'un llarg treball de recerca que es va iniciar sobre el joc tradicional l'any 1993, a partir de les entrevistes amb àvies i avis de la Llar de Jubilats d'Arbúcies.

Aquest treball, inclòs dins els programes intergeneracionals promoguts per la Fundació "la Caixa", es va portar a terme a partir de tertúlies amb grups d'avis i àvies, en les quals s'entrevistaren un total de quinze homes i tretze dones nascudes entre 1902 i 1940 i on hi participaren un equip de vuit investigadors.

A partir d'aquestes tertúlies, enregistrades i transcrites en la seva totalitat, s'elaboraren un total de 421 fitxes de jocs i 201 fitxes de joguines. Al mateix temps també s'elaboraren les fitxes d'informants on es recollia la data i lloc de naixement, la professió, el lloc d'estudis, el lloc de residència, el nombre de germans, la procedència i la feina dels seus pares i el lloc de naixement dels avis.

El volum d'informació recollit era important i el que calia en aquests moments era donar-li una sortida i efectuar d'aquesta manera un retorn tant vers les persones que havien participat com a informadors en les tertúlies com també cap a la societat en general.

Des d'aquesta perspectiva s'endegaren un conjunt d'iniciatives destinades a aquesta finalitat. La primera d'elles, una vegada finalitzada la fase d'entrevistes, i en un moment en el qual tot just s'estava en la fase de buidat de dades i d'elaboració de fitxes, va ser que els grups d'avis voluntaris anessin a l'escola i a l'esplai municipal a ensenyar jocs antics a la mainada, la qual cosa va servir al mateix temps per implementar la informació que es va recollir a partir dels enregistraments en vídeo d'aquestes activitats. No cal dir que van portar un gavadal d'informació que no teníem recollida i que va servir per ampliar fitxes, tenir les imatges dels jocs amb la participació d'avis i canalla, afegir nous jocs que no teníem recopilats i, al mateix temps, per afegir també com a informadors els participants, que tenien la seva fitxa incorporada al llistat inicial d'avis que només havien donat la informació oral. Vam arribar així a la suma de trenta-quatre avis col·laboradors.

A partir d'aquí, la tasca de difusió es va anar portant a terme a partir de

diferents formats: una exposició, la integració dins de la museografia permanent del Museu Etnològic del Montseny, una oferta pedagògica centrada en el joc tradicional..., en els quals no ens estendrem ja que van ser objecte de la comunicació presentada l'any 2006 en la Jornada d'Estudi celebrada a l'Ecomuseu dels Ports.

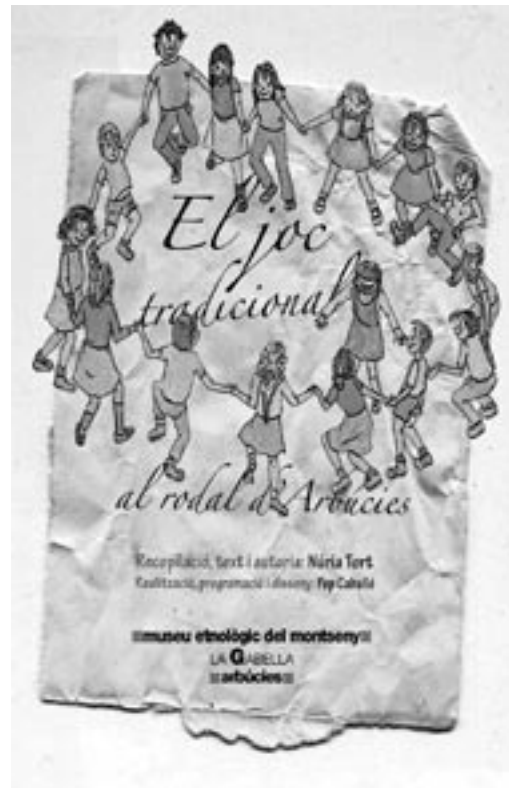
Però era evident que mancava un element que permetés aglutinar la informació recollida i donar-li una forma que, al mateix temps de ser rigorosa amb el que havia estat el treball de recerca, pogués ser divertida i entenedora per al gran públic.

La realització d'un llibre va ser la primera opció, però l'edició en paper no permetia recollir molts dels elements que el grup d'investigadors encarregats de la recerca consideraven prou importants, com eren els enregistraments sonors o els enregistraments en vídeo. El gran problema, per tant, va ser trobar un format d'edició adient al que nosaltres plantejàvem.

## 1. L'EDICIÓ DEL DVD

En la comunicació presentada en la Jornada d'Estudi Recerca i Patrimoni etnològic dins del 10è. Curs de Jocs tradicionals de la Festcat a Horta de Sant Joan l'any 2006, el DVD *El joc tradicional al rodal d'Arbúcies*, estava encara en una fase inicial de realització.

Teníem tot el material elaborat, llistat, confeccionat, fotografiat i filmat. En aquell moment del projecte, un cop tancada la fase de recerca, ens vam dedicar a recopilar el material que teníem escrit i digitalitzat i que creïem que havia de sortir en la publicació. És aquí quan va entrar a formar part del projecte la persona que hauria de fer possible el que nosaltres plantejàvem. Per tant, el que necessitàvem era una persona amb una àmplia experiència en el món de l'edició



Portada del DVD *El joc tradicional al rodal d'Arbúcies*, editat pel Museu Etnològic del Montseny, La Gabella. Autor: Pep Caballé

en format digital. En aquest cas, la persona que vam triar va ser en Pep Caballé, que ja havia participat anteriorment en altres projectes del Museu Etnològic del Montseny.

Passada una fase d'intercanvi d'aspiracions per part nostra, del que volíem que es mostrés d'un material elaborat durant catorze anys quan sortís al carrer, vam arribar a les possibilitats de solucions que ens donava en Pep: tant material, tanta memòria, per això cal... Ens escoltava, preguntava el perquè d'això o d'allò, si calia que sortissin expressament tantes coses. "I això per què, i allò altre...?"

Ell mirava el treball com una persona que hi entra sense tenir-ne cap coneixement i vol trobar fàcilment allò que li interessa, sense encallar-se ni que el fet de buscar-ho faci que es deixi per cansament o falta d'interès. "Si costa de trobar o hi ha massa fullaraca", ens deia, "podem perdre'ns i deixar de jugar-hi". Va ser una aportació, la d'en Pep Caballé, indispensable i que va fer que limitéssim les nostres aspiracions per tal d'ampliar-ne la divulgació. El nostre entusiasme i les ganes de treure al carrer tot el material del treball hagués provocat que en forcéssim la publicació, donant com més dades millor; l'hagués fet, per aquesta causa, ferragós, pesant i de mal pair. Va ser un punt d'inflexió el que li va donar el nou component de l'equip, que el va fer, creiem, atractiu per a un públic més ampli.

Els seus criteris de persona acostumada al mitjà audiovisual van ser definitius. De seguida es va fer seva la recerca i la va fer publicable.

A partir d'aquí, va venir tota una fase de com li havíem de presentar i numerar cada fragment, cada descripció, cada foto, amb quins programes, perquè ell pogués treballar en el seu estudi tècnic. Un cop ens va fer arribar a les mans el seu primer projecte, ens va convèncer encara més de l'encert de la seva funció a l'equip. La manera com va triar els colors, les icones, la tipografia, els fons,... era com si haguéssim tornat enrera en el temps. Havia pogut trobar el to perquè no es trenqués l'equilibri entre un treball d'una època antiga, presentat en un mitjà modern i actual sense perdre-hi l'harmonia ni treure'l de context.

Quan expliquem el resultat del treball de recerca sobre el joc tradicional al rodal d'Arbúcies donem molta importància al grup humà, o sigui, als trenta-quatre avis i àvies d'Arbúcies que bonament ens van donar tota la informació per elaborar-lo. Ells no sabien, quan ens explicaven les seves facècies de canalla, que més endavant sortirien en una pantalla, sentirien la seva veu explicant malifetes, veurien la seva fitxa personal en un ordinador, tindrien imatges de les joguines que ells mateixos havien elaborat, sentirien les seves cançons de jocs... en definitiva, que la seva vida infantil quedaria recollida en un document que deixaven com herència per al món de l'esdevenidor. Ells són l'altra part de l'equip, la font que ens va donar tota la matèria primera i insubstituïble.

## 2. EL RESULTAT FINAL

El DVD, com la recerca, presenta tres eixos principals a partir dels quals pots anar desplegant la informació que vulguis.

Després dels crèdits inicials, amants amb cançons i cantarelles, s'entra en una plana principal, on hi tenim a dalt i a mà dreta, sempre permanents, les tres icones que donen l'entrada a aquests apartats, que són: *Jocs*, *Joguines* i *Tertulians/es*; es vagi a la plana que es vagi, i per més carpetes que es vulguin obrir, a tothora ens podem desplaçar d'un apartat a l'altre, sense sortir, tot buscant la informació dels dubtes que es plantegin en qualsevol de les entrades.

### 2.1. L'apartat de jocs – La icona del joc de rotllana

Entre els 228 jocs recollits que surten en aquest apartat, s'ha d'esmentar que hi ha una clara diferència entre el que són jocs pròpiament dits, amb una estructura, unes normes, tries, guanyador, etc., i el que podria ser una manera de jugar aprofitant els elements de l'entorn i l'enginy del grup o de cadascú. Tots queden reflectits amb el nom que ells ens han donat, tot i que de vegades es discutien entre ells per confirmar quin nom tenia aquell joc.

La manera de buscar-los ve encaminada per ordre alfabètic i un trompito que va assenyalant la lletra per on es passa. Cada entrada desplega tots els jocs compilats en l'apartat i que comencen amb la mateixa lletra.



Exemple d'una pàgina del DVD en l'apartat de jocs

Obrint una plana de joc, es desplega una plana principal que té la descripció que hem pogut abastar. A més a més, hi ha la possibilitat d'obrir diverses carpetes, segons el que es cerqui del joc: a) Oral – fragments de la veu dels avis explicant el joc o recitant una cantarella o cançó. b) Vídeo – fragment de filmacions d'avis jugant amb canalla o explicant el joc. c) Cançons – recull de totes les lletres que hem abastat d'una cantarella o cançó. d) Partitures – quan hem traslladat al pentagrama la melodia arbucienca d'una cançó.

Tot joc té una fitxa tècnica sobre les dades que ens han ofert: gènere, grup, època de l'any, edats, material, ubicació. Són sempre orientatius, com ho solien fer...

### 2.2. L'apartat de juguines – La icona de la baldufa

L'apartat de juguines s'inicia amb una plana principal en què hi trobem tots els noms de juguina que hem pogut recollir per ordre alfabètic. Aquests noms es mantenen sempre a la vista mentre s'està a l'apartat de juguines. Quan se'n selecciona una s'obre la plana explicativa. Si en tenim dibuix o foto, es pot veure, així com la manera de construir-la i el material que fa falta. Moltes vegades els informants ens han donat més d'una manera i més d'un material. És un apartat molt personalitzat perquè la mateixa juguina podia estar feta de manera diferent segons l'informant, cosa que venia condicionada pel material que tenia més a prop.

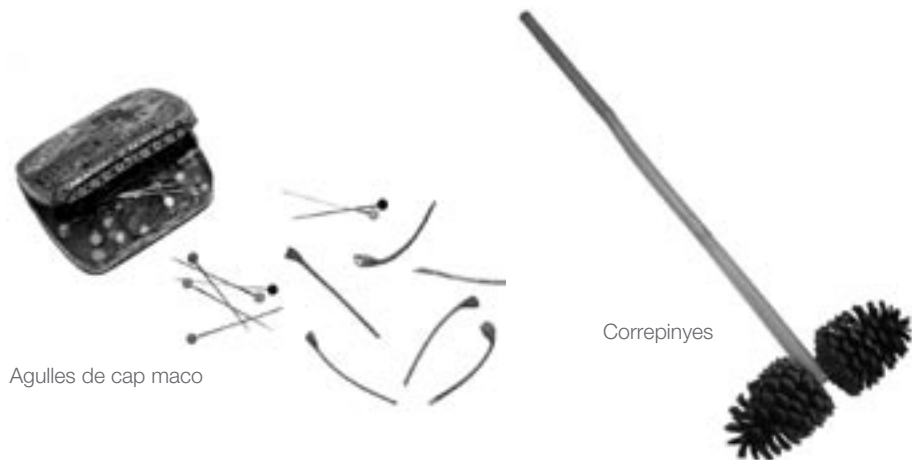
Sempre, en tots els apartats del treball, s'ha respectat la parla local dels informadors. La variant dialectal d'Arbúcies fa que del mallol en diguin "maiol", així com veiem que per l'època i la necessitat econòmica no tenien patacons però sí que jugaven amb els "sants de les capses de mistos". Hem utilitzat en tot



Exemple d'una pàgina del DVD en l'apartat de juguines

moment el nom que ells ens han donat, per alguna cosa són ells qui ho expliquen i són els seus jocs i joguines.

Per altra part s'ha considerat també la riquesa oral transmesa pels informants en les seves descripcions i els noms emprats en designar jocs i joguines com un element important i que no podia quedar al marge en la tasca de difusió de la recerca. Al mateix temps creiem que aquest bagatge constitueix un bon exemple dels processos de transformació de la societat montsenyenca de la primera meitat del segle XX, de les quals la cultura en general i la parla en particular en són també un magnífic mirall.



Agulles de cap maco

Correpiques

### 2.3. L'apartat de tertulians i tertulianes – La icona de la foto antiga amb marc

Aquest apartat és un pas més de l'estudi, que no s'ha limitat a catalogar i descriure jocs i joguines, sinó també a interaccionar i aprendre i conèixer la vida del grup humà amb què hem treballat, amb tota la il·lusió i complicitat del món. Ells són una part important de la recerca, per això són membres de ple dret i consten amb noms i cognoms dins de la presentació al públic. Què serien aquests jocs sense els protagonistes i el seu entorn?

En l'apartat de tertulians/nes hi tenim les fitxes personals dels trenta-quatre avis i àvies que hi han participat. Estan ordenats del més vell al més jove, o sigui que l'àvia més gran és nascuda el 1902 i la més jove és del 1940.

De les dades personals se'n podria fer tot un estudi. La primera dada principal és la que va fer canviar el nom de la recerca, que en principi es va titular com a *El joc tradicional a Arbúcies 1900-1940*, per passar a afegir-hi el mot *rodal*. Com bé podreu veure en el DVD, per les procedències, molts dels tertulians tenen progenitors de primera línia o de segona línia, avis i pares que no són inicialment nascuts a Arbúcies, però tampoc molt lluny: entre pobles de la rodalia, veïnats i cases de pagès d'Arbúcies. La paraula que més s'hi esqueia era rodal i d'aquí



Exemple d'una pàgina del DVD en l'apartat de tertulians.

que el DVD ja porta definitivament el nom *El joc tradicional al rodal d'Arbúcies*. El que sí podem assegurar és que els jocs es jugaven a la nostra vila quan ells eren a l'edat del joc, tot i que podien haver rebut influències d'aquest rodal.

Tenim tota una quantitat de dades:

-El nombre de germans de cada família, que solia ser nombrosa, amb una gran diferència entre pagès i vila. A pagès la mitjana de germans era entre sis i set i a la vila, entre tres i quatre. Això també explica que a pagès els jocs eren entre la germanor, nens i nenes de totes les edats barrejats; el grup creixia quan anaven a estudi amb mestres de sequer i es trobaven la mainada de tot un veïnat. Encara s'eixamplava més a les festes, com la mort de porc, la castanyada..., en què els grans jugaven tant o més que ells. Mentrestant, a la vila el joc es movia per grups d'edat i normalment nens i nenes separats. Una constant que trobem és que el joc es podia presentar mentre treballaven de petits; sobretot havien de fer-ho ja de mainada a pagès, els pares se les empecaven per fer que la feina fos com un joc o, més ben dit, que el joc formés part de la feina per distreure'ls del cansament.

-Les feines dels pares i avis dels tertulians són en una gran part derivades del sector de l'artesania, de pagès o del bosc, mentre que els informadors ja manifesten un traspàs d'aquestes ocupacions tradicionals per augmentar l'ocupació industrial. S'ha de dir que la majoria de les dones, tot i que tenien

alguna feina fora de la tasca familiar, diuen haver fet de mestresses de casa: tenien una doble feina que ni elles mateixes valoraven. A pagès, però, diuen ser mestresses de casa i també pageses.

-L'escolarització és una altra dada recollida. Veiem que dels trenta-quatre informadors, tots menys un que es va escolaritzar quan feia el servei militar han anat a estudi. Les dues grans diferències també són entre poble i pagès. A poble tots anaven a col·legi, nens i nenes. A pagès anaven amb mestres de sequer quan era el pic del fred i no hi havia feina a la casa.

Pensem, emperò, i sense exagerar, que la millor manera de conèixer el joc és jugant-hi. Ens agradaria que fos per a tots els que us hi engresqueu com una moixaina que us porti a la infantesa i us deixi amb la mateixa sensació que ens quedava després d'una bona estona de jugar i caure rendits.

## BIBLIOGRAFIA

MASSÓ, Carme; SORIANO, Sefa; TORT, Núria (1982). *Recerca sobre jocs antics a Arbúcies* [inèdit].

TORT, Núria (1995). <<El joc i el lleure tradicionals a Arbúcies, 1900-1940>>. *Aixa, Revista del Museu Etnològic del Montseny, La Gabella* [Arbúcies], núm. 7.

MEDALLA, Jordina [et al.] (1999). <<El joc tradicional a Arbúcies, 1900-1945>>. A *III i IV Trobades d'Estudiosos del Montseny*. Barcelona: Diputació de Barcelona.

PUJADAS, S.; TORT, Núria (2007). <<El joc i el lleure tradicionals a Arbúcies (1900-1940). Recerca i patrimoni etnològic. Els Jocs Tradicionals>>. A: *Actes de la Jornada Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals*. Móra la Nova: Institut Ramon Muntaner.

## REPTTE, un projecte de didàctica i patrimoni

M. VICTÒRIA ALMUNI BALADA

FERRAN GRAU VERGE

Diputació de Tarragona i Universitat Rovira i Virgili

Quan els companys del grup vam rebre la invitació per acudir a la II Jornada sobre Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals i les Noves Tecnologies vam tenir una triple sensació, barreja de satisfacció, incertesa i preocupació. Anem a pams: la satisfacció és una reacció lògica quan te n'adones que la gent pensa en tu i, a més, ho fa des d'una perspectiva positiva. La incertesa va anar lligada des del primer moment a la satisfacció. Per què comptem amb nosaltres?

Què en sabem nosaltres dels jocs i de les joguines? Aquestes van ser algunes de les preguntes que ens vam formular, i paral·lelament va sorgir la preocupació: ens vam adonar que en la nostra recollida de recursos patrimonials sobre la província de Tarragona havíem pensat poc en els jocs i les joguines.

De seguida vam carregar les piles. Calia meditar sobre aquesta qüestió i la millor manera de fer-ho era al rovellet de l'ou de la reflexió sobre la valoració del joc i la joguina com a elements essencials en el desenvolupament social i cultural de qualsevol comunitat. Estàvem pensant, lògicament, en les jornades més importants sobre aquesta temàtica del nostre país, o almenys així ho enteníem nosaltres! Un context on es podien trobar els millors especialistes que ens ajudarien a contextualitzar el joc i la joguina en àmbits diversos com el territori, l'educació, el lleure, la recerca, la interculturalitat, els materials tradicionals o, fins i tot, i com resava el títol, les noves tecnologies.

Què hi podíem aportar nosaltres? La conclusió era clara: només hi podíem aportar la nostra plataforma de treball; una altra cosa hagués estat supèrflua i agosarada. I això és el que vam fer.

A continuació trobareu una petita explicació del nostre projecte pel què fa a la gestació, la història, els objectius i la tasca feta. Abans, però, és de rebut que fem una xicoteta explicació de les poques reflexions que vam fer sobre el tema que ens havia de portar a Horta de Sant Joan on, esperàvem, madurarien adequadament (tal com va succeir!).

L'atenta lectura de reflexions com les de Pere Lavega<sup>1</sup> i altres experts<sup>2</sup> ens va fer adonar de:

1. Pere LAVEGA (2005). *El joc i l'esport tradicional en els continguts curriculars a Catalunya II*. Barcelona.
2. A la pàgina <http://www.aprendejuegaconea.com/> hi apareix adjunt l'article: "Aprendiendo con los videojuegos comerciales: un puente entre ocio y educación" del Grupo Imágenes, Palabras e Ideas UAH y Electronic Arts España.

- El paper que pot operar el joc tradicional en l'acció cultural de les societats humanes i la seva importància com a instrument de sensibilització intercultural i de mediació en el diàleg de les cultures.
- La recuperació i la difusió del joc tradicional (i del més actual també!) ha de contribuir a la construcció d'una societat democràtica en la qual es valori de manera positiva la diversitat cultural com a forma d'enriquiment.
- El joc tradicional és un laboratori de relacions socials i culturals. En cada societat els jocs tradicionals contenen trets distintius dels valors de la seva cultura.
- El joc tradicional és una societat en miniatura, en el si de la qual es desencadenen relacions, processos d'aprenentatge amb una forta càrrega socialitzadora.
- Les regles del joc tradicional activen un codi de conductes que s'inscriu en el sistema de símbols, valors i significats característics de la societat que els acull.
- Jugar va més enllà de passar una estona més o menys divertida, ja que desencadena un conjunt d'aprenentatges i conseqüències sobre els seus destinataris, sobretot en el cas dels xiquets i xiquetes:
  - Pot millorar el benestar, la qualitat de vida, el pluralisme, la responsabilitat, la participació, l'autonomia, la identitat cultural segons els casos..., valors i competències tots ells essencials en el tipus de ciutadans que perseguiria qualsevol país democràtic com el nostre.
  - Aprendre a identificar els espais socials quotidians: places, carrers, natura..., i aprendre a relacionar-se amb sostenibilitat amb l'entorn: estem parlant del reciclatge de material per a l'elaboració de joguines, per exemple.
- Pel què fa estrictament al joc i a les noves tecnologies, i més concretament als videojocs, hem de dir que considerem que es tracta, lògicament, d'entreteniment però, a més, són una bona eina per a treballar les habilitats socials com poden ser la concentració, la creativitat, la imaginació o la memòria.<sup>3</sup> En definitiva, poden resultar una eina pedagògica ben efectiva. De fet, el component additiu d'aquests tipus de jocs s'explica perquè les noves tecnologies en si mateixes desperten la curiositat dels joves, la qual cosa s'ha d'explotar. Finalment, i especialment, s'hauria de destacar el joc col·lectiu en línia, que ensenya a negociar i pactar, tot fomentant el diàleg entre els diversos jugadors.

Aquest darrer punt és el que ens va fer reflexionar més àmpliament. Calia

3. Lògicament davant d'aquests jocs s'han de tenir moltes prevencions: sessions massa prolongades, no han de substituir en cap cas les relacions familiars, d'amics, etc.

afegir petites activitats, petits jocs en línia a la nostra tria dels recursos més importants de la província i, lògicament, algun d'aquests recursos havia de ser un joc tradicional i, per què no, situar-lo a la Terra Alta.

Per acabar vam considerar que la nostra humil presentació havia de servir per a posar la nostra eina a la disposició de tots aquells experts, educadors, etc., que havien generat recursos al voltant del joc i la juguina i que, lògicament, trobaríem a Horta. Esperem que el material que us presentem us engresqui només la meitat del que van fer-ho les ponències i comunicacions que vam escoltar.

## 1. PRESENTACIÓ: FINALITATS I OBJECTIUS DEL REPTTE

El centre de Recursos del Patrimoni de les Comarques de Tarragona i Terres de l'Ebre (REPTTE) és una iniciativa que sorgeix de la voluntat d'estudi i difusió del ric patrimoni natural i cultural del territori que ens és més proper com un element estratègic de desenvolupament personal i col·lectiu en el marc dels nous reptes socials. Des de fa anys i des de diversos estaments, institucions i meritòries aportacions personals s'ha bastit un corpus d'estudis remarcable que, tanmateix, es troba dispers i presenta llacunes i mancances. Destaquem especialment en aquest sentit els treballs fets des del món associatiu, els centres d'estudis locals i comarcals, i les aportacions impulsades per professionals de l'educació.

El projecte que presentem es proposa, com a finalitat bàsica, contribuir a organitzar de forma sistemàtica els estudis i recursos existents sobre la zona i proposar-ne de nous i, alhora, planificar programes de difusió i utilització de materials sobre el patrimoni per al conjunt de la societat i especialment en l'àmbit de l'ensenyament primari i secundari.

### 1.2. Objectius del REPTTE

- Promoure la valoració del patrimoni col·lectiu com un factor formatiu de la ciutadania, especialment en els àmbits de construcció identitària, cohesió social i conscienciació del usos sostenibles dels béns culturals i dels recursos humans.
- Col·laborar en la construcció d'un model social capaç d'integrar la dinàmica local-global com un repte positiu que ha d'ajudar a la millora de la qualitat de vida del conjunt de la ciutadania.
- Contribuir a la creació i a la difusió d'una imatge de les comarques de Tarragona i de les Terres de l'Ebre com a espais amb un especial interès cultural per la riquesa i valoració del seu patrimoni i per la capacitat de generar propostes creatives en el marc de la societat de la informació i del coneixement.
- Implicar el conjunt de la societat i d'una forma prioritària les institucions i

entitats responsables dels processos educatius en els objectius d'estudi i de difusió del patrimoni local i dels seus valors.

- Elaborar programes d'actuació i recursos per a l'estudi i la difusió dels valors del patrimoni cultural i natural de l'àmbit territorial d'interès adequats per als diversos nivells educatius i àmbits socials interessats en el patrimoni.

Per aconseguir aquests objectius ha calgut dissenyar un programa que per les seues dimensions requereix de la contribució d'organismes i persones diverses i una temporització adequada per ajustar els esforços necessaris a la consecució d'uns resultats que caldrà prioritzar. Des d'aquesta perspectiva vam proposar l'acord entre l'Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat Rovira i Virgili i la Diputació de Tarragona en una línia de col·laboració que hauria de sumar els treballs d'investigació i els coneixements de la Universitat amb els programes d'actuació al servei de la demarcació de la Diputació i el valor de referència d'aquestes institucions com a factor facilitador de la col·laboració necessària d'altres sectors implicats en els àmbits acadèmics, associatius, de sectors professionals vinculats als usos patrimonials – museus, arxius, biblioteques, turisme cultural, etc. – i d'altres administracions.

## 2. PATRIMONI, EDUCACIÓ I TIC

Per avançar en el projecte ens ha calgut realitzar algunes reflexions que contribueixen a perfilar el marc teòric necessari per anar dissenyant les nostres activitats com a grup de treball. Així ens hem hagut de plantejar una aproximació al concepte de patrimoni. Un concepte fixat en la tradició, en un principi com a valor econòmic heretat, més endavant com a valor cultural consagrat en els imaginaris dels patrimonis nacionals i amb una renovada dimensió universal i de preservació en les declaracions de la UNESCO de 21 de novembre de 1972, en relació als patrimonis cultural i natural, i de 17 d'octubre de 2003 de salvaguarda del patrimoni cultural immaterial.

Més enllà de les declaracions institucionals, Jaume Busquets<sup>4</sup> sintetitza l'estat de la qüestió en relació al terme:

“Els darrers decennis estem assistint a una lenta però important reconceptualització social de la noció de *patrimoni*. Des d'una noció de patrimoni lligada a la idea de passat i conservació –i per tant una noció estàtica- hem evolucionat vers una visió del patrimoni més lligada al present i a la idea d'ús –i per tant a una visió dinàmica i funcional.

El patrimoni ja no es concep com un conjunt de béns de valor històric, artístic o científic que hem heretat, que admirem i que tenim l'obligació de llegar tal com l'hem rebut a les generacions futures: sinó que inclou qualsevol

tipus de producció cultural que interpretem i que utilitzem en el moment present.”

Aquesta valoració ens fa pensar que la nostra aproximació al patrimoni, si vol ser plenament educativa, no s'ha de quedar en els aspectes informatius, necessaris però insuficients des d'aquesta perspectiva. La generació de recursos educatius sobre el patrimoni hauria de considerar com a elements positius la informació, l'anàlisi i la interpretació i la creació, és a dir, l'ús renovat dels elements que ens vénen donats com a patrimoni. Per aconseguir aquests objectius caldrà que els recursos incorporin en alguna mesura el repertori de consideracions que ens ofereix la teorització pedagògica que ens ha servit de referència<sup>5</sup> i aportacions com la dels *estils d'aprenentatge*.<sup>6</sup>

Parlar de patrimoni significa parlar d'espais, físics o simbòlics, de territoris. Aquesta és una variable que no podem defugir i més en un projecte com el nostre que s'emmarca en els espais concrets de la demarcació tarragonina, amb totes les passions que el terme i els territoris comporten. Però bé, com dèiem, ja es tracta d'això, els patrimonis són espais de debat i no seria adequat defugir-ho.

Des de l'àmbit de la pedagogia podríem resseguir les relacions que s'han establert entre procés educatiu i espais<sup>7</sup> i medi des de l'empirisme, l'holisme i el positivisme fins a l'experiencialisme del segle XX. És un recorregut força instructiu. Per veure'n una mostra assenyalarem només com es plantejava les relacions entre educació i territori Gabriel Janer Manila<sup>8</sup> a finals dels vuitanta a partir d'un aplec de materials recollits al seu llibre *Escola i cultura*. El territori com a projecte. Assenyalava que un dels objectius fonamentals de l'escola és:

“...educar l'home perquè sigui solidari amb el seu temps i amb el seu espai. És, per tant, aquesta necessària solidaritat amb la vida i cultura del poble al qual pertanyem allò que hauria de constituir-se en el factor indispensable a l'hora d'establir les bases d'una escola que, per ara, únicament podem perfilar en l'horitzó” (p.13)

Comenta la tradició de l'Escola Nova, estrocnada pel franquisme i recuperada en temps de resistència, que sovint el que es fa a les aules és simular o reduir la realitat. Janer Manila n'assumeix el llegat però reivindica que la pedagogia vinculada a l'entorn ha de basar la seua activitat en la recerca i remet per

5. La pedagogia constructivista de J. BRUNER (1999), *La educación puerta de la cultura*, Madrid, Visor.

6. Remetem a les consideracions de Cristòfol A. TREPAT (2002), <<Ofereir informació, construir aprenentatges>>, *Temps d'educació*, (Barcelona), 26 (2002), que destaca la necessitat d'atendre a les capacitats visuals, auditives i cinestèsiques. Des d'una altra perspectiva, com a element per a atendre a la diversitat també podria ser d'interès d'aplicació que fa de les intel·ligències múltiples Thomas ARMSTRONG (2006), *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Barcelona, Paidós.

7. Ens ha estat de gran interès la tesi doctoral d'Araceli VILARRASA (2004), *El medi local com a escala d'anàlisi de les Ciències Socials*, Universitat de Barcelona. [www.tdx.cesca.es/TESES\\_UB/AVAILABLE/TDX-0217105-090805](http://www.tdx.cesca.es/TESES_UB/AVAILABLE/TDX-0217105-090805).

8. Gabriel JANER MANILA (1989), *Escola i cultura. El territori com a projecte*, Barcelona, Ed. 62..

4. Jaume Busquet Fàbregas, <<El paisatge: patrimoni en mutació i recurs didàctic formatiu en l'àmbit europeu>>, *Temps d'Educació* (Barcelona), 26 (2002).

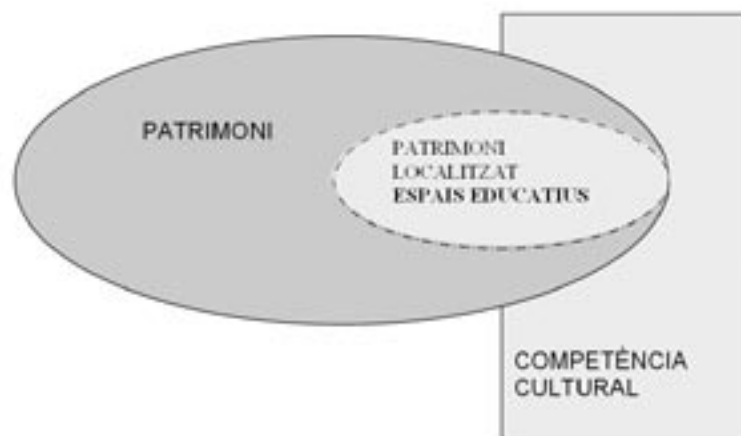
fonamentar la seua posició a l'obra de Pierre Giolitto (1982), *Pédagogie de l'environnement*.

El propòsit de Janer Manila és "aixecar la consciència col·lectiva pels camins de la creativitat". És un projecte innovador, formulat en el context de transició democràtica, que aporta una perspectiva força productiva i, en bona mesura, plenament vigent: tracta de vincular l'ecologia de la llengua a la pedagogia de l'entorn.<sup>9</sup>

En la nostra proposta volem partir d'aquesta rica experiència educativa però amb un petit gir que és potser el que separa l'esmentat context de finals dels vuitanta del de les vivències de la primera dècada del segle XXI. En el nostre cas voldrem conèixer fets, processos, elements dels nostre entorn, del patrimoni local no només com a signes d'identitat particulars sinó també com a referents culturals d'interrelació i com a elements fractals en el sentit que el concret remet hologràficament al global, com assenyala Edgar Morin en la seua teoria de la complexitat. Potser la forma de viure la identitat i de salvar els patrimonis més propers consisteix en el temps de la globalització a integrar en la pròpia complexitat l'heterogeneïtat.

En aquest sentit, més que de patrimonis locals, podríem parlar de patrimonis localitzats, elements situats en un espai concret que contenen alhora uns valors universals i que permeten una capil·laritat entre el particular i el general, entre el local i el global, en un món d'interdependències que configura la nostra competència cultural.

La relació que se'ns perfila en el plantejament que acabem de presentar



ensem que contribueix a reduir algunes de les connotacions negatives que encara acompanyen aquests enfocaments localitzats que alguns qualificarien, en un sentit pejoratiu, de localistes. Des d'una perspectiva pedagògica, fins i tot, podria exemplificar el concepte vigostkià, reelaborat per Bruner, de ZDP, aquella Zona de Desenvolupament Proper que permet a l'alumne establir l'aprenentatge significatiu i avançar cap a l'ideal d'una pràctica pedagògica dialogada.

Aquestes reflexions i les aportacions fetes des de la didàctica del patrimoni ens ofereixen un bagatge que caldrà incorporar com a criteris bàsics en la confecció del que és el nostre projecte educatiu sobre el patrimoni.

És clar que el nostre projecte educatiu ha d'assumir i ha d'aprofitar algunes iniciatives que voldríem destacar: el projecte d'educació dels joves envers el patrimoni mundial de la UNESCO, amb tota la dinàmica que aquesta institució comporta, o les diverses iniciatives dels Projectes Educatius de Ciutat, que estan creant una xarxa urbana que ha d'esperonar els àmbits no metropolitans a promoure la valoració dels patrimonis que no tenen el suport del pes demogràfic i econòmic de les grans ciutats. Al costat dels PEC, ens sembla del tot necessari impulsar la vivència d'altres Espais Educatius com és, en el cas del nostre projecte, els espais de les comarques de Tarragona i les Terres de l'Ebre.

Des d'aquesta vivència i reivindicació dels espais amplis, és a dir, no concentrats en conurbacions, pren un relleu ben destacat l'ús de les noves tecnologies com a instruments eficaços de comunicació i de reforçament de gent i espais dispersos. La història de les relacions entre patrimoni i TIC es comença a organitzar a partir del 1997 als Estats Units en el marc de congressos anuals sobre aplicacions d'Internet en institucions de la memòria<sup>10</sup> i té com a punts de referència a Europa els consorcis E-Culture Net, que agrupa institucions com la Universitat de Viena, la de Bolonya i la Complutense de Madrid, i EVAN (European Visual Arts Network) coordinat pel McLuhan Institute de Maastricht, el Centre Universitari Europeu dels Béns Culturals, (<http://www.univeur.org>), amb seu a Ravello, Itàlia, que promou, entre d'altres, un estudi sobre el patrimoni de la Costa Daurada, i el grup de treball DigiCULT, sota la direcció del Salzburg Research Group d'Àustria, que elabora un informe anual sobre el futur de les tecnologies digitals en el món del patrimoni cultural. Aquesta institució en el seu

10. Remetem a la informació que trobem a: <http://www.archimuse.com> i a l'article de Cèsar CARRERAS MONFORT (2003), «Patrimoni digital: bits de cultura», *PH*, 46. Consultat a <http://oliba.uoc.edu/oliba/publicacions/Patrimonio>. En relació a iniciatives en àmbits que ens són propers destaquem: l'Institut del Patrimoni Cultural de la Universitat de Girona. El seu objectiu bàsic és la imbricació entre formació i investigació per tal de realitzar una gestió integral del patrimoni ([www.udg.edu/ipac/educaciopatrimoni.html](http://www.udg.edu/ipac/educaciopatrimoni.html)); el Servei d'Història, Documentació i Patrimoni de la Universitat de Lleida: [http://www.lletres.udl.cat/fldestudis/aules/ser\\_histdocpat.html](http://www.lletres.udl.cat/fldestudis/aules/ser_histdocpat.html); Oficina d'Estudis de Llengua i Literatura de Ponent i del Pirineu de la Universitat de Lleida; el Grup de recerca DIDPATRI (Didàctica del Patrimoni, Noves Tecnologies i Museografia Comprensiva) de la Universitat de Barcelona: <http://www2.ub.edu/or5/grups/museografia.htm>. També es pot trobar més informació a través de la pàgina [http://www.ub.edu/espaiipdi/espaiipdi\\_recerca.htm](http://www.ub.edu/espaiipdi/espaiipdi_recerca.htm) –tenen algun article sobre la nostra zona d'estudi i en l'àmbit estrictament tarragoní: Anàlisi Territorial i Estudis Turístics de la Universitat Rovira i Virgili: <http://webgrec.urv.es/cgi-bin/DADREC/crgrup.cgi>.

9. Destaquem els treballs del professor JANER MANILA en relació a la literatura popular. El seu comentari sobre les funcions de simbolització de les llegendes (Gabriel Janer Manila (1989), *Escola i cultura...*, p. 50) el podem vincular amb el concepte de mitopaisatge elaborat per Francesc ROMA (2000), p. 40.



darrer informe assenyalava en relació a la vinculació entre digitalització, patrimoni i educació:

“En 2006, les polítiques de digitització seran en place per obrir una via clara vers la massa crítica de recursos d’herència cultural. L’educació serà l’un dels determinants principals sobre el mercat d’herència cultural, i les institucions educatives, els docents, els estudiants i els aprenentis permanents constituïràn els grups d’usuaris més importants de recursos d’herència cultural digitalitzada. Tanmateix, les valors intel·lectuals i altres valors no-econòmics seran reconeguts, els governs nacionals estimularan l’interès públic sobre els recursos d’herència cultural, especialment en els sectors de l’educació i del turisme, i crearan activament la demanda del mercat per als recursos i productes culturals digitals. Tanmateix, la primera unitat de mesura per determinar el valor dels recursos d’herència cultural serà el seu ús, i no pas necessàriament el seu valor comercial sobre el mercat. Tanmateix, el que la borsa pública pagarà en contrapartida és el valor intel·lectual i no pas el valor comercial dels recursos d’herència cultural”.<sup>11</sup>

Una valoració com la que acabem de veure posa en relleu l’alternativa de futur que marca la relació entre patrimoni, educació i noves tecnologies que es constitueix en un dels eixos fonamentals del nostre projecte de treball i l’emmarca en una dinàmica de futur en l’àmbit de la millora de la qualitat educativa i d’un ús del patrimoni al servei del conjunt de la societat, sense que quedi supeditat a les visions estàtiques d’un determinat historicisme o a algunes visions d’un economicisme que pot arribar a ser reduccionista en relació a la riquesa d’interpretacions que ens pot oferir el llegat cultural. Una bona gestió del patrimoni hauria de poder considerar la multiplicitat d’usos, per a assegurar la sostenibilitat del seu manteniment i la capacitat de generar vincles culturals en unes societats dinàmiques.

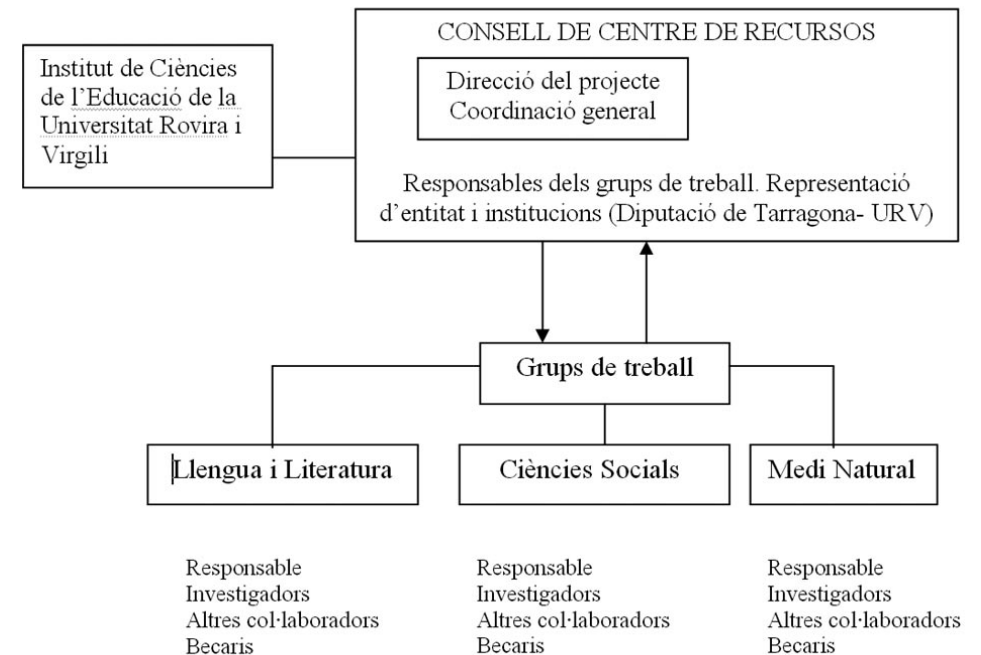
### 3. DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE

En l’esquema organitzatiu que hem establert, el REPTTE s’integra funcionalment en l’ICE de la URV i queda estructurat a partir de dos eixos: el Consell del Centre i els Grups de Treball del Patrimoni. El Consell del Centre de Recursos, format per un director, un coordinador general, un representant de cada grup de treball i representants de les institucions patrocinadores, assumeix com a funcions bàsiques l’impuls, la direcció i la dinamització del projecte. Els Grups de

11. <http://digicult.salzburgresearch.at/>

12. L’equip de treball actual està integrat per les següents persones:  
 Direcció i coordinació: Mercè Gisbert i Josep S. Cid  
 Llengua i literatura: Albert Aragonés; Joan Chavarria, Rubén Pelejero, Àngels Castellà i Montse Anguera  
 Història i geografia: Victòria Almuní i Ferran Grau  
 Medi Natural: Enric R. Anton i Josep M. Campos  
 ICE-URV: Manuel Fandos i Vanessa Esteve.

#### ESTRUCTURA DEL REPTTE I ORGANITZACIÓ



Treball, integrats per investigadors universitaris, professors dels diversos cicles educatius, becaris i col·laboradors externs, realitzen les propostes específiques als diversos àmbits patrimonials. Inicialment s’han constituït tres Grups de Treball (Llengua i Literatura, Ciències Socials i Medi Natural).<sup>12</sup>

A mitjà termini vam acordar les següents propostes de treball en funció d’un calendari que marqués la prioritat de realitzacions durant el primer any d’execució:

- Conscienciació de l’interès dels estudis sobre el patrimoni i la seua incidència en el procés educatiu.
- Creació d’una infraestructura (material i humana) plausible que permetés l’elaboració de recursos per al coneixement del patrimoni i el foment de la participació dels sectors implicats.
- Organització dels grups de treball
- Creació d’un centre virtual de recursos del patrimoni.
- Catalogació de la bibliografia existent i dels treballs d’investigadors.
- Elaboració de diagnòstics i proposta de programes de coneixement i difusió del patrimoni en els diversos àmbits de treball.

## Calendari d'activitats

Inici del projecte de creació del Centre de Recursos del Patrimoni	Juny 2004
Constitució dels equips del REPTTE	Febrer 2005
Inventari de recursos existents	Febrer - desembre 2005
Diagnòsis generals i inici de programes sectorials	Octubre- desembre 2005
Finalització i revisió dels recursos existents	Gener - juny 2006
Selecció dels cent elements identificadors i elaboració dels recursos corresponents. Confecció del portal.	Juny 2006 fins a l'actualitat

- Promoció de la incorporació de coneixements sobre el territori i el seu estudi.
- Aportació a l'ensenyament primari i secundari, i a la societat en general, de materials i propostes de treball sobre el patrimoni natural i cultural (bibliografia, edicions, metodologia, dossiers didàctics, publicació d'articles, organització de jornades i participació en fòrums de debat...).

El conjunt de l'equip<sup>13</sup> s'ha anat reunint amb una certa periodicitat, s'han realitzat trobades sectorials dels diversos àmbits i s'ha iniciat una dinàmica de treball en xarxa gràcies al suport i a l'experiència de la URV. Les diverses reunions mantingudes s'han centrat bàsicament en les següents qüestions:

- 1 - La necessitat de precisar el projecte, ja que es mou en un àmbit interdisciplinari i es considera que ha de contribuir a complementar i a potenciar els treballs i les experiències que s'estan realitzant en àmbits diversos: els centres d'estudis, el Departament d'Educació, la Universitat, les entitats culturals i d'educació no formal – museus, camps d'aprenentatge, parcs naturals...- institucions locals i iniciatives vinculades al turisme cultural.

En aquest sentit s'ha encetat un debat al voltant de conceptes teòrics que caldria treballar per a aprofundir en les relacions entre territori, patrimoni i educació i les noves tecnologies com a eina que permet potenciar el treball en xarxa i la creació de comunitats i punts de trobada entre la pluralitat de sectors i subjectes a què hem fet referència.

D'altra banda s'han mantingut reunions amb els representants territorials del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, amb la Direcció General d'Ordenació i Innovació Educativa i amb centres de recursos pedagògics. En l'àmbit de les institucions culturals s'han establert contactes amb la Secció de Cultura de l'Institut d'Estudis Ilerdencs, amb la Fundació Espais Escrits. Xarxa del Patrimoni Literari Català i amb la Fundació Institut Ramon Muntaner, que agrupa els centres d'estudis de parla catalana. A Rossell i en el marc del II Congrés de Cultura i Territori a les Comarques de la Diòcesi de Tortosa es va fer la presentació del projecte als centres d'estudis, a les entitats i a les persones interessades en el nostre patrimoni del territori que conforma la diòcesi. Ja s'havia fet una presentació prèvia a la trobada de centres d'estudis feta a Ulldecona a finals del 2005.

- 2 - El coneixement dels recursos existents per aproximar-nos al patrimoni del territori. En aquest sentit ha calgut fixar els criteris per confeccionar una base de dades sobre els materials existents per estudiar i fer difusió del patrimoni i realitzar una recerca que va ser el treball central de l'equip durant el 2005 i el 2006.
- 3 - Paral·lelament hem anat confeccionant un portal que es troba en ple procés de construcció. En aquests moments hi estem introduint cent elements (deu per comarca), escollits intencionadament entre tots els existents per a que representen la realitat patrimonial més exportable de la nostra província. Ultra l'explicació pertinent de cadascun d'ells, hi incorporem la localització, l'estat de conservació si és el cas, una sèrie d'activitats en línia i una proposta de visita guiada.

## 4. LA BASE DE DADES DEL REPTTE

Com a pas previ a l'elaboració del futur portal del REPTTE, es va considerar necessari elaborar una base de dades que havia de servir com a font de coneixement dels recursos existents i que s'haurà de convertir en una eina, en un cercador sobre recursos, que quedarà integrat en el portal. La base de dades confeccionada recull en aquest moment més de mil recursos i es troba en un procés que es vol obert i dinàmic. Per fer-ne l'inventari i facilitar la cerca dels elements s'han introduït els següents indicadors de tipus de recurs: llibres, material didàctic, articles, CD i DVD, informes, recursos electrònics..., classificats per comarques, destinataris (infantil, primària, secundària, universitat, educadors, públic en general) i àmbits temàtics. En aquests moments és ja una

13. Alguns dels membres que en formaven part al començament del projecte l'han anat deixant per diferents motius.

eina operativa. L'adreça provisional és: <http://noguera.fcep.urv.es/creptte/html>.

La base de dades del REPTTE ens permet avançar en el projecte de coneixement i difusió del nostre patrimoni i constitueix un element important de què ha de ser el portal del recursos patrimonials. El conjunt de dades aplegades és una selecció àmplia dels diversos recursos que permeten una aproximació global al patrimoni, però no exhaustiva. Excepte en determinades ocasions, hem deixat de banda materials molt especialitzats o que per la seva data d'elaboració ja són de difícil accés per a la major part de la població. Conscients d'aquesta restricció imposada per fer operativa i útil la base de dades a un sector prou ampli de la població, hem optat per establir connexions a cercadors que poden permetre investigacions molt més específiques.

El que tenim és un volum important d'informació que necessitarà completar-se i actualitzar-se periòdicament. Amb aquest objectiu caldrà dissenyar algun procediment que hauria de permetre la participació d'informadors, que aportarien dades i obriria el projecte a persones i entitats, i un sistema de validació que seria responsabilitat de les seccions de l'equip.

El conjunt de dades aportades pel recull de recursos ens ha permès fer un buidatge i unes anàlisis quantitatives que hem aportat en altres treballs.<sup>14</sup> Anotem només aquí algunes qüestions que ens semblen prou significatives:

- 1 - Encara que ens sembla pràctic agrupar els recursos per àmbits comarcals, ens sembla també obvi que moltes realitats físiques o culturals no es poden reduir a un espai geogràfic. Aquesta constatació confirma la dimensió comarcal com a espai de coneixement dels recursos i alhora la importància de delimitacions més àmplies. Així molts dels recursos que presentem no es poden assignar a una comarca en exclusiva.
- 2 - No existeix una proporció exacta en la relació entre recursos i població. Així hem comprovat com el Baix Ebre és la comarca amb més recursos assignats o que la Terra Alta en té més que altres zones amb més població. És possible que s'hagi produït una distorsió circumstancial en funció del volum d'informació disponible, però també s'apunta, tenint en compte que el recull de dades ha primat les produccions dels darrers anys, una dinàmica més gran de producció de materials en zones que estan plantejant un procés d'afirmació, si més no, cultural.
- 3 - En relació als tipus de recursos disponibles destaquem que els materials multimèdia i audiovisuals aporten només un catorze per cent del conjunt. Aquesta dada ens permet apuntar la necessitat d'ampliar aquest tipus de recursos ja que permeten un increment de la difusió del patrimoni i afegixen un indicador d'adequació a les dinàmiques de la societat de la informació i la comunicació que caracteritzen les societats més avançades.

- 4 - La classificació per àmbits temàtics ens porta a plantejar la necessitat de generar més recursos en l'àmbit de les Ciències Naturals. Si la sostenibilitat és un dels reptes que es planteja la nostra societat, ens sembla que caldria que els estudis que dediquem al nostre medi ambient superessin els vint-i-u en què se situa en aquest moment el nombre de recursos disponibles.
- 5 - El quadre dedicat a relacionar àmbits temàtics i territorials ens permet posar de relleu com els recursos de llengua i literatura són especialment significatius en les Terres de l'Ebre. Aquesta dada possiblement es podria explicar per l'especial atenció dedicada en els darrers anys als estudis sobre els trets dialectals de la zona.
- 6 - En relació als destinataris dels recursos se'ns plantegen dues reflexions: la poca atenció al sector infantil (quaranta-vuit elements) i el nombre significatiu (548 elements) adequat per a un públic de secundària. Aquesta darrera dada podria portar a alguna confusió que caldria clarificar ja que, seguint els criteris de classificació emprats, se sumen en aquest apartat alguns materials que es poden utilitzar a primària i una bona part dels recursos destinats a un públic general. No podem per tant dir que el volum assenyalat és específic de secundària i considerem que en algun moment caldria veure quin és l'ús real que es fa dels recursos en els diversos àmbits educatius.

L'experiència professional ens indica que existeix un important grau d'inadequació dels recursos a les funcions educatives – tant en els nivells d'ensenyament formal com en els àmbits d'educació no formal- que es podria analitzar amb metodologies qualitatives i estudis de camp que pràcticament no existeixen en el nostre context territorial i que esdevenen una exigència per avançar en un programa de millora del coneixement del patrimoni.

## 5. PRIMERES CONCLUSIONS

Amb el poc temps que porta en funcionament el projecte, ens semblaria massa atrevit arribar a formular unes conclusions, per això apuntem el que considerem que hauran de ser les principals línies de treball per avançar en els nostres objectius.

- 1- Caldrà establir un marc teòric que permeti aprofundir en les relacions entre patrimoni, educació i TIC. Veure quina conceptualització ens sembla més operativa, establir necessitats de coneixements teòrics i pràctics que haurien de permetre plantejar en un termini de dos anys la proposta de cursos de formació en patrimoni i educació.
- 2 - Difondre el projecte entre entitats culturals i educatives del territori i conèixer i establir connexions, si és el cas, amb institucions o associacions que treballin en centres d'interès similars.

3 - Definir i elaborar el portal del REPTTE, que hauria d'incorporar recursos multimèdia avançats al servei del coneixement del nostre patrimoni des d'un enfocament educatiu i comunicatiu a partir de les reflexions que hem anat esbossant en els apartats anteriors

# Comunicacions



# El joc tradicional dins el projecte COMENIUS. Interrelació de centres educatius a través d'Internet

BIEL PUBILL SOLER

IES Flix

Associació Cultural *Lo Llaüt* d'Ascó

## 1. QUÈ SÓN ELS PROJECTES COMENIUS?

El curs 2005/06 l'IES Flix iniciava la seva aventura d'un programa SOCRATES (programa d'acció comunitària d'Educació de la Unió Europea). Dins d'aquest programa accedia a un projecte Comenius, l'objectiu principal del qual pretén millorar la qualitat de l'educació i reforçar la seva dimensió europea, promovent la consciència de la diversitat cultural a partir de projectes de treball interdisciplinari dins els centres d'ensenyament.

El novembre de 2005, a la trobada preparatòria duta a terme a Raalte (Holanda), es va cohesionar un grup de treball format per sis centres europeus:

- Carmel College Salland, de Raalte (Holanda) –centre coordinador del projecte-
- Private Heimvolksschule Wartenberg, de Wartenberg (Alemanya)
- Collège St. Dominique et Lycee Notre Dame, de Guingamp (Bretanya)
- Launen Peruskoulu, de Lathi (Finlàndia)
- Antonio Meucci, de Turin (Itàlia)
- IES Flix, de Flix (Catalunya)

En aquesta trobada preparatòria es va concretar que SPIRIT seria el nom del nostre projecte que finalitzarà el curs 2008/09. Aquesta paraula resulta de les sigles dels diferents àmbits, matèries o centres d'interès que s'aniran treballant al llarg d'aquests cursos: Sociologia, Política, Identitat, Recerca i Tecnologia de la Informació.

## 2. LA PROPOSTA DE L'IES FLIX: EL JOC TRADICIONAL

Des de fa anys l'IES Flix s'ha caracteritzat pel dinamisme d'un claustre i d'un equip directiu que no ha escatimat esforços en participar en projectes pedagògics i interdisciplinaris variats, molts dels quals han projectat el centre a l'exterior, donant a conèixer noves experiències pedagògiques i alhora aprenent d'iniciatives d'altres centres –en són exemples els cursos transnacionals fets

amb centres d'Itàlia o la participació en nombroses jornades i congressos on el joc i l'esport tradicional han estat objecte d'estudi<sup>1</sup>.

És precisament en aquest àmbit, el del joc tradicional, on des del nostre centre s'han posat en pràctica més i diverses iniciatives que han donat com a resultat, entre d'altres, que acabés consolidant-se una trobada anual de jocs tradicionals a la Ribera d'Ebre amb la participació de tots els alumnes que cursen 1r. d'ESO. Aquesta jornada es coneix amb el nom de Tr@dijoc<sup>2</sup>.

Aquestes experiències, que tenen en el joc l'eix conductor, ens han permès constatar que és a través dels jocs com, d'una manera distesa i divertida, podem entrar en relació amb els altres, comunicar-nos i aprendre i conèixer la seva cultura i el seu patrimoni lúdic. El joc, així, ens serveix per sensibilitzar-nos per les altres realitats i per enriquir-nos en la diferència.

És per això que dins del programa Comenius vam proposar i liderar un projecte basat en la recerca de jocs tradicionals practicats en cada regió de les escoles participants, de manera que aquest fos el recurs que ens permetés obrir aquests lligams de coneixença entre pobles, alhora que ens servís per compartir, donar difusió i gaudir amb els jocs i les diversions dels nostres amics europeus.

## 3. FASES DEL TREBALL AMB ELS JOCS

- 1- En primer lloc calia consensuar amb els altres membres del projecte quin tipus d'informació ens interessava cercar. A través de la xarxa d'Internet es va anar dissenyant un model senzill de fitxa per tal de fer la recerca conjunta amb coherència i idèntics criteris. El model definitiu, que reproduïm de forma reduïda a continuació, es va enviar en anglès a tots els centres –cal fer l'aclariment que la llengua emprada en aquest projecte és l'anglès, això, com veurem més endavant, ha suposat la intervenció de diversos cursos i personal docent-.

1. D'aquests cal destacar la participació de qui subscriu aquest article a: Biel PUBILL (2001), <<Coneguem formes de jugar d'arreu del món. Crèdit variable interdisciplinari de les àrees de tecnologia i educació física>> a: *IV Jornada de l'Ensenyament de la Tecnologia, amb la comunicació*. Tarragona; Biel PUBILL (2002), <<Los juegos tradicionales en la fiesta. Ejemplo de recuperación y aplicación en el ámbito educativo>> a: *I Congreso Internacional de Historia, Juegos y Deportes Tradicionales, Autóctonos y Populares*. Salamanca; Biel PUBILL (2006), <<La formación en los juegos y deportes tradicionales en Cataluña>> a: *Congreso Internacional de Bolos y Juegos Tradicionales*. Santander; Biel PUBILL (2007), <<Tr@dijoc, trobada de jocs tradicionals de la Ribera d'Ebre>> a: *II Jornada d'Innovació Educativa de les Terres de Lleida*. Tàrrrega [pòster].

2. Per a saber-ne més podeu consultar: Biel PUBILL (2005), *I Tradijoc Trobada de jocs tradicionals a la Ribera d'Ebre. Móra d'Ebre: Consell Esportiu de la Ribera d'Ebre*. [dossier amb jocs i activitats pels alumnes]. Biel Pubill (2007). <<La tecnologia al servei de la tradició: els jocs tradicionals, entre la teoria i la pràctica>> a: *Actes de la Jornada Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals*. Móra la Nova: Institut Ramon Muntaner.

## TRADITIONAL GAMES AND SPORTS IN OUR REGION/AREA

**Objective:** Collect traditional games or sports of the region/area and apply them to the school field  
**Levels:** 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> of ESO

**Name of game:**

<b>Name used in other European regions:</b>
<b>Number of players:</b>
<b>Ideal place to practise it:</b>
<b>Material:</b>
<b>Explanation:</b>
<b>Explanation of the same game in other European regions:</b>
<b>Photograph/picture</b>

2. Un cop acordats els aspectes a treballar va ser el nostre centre el primer d'endegar la recerca de jocs tradicionals. Els alumnes de primer cicle de l'ESO (1r. i 2n.) van ser els encarregats de fer aquest recull. En un primer moment i en sols dues setmanes es van enregistrar més de quaranta jocs de tota mena (jocs individuals, de grup, de rotlle, cantats, amb implementacions i sense...). Davant d'aquesta riquesa i varietat vam considerar que calia delimitar la cerca, concretant més el tipus de joc o divertiment que ens interessés trobar. Així fou com vam proposar l'elecció d'una de les següents famílies de jocs:

- Jocs de nens / Children games
- Jocs d'adults / Adults games
- Jocs de llançament o punteria / Throwing or shot games
- Jocs de festa / *Karmesse* games
- Jocs d'atzar / Games of chance
- Jocs d'equip / Team games
- Jocs cantats / Sung games

Finalment es va acordar fer l'estudi sobre els jocs de les festes populars propis de cada regió.

3. Un cop centrats en aquest aspecte vam començar a recollir diversitat de jocs típics de les festes majors que representen i il·lustren el ric patrimoni lúdic dels pobles de la Ribera d'Ebre. Val a dir que el fet que l'IES Flix aculli alumnes procedents de diferents pobles (Ascó, Flix, la Palma d'Ebre, la

Torre de l'Espanyol, Riba-roja d'Ebre i Vinebre) va permetre fer un recull més variat i extens. Finalment, i per començar el nostre particular intercanvi de jocs, en vam escollir deu força representatius:

-El *pal ensabonat* i la *soltada d'ànecs*. Ambdós jocs són emblemàtics dins la festa del riu que per festes majors organitzen pobles riberencs com Flix, Riba-roja d'Ebre, Móra d'Ebre o Móra la Nova. El primer dels jocs consisteix en passar per damunt d'un tronc polit, ben ensabonat, posat horitzontalment per sobre del riu tot intentant arribar a l'extrem oposat per agafar una cinta que penja d'una barra travessera. Òbviament, qui l'agafa aconsegueix premi, la qual cosa costa, donada la dificultat de la prova, essent les caigudes a l'aigua constants davant la hilaritat del públic.

-La *soltada d'ànecs* és una pràctica ancestral que, d'ençà l'any 2000 aproximadament, s'ha vist perseguida per diverses associacions protectores d'animals sota el pretext que s'infringeixen danys als ànecs. Bé, el cas és que encara avui hi ha alguns pobles on es poden veure aquest tipus de diversió i, en d'altres, per evitar les denúncies, moltes comissions de festes han optat per substituir els animals per melons o síndries que són llançats al riu des de barques per tal que els participants nedin a agafar-los<sup>3</sup>.

-Les *carreres de pedres*. Aquest tipus de cursa, amb diferents variants, eren habituals en tots els programes de festa major de la primera meitat de segle passat i, esporàdicament, també s'organitzaven en el marc de romeries o aplecs. En el cas d'Ascó ja fa una colla d'anys que s'han recuperat, entre d'altres, per la festa de Sant Antoni, al gener. Bàsicament la corrida, tal com s'anomena en aquesta població, consisteix en recollir una a una, amb l'ordre que es vulgui, una renglera de deu a quinze pedres separades unes de les altres, més o menys, 1 metre i posar-les dins un cabàs.

-La *corrida del ruquet o de les cintes* també seria un dels tradicionals jocs que ahir no podia faltar en un programa de festa major. La competició consistia en intentar passar un palet o, en uns casos, una forca pel mig d'unes anelles que penjaven de cintes. És un joc paradigmàtic per adonar-se de com evolucionen els jocs al compàs dels avenços tecnològics i materials. Així, fins a la dècada dels seixanta, quan encara era usual tenir animals per ajudar a les feines del camp, eren els cavalls, rucs o matxos els emprats en les *corrides*. Amb la substitució de les cavalcadures per altres mitjans mecanitzats i de locomoció el joc es va adaptar als canvis i es va practicar muntats en motocicletes, bicicletes... fins i tot tractors<sup>4</sup>.

3. Podreu trobar més informació i algunes reflexions sobre aquest i altres tipus de jocs relacionats amb la festa del riu a Biel PUBILL (2006), <<Els jocs tradicionals, la part més lúdica de la Festa Major de Móra d'Ebre. Un repàs del 1940 al 2005>>. *La Riuada, revista d'informació cultural* (Móra d'Ebre), núm. 28.

4. Biel PUBILL (2005), <<La cursa de l'anella>> a: *Enciclopèdia Catalana. Jocs i Esports tradicionals. Tradicionari. Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya. Vol. 3*. Barcelona: Enciclopèdia Catalana, p. 282.

-Les *birles* o *bitlles*. Joc àmpliament conegut i practicat arreu de Catalunya que està vivint un moment dolç de promoció a través no sols de competicions i concursos oficials, sinó també com a distracció i esbarjo per part de diferents col·lectius de molts pobles de les Terres de l'Ebre. El joc tal com es practica al nord de la Ribera d'Ebre consisteix en plantar sis birles, paral·leles tres a tres, i intentar, des d'una distància d'uns 10 metres, tombar-les deixant-ne una de dreta tot llançant tres birlots<sup>5</sup>.

-La *xarranca* és un joc molt popular, de carrer, que vam localitzar a totes les poblacions amb, això sí, noms diferents (*avió*, *xancleta*, *plato*, *palet*, *marro*...).

-L'*estirada de corda* i el *mocador*. Vam escollir també aquests dos jocs pel fet que els van recollir pràcticament tots els alumnes i en tota l'àrea geogràfica treballada. Es tracta de jocs ben vius practicats no sols en el marc de la festa sinó també a les escoles, en trobades d'amics, sortides...

-El joc de la *corretja* és un clar exemple de pervivència d'una tradició arrelada a un lloc, a un context, a una data determinada i que, a més, té un clar ritual o dinàmica iniciàtic, essent els joves sobre els qui recau tot el protagonisme davant la col·lectivitat. Es localitza a la població de Vinebre i es practica exclusivament per Sant Miquel de Maig en el marc de l'aplec que es fa a l'ermita del mateix nom.

Tots els jugadors es posen en cercle, per parelles, uns davant els altres mirant al centre. Cada parella està separada un parell de metres de les que estan al seu costat. Per l'exterior d'aquesta rotllana es produeix una persecució en la qual el perseguidor pot propinar cops de corretja al contrari. Aquest podrà evitar els cops si es posa davant d'una de les parelles, en aquest moment el qui passa a ser perseguit és el membre situat més a l'exterior de la rotllana<sup>6</sup>.

-El darrer joc presentat és el de la *ferradura*. És un joc molt senzill de practicar però molt difícil d'aconseguir encertar la ferradura dins el ferro travesser. Tanmateix, atrau molt als nois i noies i és per això que va ser escollit per votació d'entre molts altres. Val a dir que el vam recollir a diferents pobles però la seva pràctica no és viva en l'actualitat.

4. Un cop feta aquesta recerca, es van omplir les fitxes seguint el model indicat i s'hi van adjuntar fotografies dels diferents jocs. Fins aquí tot el recull estava fet en català, ara calia traduir-lo a l'anglès. Ens vam adonar que els alumnes de primer cicle de l'ESO no tenien prou coneixements per a dur a terme aquesta tasca i és per això que es van passar les fitxes als alumnes de 3r. d'ESO que, en parelles, van encarregar-se de fer una

primera traducció. Finalment, el departament de llengües de l'IES va fer la correcció definitiva que es va enviar als centres europeus.

5. Aquesta primera aportació nostra al projecte estava acabada. Ara calia donar-la a conèixer, és per això que, com altres activitats que han proposat els altres centres del Comenius, es va penjar a la web del nostre institut tot el material recollit, de tal manera que es pot consultar en català i en anglès -[www.xtec.cat/iesfllix/](http://www.xtec.cat/iesfllix/)-.

6. Finalment, en motiu de la trobada que els centres van realitzar a Flix entre el 9 i el 13 de maig del 2007, es van organitzar dues importants activitats entorn al joc tradicional i que, en certa mesura, acabaven de donar coherència i sentit a tot aquest treball:

-Organització del V Joc a Joc de Plaça a Plaça

-Exhibició de jocs tradicionals dels països que formen el projecte SPIRIT

## 4. ORGANITZACIÓ DEL V JOC A JOC DE PLAÇA A PLAÇA



Nens de cicle superior del CEIP Sant Miquel d'Ascó participant a la corrida de pedres o del cabàs junt amb els joves dels centres europeus del programa Comenius. Foto Biell Pubill (2007).

Aquesta és una activitat anual que es va iniciar el curs 2002/03 adreçada als alumnes que cursen el cicle superior de Primària del CEIP Sant Miquel d'Ascó. La iniciativa va néixer a partir de l'Associació Cultural Lo Llaüt, d'Ascó, amb l'objectiu de recuperar els espais tradicionals de joc del poble –carrers i places– alhora que s'aprenien i es practicaven jocs del territori.

5. Per saber-ne més consulteu Pere LAVEGA (1997), *la litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pagès Editors.

6. Biell PUBILL (2005), <<El joc de la corretja>> a: *Enciclopèdia Catalana. Jocs i Esports tradicionals. Tradicionari. Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya. Vol. 3*. Barcelona: Enciclopèdia Catalana, p. 284.



En aquestes edicions Lo Llaüt sempre s'ha fet càrrec del material, de la preparació d'un petit dossier amb els jocs i de l'organització dels punts de joc conjuntament amb les mestres de l'escola.

Val a dir que a Joc a Joc hi col·laboren activament, també, els alumnes de primer cicle de l'IES Flix que fan de monitors en els cinc espais de joc recuperats. Aquesta participació és bàsica donat que són els alumnes d'aquest centre de secundària els encarregats de vetllar pel material, explicar els jocs i, en darrera instància, de controlar el temps per tal que els diferents grups puguin fer el recorregut per totes les zones de joc. En aquests cinc anys la proposta s'ha consolidat totalment, esdevenint un referent tant per als alumnes que estan a l'IES com per als del CEIP que esperen el mes de maig per a participar, d'una manera o altra, en els jocs. Aquesta participació, com veiem cabdal, condiciona l'horari de l'experiència, donant lloc a que sempre es dugui a terme els dimecres o bé els divendres a la tarda, quan els alumnes de secundària no tenen classe.

En aquesta ocasió vam voler fer coincidir, expressament, les dates de l'estada dels amics del projecte Comenius per tal que poguessin conèixer i practicar alguns dels nostres jocs més tradicionals en el seu context habitual. És per això que els onze joves que van venir de Finlàndia, Alemanya, Bretanya, Holanda i Itàlia es van integrar, com un grup més, a la tarda de jocs a Ascó.

Desenvolupament de Joc a Joc:

- Es van organitzar, doncs, quatre grups de nou o deu alumnes, mixtes, de 5è. i 6è. de primària a més de l'esmentat grup del Comenius. A les tres de la tarda cada grup sortia del pla de l'Església i, amb l'ajut d'un plànol, es dirigia a una plaça del nucli antic de la població. Allí els esperaven entre dos i quatre nois de secundària que, com hem indicat, eren els encarregats d'explicar i dinamitzar els jocs.
- L'organització preveu que hi hagi un temps real de joc de 20 minuts en cada plaça i que es disposi de 5 minuts més per al desplaçament d'un indret a l'altre –amb els cinc anys que duem fent l'experiència s'ha constatat que aquest temps és suficient per tenir un primer contacte amb els jocs i aconseguir mantenir el nivell de participació i motivació elevat.
- Els jocs<sup>7</sup> preparats van ser els següents:
  - Al parc de l'Abadia: el joc de la *trisella*<sup>8</sup>, el joc de la *rana* i el de la *planta de l'església*
  - Al pla de Vallxiqué: el joc del *flèndit del set i mig* i la *catxapera*
  - A cal Cavallé: el *flèndit de patacons* i la *tirada de rebelluga*
  - Al Casal d'Avis Sant Miquel: la *tirada de birles* i el joc de la *ferradura*

7. Biel PUBILL (2004), <<Propostes per treballar el patrimoni local des de l'escola. El CEIP Sant Miquel d'Ascó i l'IES Flix: dos contextos i vuit experiències>> a *Història i territori a les comarques de la diòcesi de Tortosa*. Benicarló: Onada (La Barcel·la; 2), p. 209-223.

8. Biel PUBILL (2003), <<Els jocs tradicionals vinculats als oficis, a les feines>> a *III Jornada d'etnologia a les Terres de l'Ebre*. Ascó: Associació Cultural Lo Llaüt, d'Ascó; Calceit: Gràfiques del Matarranya.

- Un cop acabat el recorregut ens vam retrobar tots els grups al punt de partida, el pla de l'Església on, conjuntament, vam realitzar dos jocs finals: una *corrida de pedres en relleus*, tots barrejats, i una *estirada de corda col·lectiva* que, com sempre en aquests casos, va acabar per arrodonir l'experiència i va permetre compartir i relacionar-se obertament.

## 5. EXHIBICIÓ DE JOCS TRADICIONALS DELS PAÏSOS QUE FORMEN EL PROJECTE SPIRIT

Tanmateix, la tarda de jocs no s'havia acabat. Si amb el Joc a Joc de Plaça a Plaça els joves estrangers havien pogut conèixer alguns dels nostres jocs tradicionals ara els tocava el torn a ells, de tal manera que ens n'expliquessin algun a nosaltres.

Prèviament a la trobada de Flix, a través d'Internet, havíem demanat als altres centres europeus que preparassin un joc típic de la seva regió per tal de poder-ne fer una exhibició durant la seva estada a la Ribera d'Ebre. Dies abans de la seva arribada ens van enviar l'explicació dels jocs i així vam poder preveure i preparar el material que necessitariem.

L'activitat va ser un èxit! De cinc i mitja a vuit de la tarda van ser els joves estrangers els qui van fer de monitors ensenyant-nos els seus jocs.

- Els nois bretons ens van presentar el joc del *palet sûr planche*. Es tracta d'un joc de punteria i precisió semblant, si es vol, a la petanca. Es practica damunt un gran taulell de fusta de 80 x 80 cm damunt el qual, des d'una distància d'entre 3 i 5 metres s'hi van llençant, alternativament, unes fitxes de ferro de 5 cm de diàmetre. Cada jugador disposa de dues fitxes que ha d'intentar acostar a una de més menuda que es troba damunt la planxa de fusta.



Nens i joves jugant a *palet sûr planche*. Foto Biell Pubill (2007).

- Les noies holandeses ens van explicar un original joc col·lectiu anomenat *trefbal*. Per la seva dinàmica sembla un joc d'entrenament preesportiu pensat per treballar l'handbol. Es marca un terreny de joc d'unes mides semblants a la meitat d'una pista poliesportiva. Aquest terreny es divideix en dues parts. Es formen dos equips d'un màxim de sis membres que es disposen a l'interior de cada camp. Al mig de cadascuna d'aquestes dues parts s'hi col·loquen tres cons o birles. Es tracta que els jugadors intentin tombar les tres birles dels contraris, l'equip que ho aconsegueix guanya la partida. El joc és una mica més complicat en tant que, òbviament, s'han de protegir les birles. Aleshores, si en l'intent la pilota toca el cos del defensor, aquest passa a jugar a l'exterior del camp. Aquest podrà continuar participant en el joc, li podran passar pilotes i, alhora, podrà intentar tombar les birles o eliminar als contraris, però ja no podrà tornar a entrar dins la pista. Cal remarcar que es considera un jugador eliminat quan li toca al cos, no als braços o les cames.

- Els dos joves finlandesos van tenir el detall d'obsequiar-nos amb un joc realment divertit i molt emocionant anomenat *mölky*. Es tracta d'un atractiu i curiós joc de punteria per a dos o quatre jugadors que es practica llençant un cilindre de fusta –*birla*–, d'uns 20 cm de llargada, contra dotze petits cilindres esbiaixats cadascun dels quals, té gravat un número. La dinàmica del joc és molt interessant en tant que intervenen factors diferents: l'atzar, la punteria, el càlcul de puntuació...

Es planten els dotze cilindres a una distància aproximada de 7 a 10 metres. Des d'aquí el primer jugador tira la birla contra els petits. Si sols en tomba un sumarà tant punts com indiqui aquest cilindre. Si en tomba més d'un comptarà el nombre de cilindres que hagin caigut –no la suma dels números que marquin–. Els cilindres que hagin caigut s'aixequen i es planten al lloc on hagin anat a parar. El joc continua alternativament amb aquesta dinàmica fins que un dels jugador, o parella, arriba a sumar la puntuació exacta prèviament pactada a la qual s'havia d'arribar –exemple, cinquanta punts–. En cas que un jugador es passi de puntuació aleshores s'ha d'anar a seixanta.



Joves jugant al joc finlandès anomenat *mölky*. Biell Pubill, 2007.

- Els italians ens van explicar el joc de la *settimana*. Aquest és el joc que nosaltres coneixem, entre d'altres, amb els noms de *xarranca*, *avió*, *palet*, *xanqueta*... Es tracta d'un joc popular conegut arreu des de temps remots i practicat, ja, a l'època d'esplendor de Roma –se n'han conservat de gravats en nombrosos indrets, com per exemple damunt de les lloses que circumden l'àgora de la capital italiana–.

- Els tres joves alemanys ens van explicar el joc que nosaltres coneixem com a *cementiri*, *mate* o *balón-tiro*.

Aquesta exhibició de jocs de diferents indrets d'Europa no va fer més que confirmar-nos aquella sentència d'Antoni Costes<sup>9</sup> que deia que "*els jocs no tenen fronteres*". Certament, la comparació amb els jocs dels altres, la comprensió de dinàmiques de joc noves i la reflexió sobre formes de jugar semblants, tot dins un ambient lúdic distès, ens ajuda a establir aquells vincles de relació que ens permeten acceptar la diferència d'una forma oberta, tolerant i respectuosa.

## 6. EXPECTATIVES DE FUTUR I CONCLUSIONS

Per tant, veiem com els jocs tradicionals han estat una eina eficaç per vertebrar un seguit d'actuacions dins del projecte SPIRIT. A partir d'aquests hem pogut mostrar la nostra riquesa lúdica, practicar-la i alhora fer un primer tast de la dels altres, a més de treballar aspectes avui tan importants com són el sentit d'identitat, de pertinença, de patrimoni en definitiva, i ho hem fet a través de la recerca dels nostres jocs i de la comparació amb els dels altres a través de la tecnologia de la informació.

El repte immediat és ampliar la web del nostre centre amb el recull i la mostra de jocs tradicionals procedents dels altres cinc països que pertanyen al projecte, així com consolidar la pàgina per tal que sigui un primer punt de trobada, de relació i d'intercanvi cultural entre el nostre alumnat.

Així mateix està previst que, en properes trobades, es dissenyi i s'ompli de contingut la web del projecte SPIRIT – [www.webspirit.eu](http://www.webspirit.eu) -. Aquesta pàgina tindrà un doble ús, d'una banda estarà oberta i la podran consultar tots els internautes i, d'altra, tindrà un sistema d'accés restringit i exclusiu d'ús per a tota la comunitat educativa que forma part dels centres integrats en el programa Comenius. Serà en aquesta web on properament, també, es podran consultar les activitats dutes a terme en tots els àmbits del projecte i on, lògicament, es podrà consultar l'aportació de jocs tradicionals de cada regió.

Per fi, penso que aquest tipus de projectes europeus són una eina que hem de saber emprar per aprendre a compartir, com un mitjà perquè el nostre alumnat obri els ulls cap a Europa i sigui sensible al fet diferencial que compartim.

9. Conferència *El joc sense races ni fronteres*. Tàrraga 2003.

Prenent aquesta idea de compartir com a objectiu, l'IES Flix ha impulsat un projecte ambiciós centrat en emprar els jocs populars i tradicionals de cada regió d'Europa com a mitjà de relació i coneixença, entenent que el joc és un llenguatge universal –potser el primer tipus de llenguatge–, i que a través d'ell ens és fàcil comunicar-nos i mostrar-nos tal com som.

Podeu trobar més informació i imatges dels jocs i de les exhibicions a:

- Web de l'IES Flix: [www.xtec.cat/iesflix/](http://www.xtec.cat/iesflix/)
- Web del projecte SPIRIT: [www.webspirit.eu](http://www.webspirit.eu)
- Web de l'Associació Cultural Lo Llaüt, d'Ascó: [www.lollaut.com](http://www.lollaut.com)

## 7. ALTRES FONTS DE CONSULTA

AMBRÒS, M. Lourdes [et al.] (2004). <<Joc a joc, de Plaça a Plaça>>. *Comunicació Educativa* [Tarragona], núm. 17, p. 39-42.

LAVEGA, Pere; PUBILL, Biel (2005). *Els jocs tradicionals: experiències, recursos i eines per a la seva aplicació*. Tortosa: Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre (URV UETE).

-- (2006). *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conviure*. Barcelona: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

PUBILL, Biel (2005). *I Tradijoc Trobada de jocs tradicionals a la Ribera d'Ebre*. Móra d'Ebre: Consell Esportiu de la Ribera d'Ebre [dossier d'informació i activitats pels alumnes].

-- (2007). <<La tecnologia al servei de la tradició: els jocs tradicionals, entre la teoria i la pràctica>>. A: *Actes de la Jornada Recerca i Patrimoni Etnològic: els Jocs Tradicionals*. Móra la Nova: Institut Ramon Muntaner.

## Passat i futur dels jocs populars a la Marina (País Valencià)

JOAN-LLUÍS MONJO MASCARÓ  
LLUÍS-XAVIER FLORES ABAT  
Grup Alacant. Associació d'Estudis Folclòrics

L'objectiu d'aquest treball és donar una visió sobre el passat del joc popular i tradicional a la comarca de la Marina (País Valencià) a través dels estudis que s'hi han dedicat des de diferents punts de vista. Així mateix plantejarem reflexions de cara al futur a partir de les propostes de revitalització que s'estan duent a terme des de diferents entitats locals o comarcals.

### 1. L'ESTUDI I LA CATALOGACIÓ DELS JOCS POPULARS

Presentem tot seguit els estudis que s'han fet a la comarca sobre els jocs populars. Cal assenyalar l'escassa presència de monografies comarcals o locals dedicades específicament als jocs, ja que la majoria de les referències a aquest tema estan incloses dins de treballs de recopilació de materials etnogràfics, dins de monografies locals de caràcter històric, dins de cançoners o dins de treballs de recerca filològica. Ens detindrem molt especialment en els precedents, pel seu gran interès.

#### 1.1. Els precedents

##### 1.2.1. Adolf Salvà i Ballester

L'autor del primer treball de recopilació dels jocs populars de la comarca que coneixem és Adolf Salvà i Ballester (Callosa d'en Sarrià, 1885-1940). Aquest jurista i terratinent va dedicar-se a la investigació de la història i del folklore valencià, centrat sobretot en la seua comarca. És autor d'una antologia molt interessant de materials etnogràfics i etnoliteraris de Callosa d'en Sarrià i Tàrbena, amb alguns elements d'Altea, anomenada *De la marina i la muntanya*, embastada en 1935, encara que no publicada fins a molt després, com una gran part de la seua obra, concretament en 1988.



Dedicà un capítol als jocs populars, els quals apareixen ordenats alfabèticament com en un diccionari. En cada article hi ha una gran profusió d'indicacions sobre l'edat i el sexe dels jugadors de cada joc, o sobre el moment de l'any o del dia en què solien jugar-se, així com de l'indret preferit per a cada joc, i diverses notes sociològiques o cronològiques. Repassarem breument algunes d'aquestes dades.

Per exemple, pel què fa a la distribució temporal dels jocs, Nadal es caracteritza pels jocs en què s'empren diners, com l'*aduanà*, la *loteria* o la *ratlleta*. A l'hivern s'estilaven més els jocs d'activitat física com el *botxí*, el *bumbot*, el *caballito*, el *calfaesquena*, el *caparito*, la *carrequeta de pebre*, el *clotet d'all*, la *mel*, el *denc*, l'*espardenyà a amagar*, *estirar* o el *pam i xulla*, o els que feien servir el fang dels carrers, com el *pare matroi*. Els jocs de la Quaresma eren l'*ava* i les *cinquetes*. Els de Pasqua eren jocs de participació molt oberta quant al sexe, ubicats generalment en eres i llocs afins de berenada de mona, com ara la *barca*, la *canterella* o el *loron* (o *orón*). Els jocs de la primavera eren la *corda*, els *conillons* (denominació mallorquinitzant pròpia de Tàrbena i de la Marina septentrional, anomenat més generalment en valencià *conillets a amagar*) o la *corretgeta a amagar*. A l'estiu jugaven al *bòtil*. A la tardor, a l'*escampilla*, als *fruits* i al *rei* i la *reina*. En l'espai temporal comprès entre Nadal i la primavera jugaven a *llavora* i en el temps de l'escaldada de la pansa, o siga, el final de l'estiu, al *sabuquero*. Pel què fa al moment del dia dels jocs, per exemple, s'indica que era a la nit, és clar, quan es podia jugar a la *lluneta* i a *cut*, i en fosquejar, a la *mel* o a *llavora*.

Quant als espais del poble de Callosa més freqüentats per a alguns jocs, s'anomena la Llotja de l'Ajuntament com a indret especialment acostumat per a reunir-se els xics, així com la plaça del Convent (per a jugar a l'*escampilla*, per exemple).

Són curioses les notes sociològiques, com ara la vinculació de determinats col·lectius amb certs jocs. Per exemple, el joc del *samperet* era característic dels habitants de la Serreta (un barri malfamat de Callosa d'en Sarrià, poblat per un estrat humil de la publicació); així mateix també, com ara, les passejadores (o siga, les jóvens preadolescents i adolescents), solien jugar als *santets*.

Són molt riques les referències als jocs no pròpiament infantils, com ara les cartes (n'esmentarem alguns dels molts jocs recopilats: l'*amor*, la *brisca*, el *burro*, la *cagona*, el *canet*, el *cau*, el *cuc*, el *gorrinet*, la *marmota*, el *patacot*, el *poder*, el *samperet*, el *set i mig*, el *subhastat*, la *tapadeta* o el *trumfo més alt*) o la pilota, tan difosa al País Valencià (alguns dels jocs recopilats són l'*alto*, el *calfalló*, el *nyaso*, la *palma* o la *perxa*) o determinats jocs de taula (l'*aduanà*). Tampoc no es descuida dels jocs de festa major (per exemple, l'*anella* o la *paella*, per festa major: Sant Antoni, o el *no me l'encendràs*, per Sant Roc, o les *xapes*, per al diumenge). Alguns no eren pròpiament jocs, més aïna imitacions, com ara *jugar a bous* els xiquets després de les festes, o baralles, com ara, el costum de *fer harca*.

### 1.2.2. Francesc Martínez i Martínez

Francesc Martínez (Altea, 1866-1946) amb *Folklore valencià. Coses de la meua terra (la Marina)*, que publicà en tres volums entre 1912 i 1947, és en gran mesura un capdavanter no només a la Marina sinó dins del context valencià, que no es caracteritzà per la profusió d'estudis etnològics fins a darrera hora. L'autor formà part del Centre de Cultura Valenciana, un organisme creat per la Diputació de València per a la recerca i difusió de la cultura pròpia.

Al darrer volum del seu arreplec de materials de tradició oral (1947) va dedicar un capítol extens als jocs. La presentació està classificada en capítols distribuïts des del punt de vista dels usuaris, per edats i per sexe, o siga, "de maretetes i filllets" (que inclou des de cançons de bressol fins a moixonies i jocs de falda), "de xics", "de xiquets", "de xics i xiques", "de xiques, xics i grans", "de xics i hòmens" i "d'hòmens". Com també va fer Salvà, solem trobar informació sobre l'època de l'any en què eren preferits: Nadal (jocs d'apostes com el *pipante* o el *calitx*, per exemple), Quaresma (*santets*), Pasqua (*llaora*, *esca*, la *gallineta cega*, els *pilarets*, la *corretgeta a amagar*, el *gat i la rata* o el *canteret*), Dilluns i Dimarts Sant (*pic picolí*), per a després dels dies de Pasqua, maig - juny (els *pinyols*) o hivern (la *trompa*, jocs de fang, *calfamans*).

Les descripcions dels jocs arriben a ser molt sovint, com en el cas de Salvà, un retrat costumista de la vida tradicional. Un exemple podrien ser les notes sobre els materials que els jugadors d'antany feien servir, arreplegats de l'entorn més immediat (és el cas dels pinyols, les ametles, les móres), fins i tot reciclats (com ara, les *mançanes* o botons antics, utilitzats com a moneda). O el fet que com a jocs hagen estat presentades dades sobre determinades manifestacions festives del cicle de l'any (com ara la *salpassa*, les *macetes* del Dissabte de Glòria, els *altarets*, els *betlems* o el *moliment*) o determinades cançons populars (infantils o de taverna) o determinats balls (com ara, els mimologismes de les danses, el ball del punxonet i altres jocs ballats com la *xina xinaina*, *ay madamita*, *ai*, *xúmbala* o *que toma l'Anita*).

En algun cas no podem parlar pròpiament de jocs com a tals, ja que ens trobem amb càstigs (com ara, passar per vaquetes a algú o passa pont) o amb burles (com ara la vareta d'alcalde, adreçada als més innocents), això sí, plenament codificats i assumits pels usuaris com si es tractara d'un joc. En el cas de les imitacions de mímica, es tracta d'una manifestació ludicoteatral interessant pel seu valor imaginatiu, com ara el *bou de la tocadeta*, *jugar a dones* o *jugar a les carabasses*.

El vocabulari del joc, en el substrat més pregon, és una aportació al cabal lingüístic digna de tenir en consideració, molt sorprenent per la seua creativitat. Vegeu-ne una mostra: *floriol* (diana), *pomets* o *bies* (boletes), *vironet* (dard) i *clotet* (bales).

## 1.2. Treballs monogràfics

En els darrers anys han anat sorgint alguns treballs centrats en la qüestió dels jocs populars a la nostra comarca, dels quals donarem unes notícies breus.

Adolf Monjo i Pasqual recopilà *Jocs populars valencians de la Marina Alta* (1999), centrant-se sobretot en les poblacions de Teulada, Gata i Xàbia, amb informació també del Ràfol, Beniarbeig, Ondara i Tàrbena. Fa una classificació genèrica: jocs de triar i eliminar (*repinyar*, *descundir*), jocs d'acaçar, jocs de boletes, jocs de botar, jocs de botar la corda, jocs de cartes, jocs d'endevinar, jocs de faldó, jocs de força, jocs d'entreteniment, jocs de pilota, jocs de rogle i jocs d'habilitat. És molt valuosa la riquesa de variants locals que ofereix de les cançonetes i fórmules dels jocs de *pissipissiganya* i de *rode la mola*. El llibre conté la transcripció musical de les cançons que acompanyen els jocs.

En 2004 una colla de professors i alumnes del col·legi públic Ambra de Pego, coordinats i dirigits per Eladi Torralba i Nadal, publicaren el llibre *Jugant jugant. Jocs populars a Pego*. Es tracta d'una col·lecció de jocs de la tradició local presentats per fitxes alfabètiques. En cada fitxa hi ha una classificació dels jocs (de carrer, de destresa, de cartes, d'habilitat, de rogle, d'endevinar i de faldó), i se'ns donen dades sobre la seua vigència i tradicionalitat. A banda de l'explicació i la il·lustració fotogràfica del joc, hi ha partitures de les cançons. Al final del llibre s'inclou un vocabulari molt interessant de la terminologia específica dels jocs.

## 1.3. Miscel·lànies de la literatura i cultura popular o la història local

Seguint els passos dels primers investigadors, sol ser habitual incloure en les obres monogràfiques locals centrades en l'etnografia o en la història un apartat dels jocs populars, encara que siguin unes notes molt breus.

Per exemple, en 1977 el llibre *Present i passat de Benimantell*, editat per la comissió de festes patronals d'aquell any, presentava un llistat dels jocs locals, dels quals dos apareixen explicats (el *castellet* i el *pot*), així com també succeïa en el treball *Relleu, conocer un pueblo* d'Alexandro Sendra (1980), on se'n explicaven tres (el *calitx*, *l'escampilla* i els *carons*).

En 1985 una agrupació de mestres i estudiosos de la Vila Joiosa editaren *Al trencall del maror*, que és una miscel·lània molt interessant d'etnoliteratura local. S'inclou un apartat de jocs, amb una explicació particular de la manera de jugar, així com un apartat de cançons i partitures de jocs. Concretament es tracta de jocs de falda com *Bernat*, *Bernat o Serra*, *serra*, jocs infantils com *un don din o la marraixa* i jocs ballats com *ai*, *xúmbala*, *roda roda*, *sant Miquel* i *Xarlot*, *Xarlot*. En el mateix any i la mateixa localitat, Carlos Llorca Baus, en el seu estudi sobre el món mariner, *La Vila i el mar*, feia esment d'alguns jocs de festa major (el *bassi*).

Miquel Guardiola Fuster en el seu llibre *La Nucía. Apuntes para la historia* (1986) inclogué un apèndix d'etnoliteratura en què apareixien notes sobre cançons i fórmules de jocs (sense notació musical ni explicació).

En 2000 es publicà el treball de les germanes Rosabel i Mari Roig i Vila, guardonat amb el premi Serra i Boldú, *Contes i jocs populars de les valls de Guadalest i de l'Algar*. En aquest treball els jocs apareixen com un apèndix de l'arreplec de contes i el seu abast és comarcal (fa referència a la Vall de Guadalest, Callosa d'en Sarrià, Bolulla, Polop, la Nucia i Altea). Els contes es presenten per ordre alfabètic, amb una introducció classificatòria per gèneres (de córrer, d'amagar, de llançament, d'habilitat, de botar, afectius i altres). Apareix informació sobre el context dels jocs, l'edat i rols dels jugadors, els elements requerits i l'evolució quant a la manera de jugar. S'inclouen les partitures de les cançons.

És especialment enriquidor el capítol dedicat als jocs del llibre de Maria Isabel Guardiola i Vicent Beltran *Bolulla la caramulla. Cultura popular i llengua d'un poble de la Marina* (2005) per la riquesa de la informació de tipus dialectològic i etnològic. Hi ha una classificació molt acurada: fórmules eliminatòries, d'amagar, de botar, de la corda, de córrer, cucanyes, jocs lingüístics, d'endevinar, de fileres, de força, de la goma, d'habilitat, infantils, de palmades, de passar-se coses, de pegar, amb objectes redons, de rogle, de xapes i altres. No hi ha partitures.

Així mateix hem de referir-nos a un parell de llibres autobiogràfics editats a Callosa d'en Sarrià en què podem trobar notícies d'alguns jocs locals. Ens referim a les obres de Tomàs de Cotes, *Recuerdos de juventud (años 1901-1915)* (1999), amb referència al *calitx* i a alguns jocs de festa major, i de Joan Gonsalbes Roig, *Memòria de Callosa d'en Sarrià a través d'un exiliat* (2005), que dedica un capítol als jocs (concretament de carrer i de pilota).

Així mateix, i encara que el llibre no siga específic de la Marina, podem incloure el capítol dedicat als jocs populars del treball d'Àngela-Rosa Menages i Joan-Lluís Monjo, *Els valencians d'Algèria* (1830-1962). *Memòria i patrimoni d'una comunitat emigrada*, guardonat amb el 8è. Premi Bernat Capó. La raó és que la majoria dels informants són de la Marina i donen a entendre que els jocs populars dels valencians que residien a Algèria –i més específicament al barri de Bab-el-Oued de la ciutat d'Alger– eren pràcticament els mateixos que els dels seus pobles d'origen (de la Marina o d'arreu del País Valencià).

## 1.4. Els cançoners de música popular

L'interès per la recopilació de la música popular valenciana abastà en molts casos el capítol dels jocs, generalment infantils, i es dedicaren capítols a aquest gènere, encara que molt sovint sense adjuntar cap tipus d'explicació.

Aquest és el cas dels treballs del musicòleg Salvador Seguí, que en 1973

edità el *Cancionero musical de la provincia de Alicante*, i dins del capítol de “Canciones infantiles”, on apareixen diverses cançons de bateig, cançonetes, romancets o de pluja, també s’hi inclouen cançons i fórmules de jocs, sense cap comentari. Farem esment només dels de la Marina: *roda la mola* (Callosa d’en Sarrià), *roda roda, sant Miquel* (Callosa d’en Sarrià), *¿Dónde están?* (la Vila Joiosa), *la dama que se precie* (Beniardà), *un don din* (Finestrat), *tengo unas tijeras* (Finestrat), *el colom roda la torre* (Pego), *les claus de Déu* (Tàrbena), *pissipissiganya* (Tàrbena), *Maria, si vols cireres* (Tàrbena), *lletugueta* (Tàrbena), *el orón* (Tàrbena) i *pinto pinto* (Altea). El mateix autor edità amb una finalitat més divulgativa en 1990 *Cançons valencianes per a l’escola*. En aquest llibre hi ha cançons infantils del cicle de Nadal, de Pasqua (i amb jocs de Pasqua), de tot temps i acíclics (per exemple, de pluja, de bateig; les específicament de jugar són *conillets a amagar i allà baix*).

El metge nucier Miguel Guardiola Fuster, en el seu llibre *Lírica tradicional valenciana. Cançoner popular valencià* (1997), en canvi, no se centrà en la música, ja que no hi ha cap notació musical, sinó en el text i les explicacions. Els seu abast, malgrat el títol, és la Marina meridional i l’Horta d’Alacant. Dedica un capítol a les “Canciones según el ciclo vital” i al “Cancionero infantil”, en què apareixen fórmules i cançons de jocs i fórmules i cançons infantils.

El mateix succeeix als articles dels professors Vicent Beltran Calvo i Maria-Isabel Guardiola Savall, dedicats al cançoner infantil de determinats pobles de la comarca, amb referències als jocs de la primera infantesa o dels xiquets. Ens referim concretament als treballs de Vicent Beltran *Cançoner infantil callosí* (1998, reeditat en 2000) i *Cançoner infantil de Llíber* (2001), i de M. Isabel Guardiola, *Cançonetes i jocs infantils a Bolulla* (2001).

En altres publicacions, però, hi ha hagut un cert equilibri entre la notació musical i la informació sobre els jocs. Aquest és el cas del treball de Josep Cendra *Música popular a la vila de Pego* (1980) o el d’Eugeni-Adolf Monjo *Cançons nostres* (2004), dedicat a la tradició d’algunes poblacions de la Marina Alta (Gata, Xàbia, Teulada; Ondara, Xaló, Beniarbeig i Calp) i la Marina Baixa (Tàrbena). Dins de la secció de “Cançons infantils” inclou catorze temes amb notació musical i explicació. O el de Daniel Sala, Murla, *cançons d’un poble* (2001), amb àmplies referències als jocs i cançons, com diu en la divisió per capítols que fa: “de la primera infància”, “de xiquets”, “infantils”, “de corda”, “de rogle” i “balls i jocs de Pasqua”. O el de Pasqual Pastor, Joaquim Sastre i Josep Cendra, *El patrimoni musical d’arrel popular a la Marina Alta: El cançoner tradicional de Teulada* (2004), amb un apartat dedicat als jocs de falda i un altre, als jocs de caràcter més general. Conté unes notes breus a la introducció, però el treball es caracteritza per les partitures tan acurades.

## 1.5. Els treballs filològics

Els diccionaris i estudis dialectològics poden contenir referències als jocs populars com a mostra del patrimoni lingüístic local o comarcal, com fa, per

exemple, Ramon Llorenç Barber quan inclou cançons o fórmules de jocs alteans en el seu *Diccionario de Altea y sus cosas* (1983) o Jordi Colomina, quan il·lustra determinats fenòmens del parlar comarcal amb cançons i fórmules populars, algunes de jocs (1991).

També el centre d’interès pot ser la variació lingüística de la terminologia, com fan Josepa Garcia i Vicent Beltran en *El parlar de Pedreguer* (1994), on, a banda del patrimoni de la terminologia i del repertori locals, estudien la riquesa lingüística de les variants de les fórmules d’alguns jocs, com ara *pissipissiganya* o Vicent Beltran en *El parlar de la Marina Alta. El contacte interdialectal valencianobalear* (2005).

És interessant l’estudi específic que fa M. Isabel Guardiola de la terminologia dels jocs populars valencians procedent de recopilacions lexicogràfiques valencianes, comparades amb la tradició viva de la Marina, *Jocs infantils populars en els repertoris lexicogràfics valencians dels segles passats* (2002). Les fonts que fa servir són Ros (1764, 1770), Sanelo (1802), Salvà (1838), Lamarca (1839), Escrig (1851), Rosanes (1864), Llombart (1887) i Martí Gadea (1891).

En el cas de la tesi de llicenciatura inèdita de Joan-Lluís Monjo *Registre literari i dialecte en el cançoner tradicional tarbener* (2003) la recopilació del cançoner local (amb un apartat per a les fórmules i cançons dels jocs) és una font molt específica per a l’estudi dialectològic d’una localitat, amb la intensió de reflexionar sobre la riquesa de la variació lingüística estilística en la consciència popular.

## 2. ALGUNES ACCIONS PER A SALVAGUARDAR ELS JOCS POPULARS

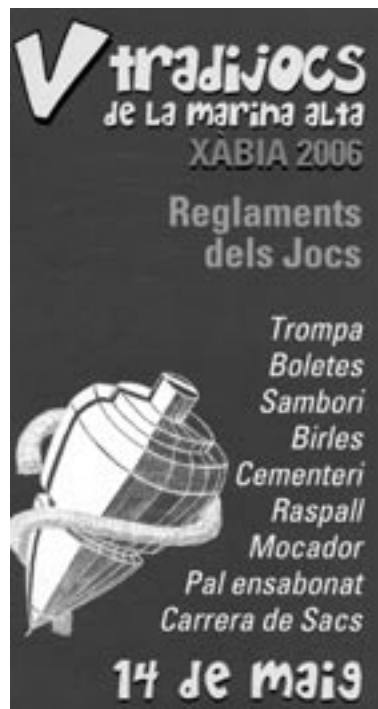
Darrerament s’observa un cert interès en la preservació dels nostres jocs populars, entesos com una peça més del nostre patrimoni. Ens trobem en el context general de la pèrdua dels valors i de les manifestacions de la cultura tradicional que anomenem “globalització”, que no és més que una radicalització dels canvis que comporta el sistema econòmic de la societat de consum, aplicats a la manera de viure.

Les mesures han estat preses per algunes entitats públiques de caràcter més o menys oficial, algunes de les quals han quallat i s’han consolidat assolint els objectius proposats. Ens referirem a dues mostres d’aquestes accions dutes a terme a la Marina.

### 2.1. Una mostra de revitalització comarcal. El Tradijocs de la Marina Alta.

En primer lloc ens hem de referir als Tradijocs de la Marina Alta, una idea

que va posar-se en marxa en 1998 des de la Regidoria d'Esports de l'Ajuntament de Pedreguer. Té un caràcter comarcal i s'ha dut a terme cada dos anys de manera itinerant, alternant amb els Minijocs, o siga, els Jocs Olímpics amb modalitat infantil; vegeu on han tingut lloc les darreres edicions: Pedreguer (1988), Benissa (2000), Teulada (2002), Pego (2004) i Xàbia (2006). El seu funcionament està íntimament lligat a la bona entesa de la Mancomunitat de la Marina Alta i de les seues regidories d'esports, que són unes condicions que malauradament no poden donar-se en totes les comarques (per a que tinguera èxit a la Marina meridional hauria de mamprendre's possiblement amb un caràcter subcomarcal per àrees). No cal dir que l'existència d'aquestes edicions propicia els vincles comarcals, al mateix temps que genera un interès pels jocs, almenys pels triats com a objecte de competició. La participació comarcal, encara que no és general, aplega una sèrie de localitats de grandària i idiosincràsia molt diversa; a la darrera edició participaren les poblacions de Dénia, Xàbia, Pego, Teulada, Calp, Benissa, Pedreguer, Gata, el Verger, Benidoleig, la Vall d'Alaguar, la Rectoria, Murla, la Xara (municipi de Dénia), Xaló, el Poblenu de Benitatxell, Parcent, Orba i Jesús Pobre (municipi de Dénia).



Cartell del Vè. Tradijocs de la Marina alta, 2006.

En aquestes edicions s'alternen els jocs tradicionals pròpiament dits (de carrer o de plaça o festa major) i el joc de la pilota (amb un caràcter més esportiu), concretament les modalitats que s'hi juguen són les *boletes*, la *trompa*, el *sambori*, el *cementeri*, el *raspall* (joc de pilota), la *cursa de sacs*, les *birles*, el *mocadoret* i el *pal ensabonat*.

Solen participar a cada edició entre sis-cents i vuit-cents xiquets de la comarca, que funcionen per equips, dins de les categories infantil i dels nascuts entre 1992-1997 (a la sessió de 2006).

Volem apuntar, encara que siga breument, com va escampant-se la idea de la necessitat de fomentar les jornades dedicades al joc tradicional. Així, la Federació de Jocs i Esports Tradicionals ha organitzat amb alguns ajuntaments a través de les regidories d'educació o esports una sèrie de cursos que tenen com a remat una mostra pràctica. Sorgixen d'aquesta manera unes jornades de jocs tradicionals. Farem referència, per exemple, a les jornades que han tingut lloc enguany a l'Alfàs del Pi (abril de 2007), a la Universitat d'Alacant (abril de 2007) o Simat de la Vallidigna (juliol de 2007).

## 2.2. Una mostra de revitalització local. Les festes de Sant Jaume de Callosa d'en Sarrià

A la primeria dels anys vuitanta del segle XX va sorgir un corrent de restauració i de revitalització de les festes de Sant Jaume, que eren les festes antigues dels fadrins i tenien com a manifestació més important les danses populars a la plaça. Entre les mesures que es prengueren i s'acabaren consolidant estaven els jocs de festa major locals i alguns jocs de plaça, no sempre vinculats a aquestes dades.

La seua localització es va fixar a la plaça del Convent durant la vesprada dels tres dies festius (25, 26 i 27 de juliol) i els organitzadors són els majorals i caps de dansa de cada any. És característic l'acompanyament musical a so de la xirimita (dolçaina) i el tabalet, destacant la existència dins la tradició musical local d'unes peces específiques per a la *correguda del gall* i per a les *cucanyes*, que eren interpretades per tota la comarca i arreu del país pels xirimiters callosins.

El calendari de jocs s'ha fixat de la següent manera: el 25 de juliol es fan les *cucanyes*, que solen ser generalment una *cursa de sacs*, una *cursa al coix-coix*, una *cursa a parelles*, el *joc de les cadires*, el *pal ensabonat*, el *joc de la platera* i el *joc del mocador*. El 26 de juliol està dedicat a la *correguda del gall*. El premi, no cal dir, és encara un pollastre. La distància que cal recórrer és des del Poador a la plaça del Convent (antigament era des de la Renyinyosa al poble). El 27 de juliol està dedicat al *calitx*. El joc es fa per parelles i s'apunten *tantos*. El primer



Guanyadors de la correguda del gall. Callosa d'en Sarrià, Garcia- Gregori-Ronda, 2006.

jugador és el *punterer*, que llança la moneda i ha d'acostar-se al *canudet*. El segon és el *tallador*, que ha de tombar el *canut* i les xapes, i ha de procurar que les xapesequien més prop de la moneda que del canut.

Així mateix, farem referència a alguns jocs de festa major que igualment han pogut consolidar-se en determinades localitats de la comarca. Per exemple, a Confrides (la Vall de Guadalest) juguen a les *xapes* el Dijous Sant i *despengen el gall de l'anouer* de la plaça per les festes d'agost. A Moraira fan la *cucanya de mar* a les festes de juliol. A la Vila Joiosa feien el joc del *bassi* la diada de Sant Pere (o el diumenge anterior) i ara, per Sant Agustí. A Xaló es fa la *correguda del gall* a les festes de Sant Domènec. Altres pobles que tenim notícia que fan *cucanyes* a les seues festes majors són la Vila Joiosa, Benimantell, Relleu o Tàrbena, per exemple.

### 3. CONCLUSIONS

La comarca de la Marina és rica en estudis sobre el joc popular des del primer terç del segle XX, comptant amb els estudis pioners del folkloristes Francesc Martínez i Adolf Salvà, que són dins del context cultural valencià uns estudiosos capdavanters del patrimoni etnogràfic valencià.

Les accions per preservar el patrimoni dels jocs populars s'haurien de moure en diversos àmbits. Són importants les accions promogudes pels ajuntaments (l'exemple del Tradijocs és paradigmàtic), o el fet de declarar per als vianants i adreçats al joc determinades zones urbanes, permanentment o per dies (com proposaren a la darrera reunió de la Federació Valenciana de Jocs i Esports Tradicionals (Simat, 7 de juliol de 2007). La festa és un espai molt idoni per revitalitzar el joc, en un context lúdic de potenciació de la identitat de cada comunitat humana; en aquest punt són importants les gestions de determinades associacions de caràcter local com associacions culturals o comissions de festes (l'exemple de les festes de Sant Jaume n'és un bon model).

Així mateix, és fonamental el suport de l'ensenyament, bé dins de l'assignatura d'educació física, de cultura popular o de teatre, entre altres, sempre comptant amb un bon ajut de materials per part del professorat (és important que arriben fins als centres d'ensenyament tots els materials de recerca que hi ha a l'abast, en qualsevol suport).

### BIBLIOGRAFIA

*Al trencall del maror* (1985). La Vila Joiosa.

BELTRAN, Vicent (2000). "Cançoners infantils callosí". *Revista Valenciana de Folclore* [Alacant], núm. 1, p. 25-30 [reproduceix la versió editada al 1998 dins la *Revista Oficial de Festes de Moros i Cristians*, Associació de Moros i Cristians,

Callosa d'en Sarrià].

- (2001). "Cançoners infantils de Llíber". *Festes Llíber 2001*. Llíber.

BELTRAN, Vicent: (2005). *El parlar de la Marina Alta. El contacte interdialectal valencianobaleàric*. Alacant: Universitat d'Alacant. 2 v.

CENDRA, Josep (1980). *Música popular a la vila de Pego*. Pego (Quaderns de Pego; 2).

COLOMINA, Jordi (1991). *El parlar de la Marina Baixa*. València: Generalitat Valenciana.

DE COTES, Tomàs (1999). *Recuerdos de juventud (años 1901-1915)*. Callosa d'en Sarrià: Ajuntament de Callosa d'en Sarrià.

GARCIA, Josepa; BELTRAN, Vicent (1994). *El parlar de Pedreguer*. Pedreguer: Ajuntament de Pedreguer; Institut d'Estudis Comarcals de la Marina Alta.

GARCIA, Eliseu; GREGORI, Ivan; RONDA, Jordi (2006). *Dolçaina i tabalet. Música i tradició a Callosa d'en Sarrià*. Callosa d'en Sarrià: Ajuntament de Callosa d'en Sarrià.

GONSALBES, Joan (2005). *Memòria de Callosa d'en Sarrià a través d'un exiliat*. Callosa d'en Sarrià: Ajuntament de Callosa d'en Sarrià.

GUARDIOLA FUSTER, Miguel (1986). *La Nucía. Apuntes para la historia*. La Nucia: Ajuntament de la Nucia; Diputació Provincial d'Alacant.

- (1997). *Lírica tradicional valenciana. Cançoners populars valencians*. La Nucia: Ajuntament de la Nucia .

GUARDIOLA I SAVALL, M. Isabel (2001). "Cançonetes i jocs infantils a Bolulla". *Festes Patronals de Bolulla*. Bolulla.

- (2002). "Jocs infantils populars en els repertoris lexicogràfics valencians dels segles passats". *Revista Valenciana de Folclore*, núm. 3, p. 42-62.

GUARDIOLA, M. Isabel; BELTRAN, Vicent (2005). *Bolulla la caramulla: Cultura popular i llengua d'un poble de la Marina*.

LLORCA, Carlos (1985). *La Vila i el mar*. La Vila Joiosa: Ajuntament de la Vila Joiosa. 2 v.

LLORENS, Ramon (1983). *Diccionario de Altea y sus cosas*. Altea: Revista Altea; Ajuntament d'Altea.

MARTÍNEZ, Francesc (1987). *Folklore valencià. Coses de la meua terra (la Marina)*. Altea: Revista Altea; Ajuntament d'Altea. 3 v. [Reproducció facsimil de l'edició de 1912, 1920 i 1947]

MENAGES, Àngela-Rosa; MONJO, Joan-Lluís (2007). *Els valencians d'Algèria (1830-1962). Memòria i patrimoni d'una comunitat emigrada*. València: El Bullent.



MONJO I MASCARÓ, Joan-Lluís (2003). *Registre literari i dialecte en el cançoner tradicional tarbener*. Tesi de llicenciatura inèdita, dirigida pel Dr. Jordi Colomina Castanyer, Departament de Català, Universitat d'Alacant.

MONJO I PASQUAL, Eugeni-Adolf (1999). *Jocs populars valencians de la Marina Alta*. Alacant: Institut de Cultura "Juan Gil-Albert" - Diputació Provincial d'Alacant; Benissa: Ajuntament de Benissa.

- (2004). *Cançons nostres*. Teulada: Ajuntament de Teulada; Gata: Ajuntament de Gata.

PASTOR, Pasqual; SASTRE, Joaquim; CENDRA, Josep (2004). *El patrimoni musical d'arrel popular a la Marina Alta: El cançoner tradicional de Teulada*. Teulada: Ajuntament de Teulada; Associació Cultural Amics de Teulada; Pedreguer: Institut d'Estudis Comarcals de la Marina Alta.

*Present i passat de Benimantell* (1977). Benimantell: Comissió de Festes.

ROIG, Rosabel; ROIG, Mari (2000). *Contes i jocs populars de les valls de Guadalest i de l'Algar*. Alacant: Institut de Cultura "Juan Gil-Albert". Diputació Provincial d'Alacant.

SALA, Daniel (2001). "Murta, cançons d'un poble". *Cuadernos de Música Folklórica Valenciana* [València: Institució Alfons el Magnànim. Diputació de València]. Núm. 3.

SALVÀ BALLESTER, Adolf (1988). *De la Marina i Muntanya: Folklore*. Alacant: Institut d'Estudis Juan Gil-Albert; Callosa d'en Sarrià: Ajuntament de Callosa d'en Sarrià.

SEGUÍ, Salvador (1973). *Cancionero musical de la provincia de Alicante*. Alacant: Instituto de Estudios Alicantinos. Diputación Provincial de Alicante.

- (1990). *Cançons valencianes per a l'escola*. València: Piles.

SENDRA, Alejandro (1980). *Relleu, conocer un pueblo*. Relleu: Associació Cultural Relleu.

TORRALBA, Eladi (coord.) (2004). *Jugant jugant. Jocs populars a Pego*. Pego: Col·legi Públic Ambra.

## Competència, atzar, simulacre i vertigen

JORDI PABLO

Arxiu Festiu Catalunya. Fundació privada

El joc i els joguets han estat uns dels eixos vertebradors principals de la recerca mantinguda en les darreres dècades. En les festes majors i especialment en les festes de barri, els jocs de carrer han estat i són, sortosament encara, un element probablement poc valorat de la programació. Un temps privilegiat on, malgrat la tendència a la globalització, la transmissió oral local encara existeix. Dins l'Arxiu Festiu Catalunya hi ha nombrosos documents de festes i jocs, des de les interessantíssimes loteries de Nadal (*quinto*) als jocs florals; dels jocs de competència amb artefactes autoconstruïts als concursos amb gossos o amb bous; les atraccions de fira, etc. Els límits del joc en la festa són, en qualsevol cas, molt amplis.

A banda dels documents sobre jocs referits a festes he elaborat un arxiu específic del joc i la juguina amb prop d'un centenar de dossiers i una biblioteca, on actualment tenim inventariats quasi cinc-cents llibres sobre el tema. No és un gran volum d'informació, però probablement suficient per copsar la complexitat de la qüestió.

La qüestió de com s'han de classificar els jocs va més enllà de les necessitats d'ordre dels arxius i museus. Les seves característiques formals i simbòliques donen les claus dels seus significats i dels seus orígens, del seu passat i del seu futur, del seu valor cultural en definitiva. Hi ha dues direccions complementàries a l'hora de contestar la pregunta de com es poden ordenar els jocs: d'una banda, les formes i els objectes que s'utilitzen esdevenen una mena de geometria sensible, una sort de "paleta de pintor" on l'anatomia humana, els vegetals, els animals, les pedres, els objectes o el paisatge en són els colors, on les noves tecnologies són un "color" més de la paleta; de l'altra, els jocs tradicionals en general, i especialment els d'una comarca o població concreta, reflecteixen en un microcosmos el macrocosmos, tenen un substrat mític i ritual apassionant. Cada forma, cada objecte, cada gest té uns significats complexos, un pòsit de segles repetit i modificat regularment i sense presses.

Una de les persones que s'ha acostat més al plantejament abstracte de l'anàlisi del joc és Roger Caillois (Reims1913 - París1978), un heterodox intel·lectual francès, fundador del Col·legi de Sociologia, que va formar part activa del grup surrealista<sup>1</sup>. Caillois defensava un concepte transversal del coneixement que definia com a *ciències diagonals*<sup>2</sup>. La seva teoria dels jocs<sup>3</sup>, formulada a mitjans del segle passat, està fonamentada en quatre conceptes claus en un eix horitzontal: 1. competència; 2. atzar; 3. simulacre; i 4. vertigen, que en la terminologia clàssica correspondrien als de *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx* i d'un eix

vertical amb dos conceptes claus, la potència d'improvisació i el plaer per la dificultat.

1. Per mitjà de la *competència (agon)*, els protagonistes acostumen estar enfrontats, existeix una rivalitat respecte la resistència, el vigor o la memòria. El mòbil del joc és el desig de guanyar. Els jocs de carrer en general, i el *cós de pomes*, els *jocs amb càntirs* d'Argentona o les curses de cavalls en particular, serien alguns exemples de jocs de competència tradicionals. També la boxa o la petanca. L'aspecte més negatiu de la competència esdevé quan es converteix en un desig d'infringir mal al contrari o d'eliminar-lo, com els jocs juvenils de pedrades o en l'extrem més indesitjable i adult de la guerra.



Cursa de cavalls a les Festes de Sant Miquel de Batea (la Terra Alta). L'Abella d'or a l'Exposició Internacional de Barcelona.1929.

1. Caillois l'any 1932 s'adhereix al grup de surrealistes d'André Breton i el 1938 funda amb Michel Leris i Georges Bataille el Col·legi de Sociologia de França. Durant la Segona Guerra Mundial viu a Argentina on estableix nombrosos contactes. El 1945 torna a París. El 1952 funda la revista *Diogène - Diogenes* (ciències diagonals) amb edició simultània francesa-castellana. El 20 de gener del 1972 entra a l'acadèmia francesa presentat per René Huygué.
2. Un dels treballs biogràfics més complerts d'aquest autor és probablement la monografia en format llibre que li va dedicar el 1981 el Centre Georges Pompidou de París: *Roger Caillois* (1981). París: Pandora (Cahiers pour un temps). Essencialment les ciències diagonals, segons Caillois, plantegen relacions entre la naturalesa, la física i l'art. En el número 61 de la revista *Integral* (novembre del 1984), hi ha l'article «En favor de las ciencias diagonales», signat per Roger Caillois.
3. Publicada inicialment en francès el 1958 i en castellà a Mèxic l'any 1986, al FCE. *Los Juegos y los hombres*. L'editorial Seix-Barral va publicar l'any 1958 *La Teoria de los juegos*. Barcelona (Biblioteca Breve; 130). A la revista *Diógenes* del desembre del 1955 hi ha un interessant resum: «Estructura y clasificación de los juegos». A la web del Departamento de Pregrado de la Universitat de Xile, dins del curs de Filosofia del juego ([www.plataforma.uchile.cl](http://www.plataforma.uchile.cl)), hi ha també la transcripció d'alguns capítols d'aquest assaig

2. Per mitjà de l'*atzar (alea)* es tracta de guanyar més al destí que a l'adversari; el jugador no actua, renuncia a la voluntat. L'atzar socialment negatiu es produeix a partir de les supersticions que, per mitjà de fórmules més o menys màgiques, tracten de dominar-lo. Les tómboles, loteries o les cartes serien exemples de jocs amb un domini de l'atzar.
3. Amb el *simulacre (mimicry)* el jugador tracta de convertir-se en un personatge imaginari i actua en conseqüència. La perversió del simulacre dona lloc a la pèrdua d'identitat. El simulacre és la base del teatre. Els jocs de màgia, el circ, els titelles, els moderns jocs de rol o la munió de jocs infantils on es juga als oficis de grans (cuines, metges, policies i lladres), tenen com a element predominant el simulacre.
4. El *vertigen (ilinx)* és el darrer terme clau generador de jocs. Els gronxadors i en general les atraccions de fira, rodes de fira, muntanyes russes, talaies, etc. són exemples de jocs on el vertigen és protagonista. Les drogues i l'alcohol provoquen un vertigen autodestructiu. La dansa i l'escalada, un vertigen amb qualitats estètiques. El patinet, el monopatí i la bicicleta son joguets d'equilibri per aconseguir el control del vertigen.

Hi ha dues nocions complementàries que poden aparèixer en més o menys mesura en aquestes quatre categories i que completen la Teoria del Joc de Caillois. D'una banda, la potència d'improvisació (*paida*) enfront del desordre. En l'altre extrem hi ha el plaer per la dificultat, la capacitat per solucionar problemes creats a propòsit (*ludus*), els solitaris, els estels, els trencaclosques i els mots encreuats estarien a prop d'aquest concepte.

Tots els jocs tenen en proporcions diferents parts d'aquests conceptes, hi ha relacions entre ells poc compatibles, com ara el simulacre - atzar. L'intent d'enganyar a l'atzar és una trampa, freqüent però contradictòria.

En canvi hi ha parelles de conceptes especialment compatibles com ara competència i vertigen, curses de bicicletes, patins, cavalls...

## 1. EL JOC A LA FESTA MAJOR DE GRÀCIA

La Festa Major de Gràcia, a la segona quinzena del mes d'agost, és en aquest barri de Barcelona una expressió de la pervivència de la festa tradicional, amb pocs suports i moltes amenaces. Es caracteritza pel guarniment dels carrers i places. Són unes construccions espectaculars, projectades i realitzades pels veïns. La Festa ha tingut alts i baixos. En les èpoques de màxima expansió a finals del segle XIX i en els anys trenta del XX es guarnien més de seixanta carrers. En el moment probablement més baix de la seva evolució, els anys setanta del segle XX, només quatre o cinc, mai però s'ha deixat de celebrar. En els darrers anys es guarneixen uns vint carrers, actualment amb tendència a la baixa.



Logotip del projecte, 2005.

L'any 1997, després de la declaració com a Festa d'Interès Tradicional per part de la Generalitat de Catalunya, s'inicia un sistemàtic estudi, catalogació, anàlisi de documents antics, campanyes de recollida de documents personals i recollida de testimonis orals. El projecte *Arxiu Festiu. Gràcia. Festa Major* que vaig impulsar com a recerca personal, amb el recolzament inicial de la Federació de la Festa Major, ha tingut fins avui diverses etapes. L'any 1998 es va editar un llibre i un CD amb els primers resultats, amb la base d'uns quatre-cents trenta documents i més de mil imatges, totes anteriors al 1940. L'etapa més intensa ha estat del 2003 al 2005 amb el recolzament d'un ampli ventall d'entitats. A finals del 2005 teníem inventariats en la base de dades principal, uns nou mil documents. Actualment el projecte és manté tan sols per l'activitat de l'Arxiu Festiu de Catalunya.

Molts d'aquests documents reflecteixen activitats relacionades amb els jocs, susceptibles d'ésser analitzades amb la metodologia apuntada per Roger Caillois i que podem agrupar en tres grans sectors:

### 1.1. Els jocs de carrers

Són sens dubte els que han evolucionat més i els que tenen més varietat conceptual. Tres dels quatre conceptes claus de Caillois hi són presents: competència, atzar i simulacre. En tots els carrers hi ha una tarda especial dedicada als jocs amb un berenar infantil. Hi ha referències anteriors al 1900 dels jocs de *sortija* amb animals, amb un be com a premi i el joc d'empaitar oques i pollastres i les curses amb cavalls sovintegen en les poques notícies. Els jocs de *sortija* (competència i atzar) han perdurat fins avui: la *cursa de sacs*, *trencar l'olla* i sobretot el *cós de pomes*. Tenim documentades algunes variants interessants com la *cursa recollint pedres* a l'estil d'Osca del 1905. La *sortija de pomes* encara la fan avui molts carrers.



Festa Major de Gràcia (Barcelona). Cós de pomes d'adults al carrer Camprodon. 1979.

Els titelles i pallassos han estat, i en menor mesura encara són, una de les activitats característiques dels berenars infantils, dalt del petit escenari que hi ha a cada carrer. En aquest cas, i seguint Caillois, el simulacre seria l'element predominant.

En els darrers anys s'han introduït amb més o menys fortuna alguns jocs: la lluita entre dos bàndols amb tot tipus de projectils d'aigua és una activitat esperada pels nois d'alguns carrers, un característic joc de competència amb molt *paida*, és a dir de potència d'improvisació. D'altra banda sovintegen els jocs d'atzar pur com els bingos o d'altres de competència de tauler com els escacs, ambdós de tradició més discutible.

### 1.2. Les atraccions de fira

Han estat i són un altre element de joc de la festa major de Gràcia, malgrat el seu caràcter extern i en certa manera injustament marginal. En les atraccions de fira, la competència - atzar de les parades de tir, sovintegen, amb el *vertigen* característic dels cavallets i rodes de fira.

### 1.3. Activitats generals del barri

Encara que el gruix d'activitats de la festa major sempre ha estat en els carrers, existeixen i han existit una sèrie d'activitats generals del barri. Hi ha per exemple una substantiva i poc coneguda documentació sobre els balls de Serrallonga i altres representacions que desfilaven pels carrers a finals del segle XIX, que estarien en el que Caillois anomenava com a jocs de *simulacre*. Tanmateix, l'enlairament de bombes de paper ha estat un dels jocs característics tant de carrers o generals de tota la festa; així, durant els anys quaranta i cinquanta a la plaça Rius i Taulet, davant l'antic Ajuntament, una de les activitats més esperades era l'enlairament de globus de figures de repertori i d'altres construïts especialment per a l'ocasió. En els darrers anys la Federació de la Festa Major ha impulsat alguns jocs urbans del conjunt dels carrers per estimular els recorreguts, per exemple un *trencaclosques* el 1996 o un "passaport" amb cromos el 1997. En els dos casos es tractava que el visitant recollís a cada carrer una peça o cromo per a completar el joc. Tant les bombes de paper com els *trencaclosques* tindrien com a element predominant de joc el *ludus*, és a dir la solució de dificultats creades a propòsit.

### 1.4. Els Jocs Florals

Finalment ha existit en la història de la festa una activitat, actualment desapareguda, que estaria en els límits del que usualment entenem com a joc, encara que en porti el nom i que també sigui identificable en les categories plantejades per Roger Caillois. Es tracta dels *Jocs Florals*. La tradició dels Jocs Florals a la Festa Major de Gràcia es remunta a finals del segle XIX, amb unes participacions il·lustres. Els Jocs Florals de l'any 1894 van estar presidits per Eduard Vidal i Valenciano i els del 1896, per Mossèn Cinto Verdager. L'etapa més llarga d'aquesta activitat (1908-1935), però, fou l'organitzada pel Casino Obrer l'Artesà a la Travessia de Sant Antoni, en el mateix local que avui ocupa el *Tradicionàrius*. Els Jocs Florals representaven una competició (*agon*), en aquest cas literària. El mòbil del joc era guanyar, però en un context molt ritualitzat a

l'entorn de la reina i la seva cort d'honor. Tenia, doncs, uns elements simbòlics i de recreació, i per tant de *simulacre*, de les antigues lluites d'amor cortesà del temps del trobador.

## 2. CONCLUSIÓ

Un aspecte poc desenvolupat, i que probablement mereixeria una anàlisi acurat, és la "moral" del joc. Caillois toca de puntetes el tema: en algun moment parla dels efectes socialment negatius quan esdevenen obsessius per al jugador o quan signifiquen un risc greu i real per a la integritat física. Més enllà de les regles del joc (els que en tenen) existeix una superelementació social que els ordena com a positius o negatius.

L'aplicació d'aquest argument a l'evolució social recent del joc i el joguet a Catalunya seria aclaridora. Probablement vivim una època baixa i pot ser irreversible pel què fa la transmissió oral del joc, que és la base per a la seva riquesa, autogeneració i diversitat. La transmissió dels jocs d'àvies a nétes i d'avis a néts probablement no s'ha valorat prou. Els avis estan a la residència i els néts, a l'escola. D'altra banda, els bars de poble o de barri, com a llocs tradicionals de socialització dels jocs de taula, tenen poc prestigi social. L'omnipresent bingo, els casinos, els jocs d'apostes electròniques i el *rasca* canalitzen el desig d'atzar en els adults. Les *noves tecnologies* també aquí semblen conduir a l'aïllament i a l'autisme social. Probablement és un fenomen més de la globalització.

En l'altre extrem de l'escala social, els infants i joves, el joc ha esdevingut una assignatura. L'aparició de monitors de jocs a l'escola, amb programes sovint benintencionats però també generalistes, no semblen un element suficient per a reconstruir el valor creatiu i social del joc.

Finalment hi ha el paper de la xarxa de museus de caràcter etnogràfic en l'anàlisi dels jocs i joguines. A Catalunya hi ha bons exemples de recollida de documentació, en ocasions excepcionals, de difusió d'aquest patrimoni de la cultura immaterial. En aquestes Jornades, el Museu del Montseny ha presentat un treball molt complet i s'ha presentat un excel·lent treball de camp sobre els jocs d'ahir a Móra d'Ebre (revista *La Riuada*). Però hi ha altres equipaments com el Museu del Joguet de Verdú o el Museu del Joguet de Figueres que, a banda de la recollida i exhibició dels joguets - objectes, han plantejat i plantegen també suggerents hipòtesis.

Vivim uns temps de trencament probablement definitiu amb els sistemes de transmissió de coneixements orals en general i dels jocs en particular. La realitat dels sistemes de comunicació semblen irreversibles. Roger Caillois, amb el seu sistema d'anàlisi de jocs, ens dona les claus per ajudar a reflexionar i valorar els elements creatius del joc com activitat entre la festa i l'art, entre els jocs tecnològics i la percepció sensible de la natura, entre els joguets com objecte de consum i els jocs autoconstruïts.

# Revista *La Riuada* de Móra d'Ebre: ELS JOCS D'AHIR

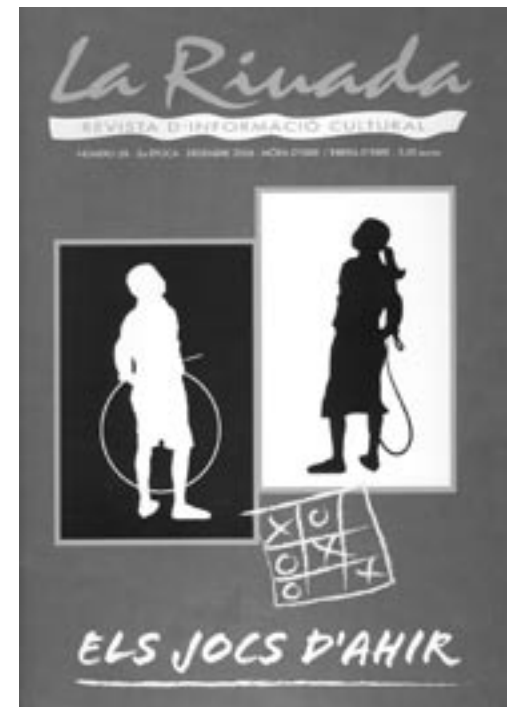
JOAN LAUNES I MIQUEL PÉREZ  
Associació Cultural La Riuada

La Riuada és una associació cultural creada l'any 1994 amb la finalitat de dur a terme, fomentar i promocionar activitats culturals vinculades a Móra d'Ebre i dirigides principalment a la seva població, sense renunciar, però, a obrir els seus braços a la resta de la comarca i de Catalunya.

Des de la seva creació ha organitzat moltes i variades activitats, entre les quals podem destacar l'organització d'homenatges als dos escultors més representatius dels nascuts a la nostra població, Julio Antonio i Santiago Costa; les exposicions fotogràfiques i documentals "La Móra d'ahir"; la creació d'un arxiu fotogràfic de la nostra població amb un fons d'unes dues mil fotografies; la col·laboració en diverses publicacions i amb altres associacions; la gestió de la sala d'exposicions Julio Antonio, on organitza diferents exposicions al llarg de l'any; i l'activitat amb què, probablement, més se la identifica: la revista cultural *La Riuada*.

A la revista s'han tractat, de forma monogràfica, temes de recerca i de recuperació del patrimoni cultural, natural, social, econòmic i històric de Móra d'Ebre per a donar a conèixer als seus lectors aspectes del passat i present de la vila. L'urbanisme, la toponímia, la postguerra, la música, la navegació per l'Ebre, les riuades, l'ensenyament, la sanitat, l'arqueologia industrial, la batalla de l'Ebre a Móra, la Setmana Santa, Ràdio Móra, el comerç, les ermites, la natura i el centenari de la Societat Obrera són alguns dels temes que han estat presents a la revista.

El darrer número, el 28, publicat a finals de l'any 2006, es va dedicar als "Jocs d'Ahir" amb l'objectiu de recuperar els jocs tradicionals tot endinsant-se en el record dels jocs



Portada de la revista *La Riuada* núm. 28, 2006.

de sempre i de com es jugaven als nostres carrers no fa gaire temps.

Tal com reflecteix l'editorial de la revista:

“Es cantava i es canta, així deia la lletra d'una de les cançons del primer disc de Quico el Cèlio, el Noi i el Mut de Ferreries. Es jugava, però em penso que ja no podem dir es juga quan parlem d'aquells jocs de carrer, de xicalla, de poble sense cotxes al carrer i amb la mainada fent una gran part de la seva vida sobre les llambordes o, més aviat, sobre la pols del carrer.

Avui les Play Station, els ordinadors i els jocs electrònics de mà han acorralat els jocs tradicionals i de carrer a un racó fosc i petit de la memòria dels qui ja ens pentinem cabells blancs. Qui de nosaltres no recorda les tardes de *xarranca*, de *bolei dolei*, de *mocador*, de *pot*, del *tello* i de tants i tants jocs que, a la nostra infància, ens relacionaven amb els nostres veïns de carrer, de barri i, fins i tot moltes vegades, ens enfrontaven amb els de l'altra vora de riu o del poble del costat en batalles de còdols i fletxes (que bones eren les barnilles de paraigua), batalles que moltes vegades comportaven algunes doloroses i sagnants ferides difícils d'explicar en tornar a casa.

Però, oblidant aquests darrers afanys bèl·lics, en aquest número de *La Riuada* traurem la pols i donarem a conèixer als més joves aquests jocs tradicionals que l'electrònica, la televisió i la informàtica han desterrat al bagul de l'oblit i dels records. Segurament que més d'un tornarà a reviure aquells temps en què anar pel carrer no significava un risc i en què els nens potser no fèiem tantes activitats extraescolars, però sí que fèiem moltes activitats molt lúdiques i enriquidores, i sobretot estimades, perquè, abans de tot, eren unes activitats triades i desitjades per nosaltres, la gent menuda.”

La publicació compta amb els següents articles:

- “Les edats del joc o la riquesa de jugar”, de Biel Pubill i Soler.
- “Recull de jocs tradicionals a Móra d'Ebre”, d'Alfons Argilaga, Montse Borràs, Ramon Calanda, Maite Cot i Joan Launes.
- Entrevista a Josep Dematthey i Paquita Descarrega.
- “Pals, canyes i altres endergos! Els constructors de juguines”, de Biel Pubill i Soler.
- “Jugar a les eres i a les sènies”, de Maite Cot.
- “Juguem i cantem”, de Montse Borràs
- “Els jocs tradicionals, la part més lúdica de la Festa Major de Móra d'Ebre. Un repàs del 1940 al 2005”, de Biel Pubill i Soler.
- “A què juguem?”, d'Alfons Argilaga
- “Tr@dijoc. Trobada Comarcal de Jocs Populars de la Ribera d'Ebre”, de Rubén Vives Cortés.
- “Jugàvem, juguem i jugarem”, de Josep Pino Mauri.

## 1. “LES EDATS DEL JOC O LA RIQUESA DE JUGAR”, DE BIEL PUBILL

Aquest article de Biel Pubill ens introdueix al monogràfic de la revista dedicada als jocs tradicionals. La nostàlgia i la malenconia hi és present amb record dels jocs d'infantesa, tot i que Biel ens diu que el joc no té edat.

Ens explica què s'entén per joc, amb una acurada aproximació a la definició de joc i de la seva evolució durant la història.

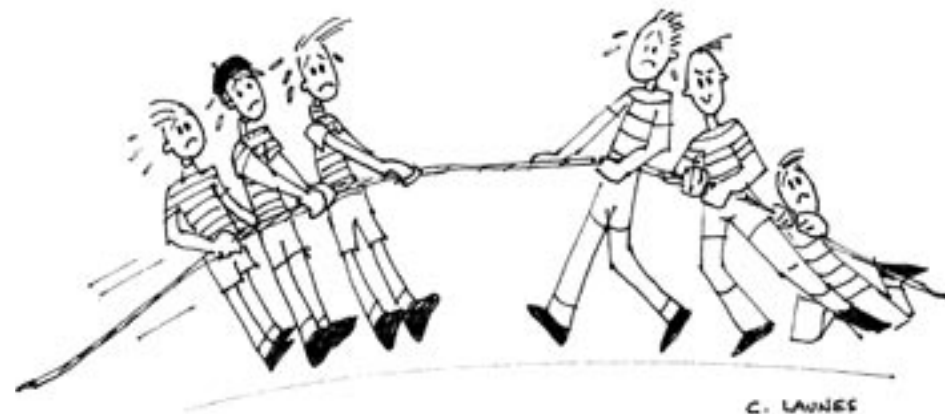
Ens quedem amb les seves conclusions on diu: “*El joc, aquella herència cultural atàvica que ens acompanya, forma part de la nostra idiosincràsia i, per tant, és un patrimoni que cal preservar. Vindico, doncs, el paper del joc al llarg de tota la vida, perquè en el fons, qui no juga no viu en plenitud.*”

## 2. “RECULL DE JOCS TRADICIONALS A MÓRA D'EBRE”, D'ALFONS ARGILAGA, MONTSE BORRÀS, RAMON CALANDA, MAITE COT I JOAN LAUNES

Es presenten vint-i-cinc jocs tradicionals de la gran diversitat dels existents. El treball és una finestra oberta a alguns dels jocs més recordats a Móra d'Ebre. Tant en les denominacions com en el desenvolupament del jocs segurament hi haurà variants.

Per a la seva realització es van fer més de quaranta entrevistes on els informants moltes vegades ens oferien diferents versions del mateix joc.

Els autors esperem que el recull serveixi no només per fer memòria i endinsar-nos un altre cop en el món de la nostra infantesa sinó també perquè les generacions actuals i futures, a través del joc, puguin conèixer i estimar una mica més els seus avantpassats.



Joc d'estirar la corda. Il·lustració de Carme Launes, 2006.

### 3. ENTREVISTA A JOSEP DEMATTEY I PAQUITA DESCARREGA

Els records d'infantesa estan presents a l'entrevista realitzada a Josep i Paquita. Des del seu inici ens van introduint als seus records on els primers jocs hi eren presents.

Els jocs de temporada segons la pel·lícula que havien fet o els tradicionals de la vila com poden ser: els *cèrcols*, les *baldufes*, *saltar a la corda*, les *cinquilles*, al *rogle*, el *tello*, les endevinalles, la *xinxancla*, *cavall fort*, *l'arriscat* i les batalles entre colles o bandes rivals, entre d'altres.

Els espais de joc i la realització de les pròpies joguines ens són explicades amb detall:

“Recordo una anècdota de la guerra, quan van col·lectivitzar les empreses, una de les quals el taller de mon oncle. Jo, sempre, abans d'agafar alguna fusta ho demanava a mon oncle o al meu pare.

Un dia, veig que estava mon oncle amb dos senyors xerrant, i jo que volia un tros de fusta vaig cap allí i li dic: “Padrinet, puc agafar aquesta fusta?”. I em contesta: “Fill, ara jo no sóc l'amo, estos senyors t'ho diran”. Un d'ells li pregunta: “Què diu aquest noi?”. En sentir l'explicació de mon oncle, em va dir: “Escolta noi, d'aquí endavant no cal que demanis permís a ningú; agafa el que et doni la gana”. I vaig pensar: “Hi he sortit guanyant”.

En resum, l'entrevista és una aportació a conèixer la vida i els jocs dels infants abans i després de la guerra.

### 4. “PALS, CANYES I ALTRES ENDERGOS! ELS CONSTRUCTORS DE JOGUINES”, DE BIEL PUBILL

L'estudi de Biel Pubill ens aproxima al patrimoni tradicional de l'artesania infantil, on la imaginació dels més joves podia crear un ventall de joguines amb un objecte o element de la natura.

Biel ens planteja tot un seguit de reflexions, de les quals destaquem:

“Què passa, doncs? És que el nen no sap fer les seves pròpies joguines? No en sap construir i ser així l'artesà dels seus jocs?”.

El contacte amb l'espai obert afavoreix la relació i genera el joc abans del joc.

El desenvolupament econòmic ha permès l'expansió de la indústria de la joguina que ha envaït el mercat de productes per jugar, però no per a fer jugar”.

Biel, a tall de perspectives de futur, ens diu: “S'ha dit que el joc és el més gran viatge... I la joguina és la seva companya. Fem que voli la imaginació i que es creï un món de joguines a través de les mans intel·ligents dels nostres artesans infantils”.

### 5. “JUGAR A LES ERES I A LES SÈNIES”, DE MAITE COT

Les vivències dels protagonistes de jugar a les eres i a les sènies ens atansen a una època i un espai en el temps on els xiquets i les xiquetes es divertien i passaven el temps a l'hora del pati o quan sortien d'estudi.

Les tardes després de classe i el cap de setmana eren els moments que tenien per jugar. Maite escriu: “*La imaginació era lliure i buscava en tots els racons possibles aquella distracció que necessitaven. Un cert punt de picardia i d'entremaliadura eren els ingredients que ho acabaven d'arrodonir*”.

Les eres i les sènies van ser durant molts anys el lloc escollit per a jugar pels infants de la vila, eren els llocs on es podia fer volar la imaginació i practicar els jocs del moment.

### 6. “JUGUEM I CANTEM”, DE MONTSE BORRÀS

Montse ens aporta els primers jocs dels infants més tendres: “Aquells que es practicaven o es practiquen amb la complicitat dels familiars, dins la llar o a les rotllanes de carrer i que ensenyen als nens a relacionar-se amb el seu entorn més immediat. Són jocs, si és que se'm permet dir-los així, amb normes poc estrictes, que van acompanyats de cançons, versos o cantarelles que els imposen un ritme, i en els quals el nen sempre és el receptor d'un premi inesperat, generalment regat de rialles i moltes alifares.

Qui no recorda:

Pis, pis i ganya,  
oli de la ganya.  
Pis, pis i segó,  
oli de l'Aragó”

Un regal per a totes les persones que volen aprofundir amb el joc tradicional.

### 7. “ELS JOCS TRADICIONALS, LA PART MÉS LÚDICA DE LA FESTA MAJOR DE MÓRA D'EBRE. UN REPÀS DEL 1940 AL 2005”, DE BIEL PUBILL

Aquest és un interessant treball de Biel Pubill en el qual s'endinsa en quins han estat, tradicionalment, els actes més lúdics organitzats en el marc de la Festa Major de Móra d'Ebre, apropant-nos al coneixement dels jocs i esports que s'han programat.

El treball inclou una taula adjunta on es pot veure des de l'any 1940 i fins al

2005 els jocs que han tingut lloc a la Festa Major de Móra d'Ebre.

Biel, en l'anàlisi dels programes i en les seves consideracions, ens fa reflexionar i prendre consciència de la nostra realitat, on la rica varietat de jocs tradicionals es mantenen en un estat poc modificat.

La reivindicació de la Festa del Riu a Móra d'Ebre, Móra la Nova, Flix i Ribarroja com a Festa d'Interès Etnològic de la Ribera d'Ebre és plenament assumible i nosaltres ens hi sumem.

## 8. "A QUÈ JUGUEM?", D'ALFONS ARGILAGA

Alfons Argilaga recrea amb la seva ploma una història on dues amigues, després dels anys, es retroben per a endinsar-se en els records d'infantesa, on hi són presents els jocs.

L'Alfons, amb la Isabel i la Mercè, ens obre un parèntesi de reflexió on finalment els records i les vivències d'infantesa són més importants que qualsevol excusa per no retrobar-se amb els amics d'abans.

90



Regata tradicional de muletetes. Festa del Riu 2006 a Móra d'Ebre. Cristian Launes, 2006.

Un treball literari per a llegir i gaudir-ne on possiblement tots ens hi podem sentir identificats.

## 9. "TR@DIJOC. TROBADA COMARCAL DE JOCS POPULARS I TRADICIONALS DE LA RIBERA D'EBRE", DE RUBÉN VIVES

Rubén, en el seu article, ens aproxima a la Trobada Comarcal de Jocs Populars i Tradicionals de la Ribera d'Ebre.

Rubén ens parla dels seus objectius: "L'objectiu d'aquesta experiència és donar a conèixer, fer viure i practicar aquelles expressions lúdiques que, en forma de jocs, omplien, fa una bona colla d'anys, moltes estones de la vida quotidiana. Servien per descansar de la feixuga feina del camp, per compartir una estona d'esbarjo o per formar part de les festes i tradicions de la Ribera d'Ebre i d'arreu de Catalunya".

## 10. "JUGÀVEM, JUGUEM I JUGAREM", DE JOSEP PINO

L'article és la síntesi del treball de recerca de 2n. de batxillerat de Josep Pino a l'IES Julio Antonio de Móra d'Ebre.

L'autor, en el seu estudi, parla del joc, dels diferents tipus, dels jocs a la Ribera d'Ebre, de l'evolució del joc, de l'anàlisi comparativa del joc, de la importància del joc en el desenvolupament integral del nen, finalitzant amb una valoració i opinió personal de la qual destaquem: "*Sempre he pensat que les persones hem jugat, juguem i jugarem pel simple fet de jugar; és a dir, per mera diversió. Però a partir del treball he comprovat que el joc no és només una activitat lúdica, sinó que esdevé un factor decisiu en el desenvolupament integral de les persones, ja que influeix en tots els seus àmbits: psicomotriu, social, afectiu i cognitiu. A més a més, és un instrument molt útil per a descobrir aspectes de la personalitat dels individus que el practiquen, ja que les persones es manifesten tal i com són a través del joc*".

Com es pot veure, en aquest número és totalment destacable la col·laboració de Biel Pubill, d'Ascó, autèntic especialista en matèria de jocs, que hi ha realitzat tres articles.

Des de l'Associació Cultural La Riuada agraïm la col·laboració de totes les persones que han col·laborat en l'edició de la revista, així com a l'organització la possibilitat de presentar-la en el marc de la II Jornada sobre Recerca i Patrimoni Etnològic: Els Jocs Tradicionals i les Noves Tecnologies.

91

# Jocs tradicionals al Maresme<sup>1</sup>

ROSA M. CANELA I BALSEBRE

Amics de la Fundació El Solà de la Fatarella

De jugar s'ha jugat sempre, aquí i allà, a la Terra Alta, al Maresme i arreu. Els jocs i les joguines varien igual que varia la societat i són un clar reflex de l'evolució i dels canvis constants. Cap grup, cap comunitat és un grup estàtic; la vida, els pobles i tot és dinàmic, en constant moviment i transformació, les influències són moltes i el joc no n'és una excepció.

Us presentem en aquestes pàgines unes pinzellades de la recerca que l'any 1998 vam fer a la comarca del Maresme, amb les companyes Pepa Nogués i Iolanda Tarrés. Les tres havíem acabat la llicenciatura d'antropologia i teníem moltes ganes de fer treball de camp, entrevistes... Amb aquest estudi ens iniciàvem en l'apassionant món de la recerca.

## 1. EL MARESME

La comarca barcelonina del Maresme és una franja costanera, que va des del turó del Montgat fins a Tordera. Aplega trenta municipis amb una població total de 409.125 habitants (INE 2006). El municipi més gran és Mataró (cap de comarca) i el més petit, Òrrius, que no arriba als mil habitants. És una de les comarques més poblades de Catalunya i de les que presenta un més alt índex de immigració.

Cal destacar que ha estat una zona que ha crescut molt en molt poc temps: el 1950 tenia 104.185 habitants. Les seves poblacions han canviat enormement i poc tenen a veure amb el que eren fa una centúria.

## 2. METODOLOGIA DE LA RECERCA

Es partia de la consideració dels jocs tradicionals com a elements d'identitat que formen part del patrimoni cultural d'una societat. En aquest sentit, es va enfocar la recerca dels diferents jocs des de la realitat sociocultural i històrica del context en què es jugaven. L'objectiu era recollir els tipus de jocs, les regles i els materials emprats i, a més a més, comprendre el fet de jugar dintre de les característiques històriques, econòmiques i culturals d'aquell context concret.

En quant a la delimitació espacial i temporal del nostre objecte d'estudi, vam

analitzar els jocs que es jugaven als pobles de la comarca del Maresme des de finals del segle XIX fins els anys seixanta, en què es consolida al nostre país el canvi de l'anomenada societat "tradicional" a la societat industrial i postindustrial.

La recerca la vam organitzar amb diferents fases, algunes de les quals van tenir lloc paral·lelament.

- A diferents biblioteques i arxius de la comarca vam fer un *buidatge bibliogràfic*, tant de monografies locals com de publicacions centrades amb el tema dels jocs tradicionals. Cal destacar la consulta de l'interessant treball de J. Lladó Pascual *Costumari argentoní: el carrer i els jocs de la mainada*. Argentona, 1978.
- En quant al treball de camp pròpiament, vam poder fer diverses *entrevistes en profunditat, observació participant* i vam entregar *qüestionaris a entitats de gent gran* (per a que els omplissin els seus associats).

El primer contacte a la comarca va ser amb el Consell Comarcal del Maresme, a l'Àrea de Benestar Social, que ens van facilitar un llistat d'entitats i casals de gent gran. També ens van permetre assistir a la III Trobada d'Entitats de Gent Gran del Maresme, celebrada a l'octubre de 1998 a Pineda de Mar, un esdeveniment que ens va ajudar a contactar amb persones claus de la comarca, que després van col·laborar amb l'estudi.

En l'entrevista en profunditat es va utilitzar la memòria oral com a font d'informació, realitzant entrevistes amb gent gran de la comarca que havien jugat i vist jugar en el període cronològic objecte de l'estudi.

En l'observació participant, vam aprofitar diverses activitats de jocs per a nens organitzades per gent gran durant el període en què nosaltres fèiem el treball de camp (destacant la Jornada de Jocs Tradicionals del Casal Jaume Terrades de Mataró el novembre de 1998, on s'organitzaven durant un matí aquells jocs que abans es feien en diades festives i que era destinada als néts dels socis del Casal). També vam formar grups de joc amb aquella gent gran que ens havia ofert la seva informació en les entrevistes. La informació recollida amb aquestes dues tècniques la vam contrastar i complementar amb el recull bibliogràfic i l'elaboració de qüestionaris.

Les entrevistes es van fer en la seva majoria als casals de gent gran, la qual cosa facilitava la tasca per l'accessibilitat als informants i, a més, per ser un lloc amb un ambient distès on aquests podien dedicar-nos el seu temps. En l'elecció dels informants, vam tractar que fossin el mateix nombre de dones que d'homes i de diferents edats: la majoria tenien entre setanta i noranta anys i vam poder entrevistar un senyor de cent anys i una senyora de noranta-cinc. L'informant més jove tenia cinquanta-sis anys, però amb una gran riquesa d'informació i d'anècdotes personals. Cal assenyalar que ens hem trobat amb molts avis que

1. Recerca becada pel Centre Promoció Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya (1998).



havien anat a viure al Maresme a mitjana edat (sobretot en grans ciutats com Mataró), donada la forta immigració que ha tingut la comarca. Per això vam establir el criteri d'entrevistar només aquelles persones natives del Maresme i/o que haguessin viscut durant la seva infància en aquesta comarca.

Una de les parts més destacades de la recerca va ser la *visita i les entrevistes a entitats i persones amb coneixement sobre experiències concretes*, destacant:

- La fàbrica de Juguetes Borràs de Mataró. Entrevista amb el seu responsable.
- La Festa del Càntir d'Argentona. Museu del Càntir d'Argentona. Entrevista al tècnic de Cultura de l'Ajuntament, el Sr. Oriol Calvo.
- Grup de Recerca de Minories Culturals (GRAMC) de Teià (amb ludoteca interètnica).
- Antic taller de confecció artesanal de nines de drap que havia funcionat a Premià de Mar, amb molt de prestigi a Catalunya.
- Exposició sobre joguines tradicionals organitzada per un col·legi del Masnou, coordinada per la seva directora, per veure com havia funcionat l'ús de la joguina tradicional en el món educatiu.
- Associació de Petanca Penya l'Esplanada (Mataró), com a exemple de la importància que actualment té el joc de la petanca a la comarca.
- Museu Marés de la Punta d'Arenys de Mar. D'aquesta institució va col·laborar amb nosaltres l'historiador local Jordi Palomer.
- Museu Municipal d'Estampació Tèxtil de Premià de Mar. El seu director, Joan Gómez, va fer un recull de costums d'aquesta població en diferents aspectes i entre ells havia treballat una mica sobre jocs tradicionals. La seva informació ens va ser de gran ajut, tant la seva col·laboració com a etnògraf com la seva pròpia experiència com a fill de Premià de Mar, explicant-nos els jocs que jugava de petit.

La part final de la investigació va ser elaboració d'un petit *dossier de fotografies antigues* sobre el joc i les joguines i la *redacció d'una monografia i catàleg de jocs tradicionals*.

A la monografia es van desenvolupar els temes següents:

### 3. NOUS JOCS I TRADICIÓ

L'estudi ens va portar a reflexionar sobre el que s'entén per jocs tradicionals, els límits del que ho és i el que no, de com apareixen, com es modifiquen, com s'obliden, com continuen i com es reinventen. Al respecte ens van interessar tres tipus de jocs: la *petanca*, el joc de l'*awalé*, i els *jocs del càntir* d'Argentona (que comentem més endavant).

El *joc de la petanca*, tan estès al Maresme, és considerat per molts un joc tradicional, tot i que la seva introducció a Catalunya és ben recent.

Com a esport, al Maresme hi ha molts clubs de petanca inscrits a la Federació, sols a la ciutat de Mataró n'hi ha uns disset. Un d'aquests, la Penya l'Esplanada de Mataró, és un dels clubs més importants de l'Estat espanyol a nivell competitiu (en un campionat del 1997 va quedar primers d'Espanya).

Un altre cas ben diferent és el *joc de l'awalé*. A Teià tenim un bon exemple d'introducció de nous jocs que, en principi, no tenen arrels en la nostra cultura. El Grup de Recerca de Minories Culturals (GRAMC), posseeix dues ludoteques: una fixa al municipi i l'altra itinerant, amb les quals ofereixen tallers educatius i una de les eines que utilitzen per explicar als nens temes com la interculturalitat és el joc de taula senegalès de l'*awalé*. Cada any s'organitza un campionat d'aquest joc, que s'està difonent considerablement pels pobles del sud de la comarca. Si continua aquesta tendència, aquest joc que ara veiem com clarament forà, incorporat per la influència d'una altra cultura, d'aquí a algunes generacions potser formarà part de la memòria col·lectiva com un dels jocs propis del territori, perquè els seus habitants des de petits sempre l'hauran vist jugar. Qui sap si d'aquí molts anys un grup de recerca es passejarà pel Maresme recollint els jocs tradicionals i es trobarà que la gent gran li explicarà que de petits jugava a l'*awalé*!

Cal destacar la importància de l'intercanvi cultural que generen els moviments migratoris (tan importants al Maresme), que també es veu reflectit en el terreny dels jocs, el joc compartit entre els infants als patis de les escoles, en esplais, en colles de nois, etc.

### 4. LES JOGUINES

L'enginy sempre ha fet de millor arma contra les butxaques buides i qui no podia comprar joguines per a jugar, se les feia o jugava sense elles, ja que ben bé que hi havia jocs que no requerien res més que ganes de jugar-hi.

Els nens i nenes esperaven amb molta il·lusió el *dia de Reis*, el gran dia de les joguines, però moltes vegades els Reis venien carregats amb altres regals de més necessitat: uns pantalons, unes espadenyes, unes calcetes... I amb una mica de sort podien trobar una bosseta de caramels i potser alguna coseta més, però l'economia familiar no donava per a més. Eren temps difícils i el que menys sobrava eren els diners per a comprar joguines.

Els padrins i padrines eren una figura molt important per a aquests infants; aquests arribaven a fer grans esforços per donar als seus fillols un bon regal de Reis, que a vegades podia ocasionar enveges entre germans i amics.

"Encara me'n recordo que vaig tindre una nina molt maca, amb la cara de porcellana, Tenia vuit anys i me la va regalar la meva padrina pels reis. Les meves germanes tenien molta enveja i de la ràbia me la van tirar a terra i me la van trencar. Vuit dies només em va durar!" (Maria, 82 anys, El Masnou).

*Les joguines dels estiuejants* de les grans mansions eren el somni de tots els infants. En aquelles cases hi havia pistes de tennis i frontó, taules de ping-pong, bicicletes, bones pilotes, trens, cotxets, nines, jocs de taula, etc. L'enveja de tants nens...

*El joc amb els animals domèstics* també era molt important: els gats, a més de caçar ratolins, feien, en algunes ocasions, de substituïts de les nines: eren vestits o pentinats talment com si fossin les pepes més boniques del món. I els gossos tampoc s'escapaven de ser companys i protagonistes del joc dels petits.

*La construcció de les joguines.* Les joguines que no podien ser comprades eren construïdes amb els materials que poguessin tenir a l'abast: canyes, pedres, fulles, fang..., i també amb tot allò que es llençava a casa, en algun taller, fàbrica tèxtil, botiga... Aquests nens es feien joguines amb el que avui anomenem materials reciclats. Els resultava tant divertit l'elaboració de la joguina com el seu joc. Hem de reconèixer el destacat treball que hi havia darrera de moltes joguines fabricades pels mateixos infants o pels adults: hi ha joguines que encara avui ens impressiona veure-les.

*Els jocs i joguines d'ells i d'elles.* En una època amb una educació fortament sexista, han existit joguines i jocs considerats típics dels nois com el joc de pilota, i altres característics de les nenes, com jugar a nines.

De pilotes n'hi ha hagut de moltes mides i materials diferents. Molts dels avis entrevistats ens han explicat la forma com improvisaven les seves pilotes amb papers de diaris, amb draps, cabdells de llana, etc. i que poques vegades podien fer pilotes que votessin. El que tenia una bona pilota (sigui perquè li havien portat els reis o perquè era un regal d'algun familiar) era mimat per tots els altres per a que la deixés i hi poguessin jugar tots. Ara bé, si a l'infant no li agradava jugar a pilota o era molt zelós d'aquesta, els altres ho tenien ben malament per poder-hi jugar.

La Kati de Calella (76 anys), ens explicà que ella, per Reis, sempre tenia molts "bons" regals (tot i que l'economia familiar era justeta); per al seu pare era molt important donar "bons" Reis als seus fills, ja que ell tenia molt present el record que els seus Reis van ser sempre una pilota, una pilota que rebia el dia de Reis i que al cap de pocs dies desapareixia, i així durant tota la infància. Quan ja va ser una mica gran va saber que les pilotes que li portaven els Reis eren cada any la mateixa, que els pares l'amagaven perquè no es fes malbé i li canviaven la imatge (pintant-la) fent-la difícil de reconèixer i per al proper any. És una anècdota molt representativa d'aquells anys en què les famílies tenien el més just per subsistir i que s'empescaven les mil i una perquè els seus infants tinguessin Reis.

En quant a les nines, hi ha dos casos a destacar en què les nines van marcar la vida de dues dones, en un cas com a col·leccionista, i en l'altre, com a fabricant artesana.

*Lola Anglada*, la coneguda il·lustradora i escriptora, era una nena de Barcelona de "casa bona" que estiuejava a Tiana. Els Reis sempre li portaven una nina i moltes vegades més d'una, de drap, amb cares de porcellana... Cada any per Reis era una nova il·lusió esperar per descobrir com seria la seva nova companya de jocs, la nova filleta. D'aquí va néixer una fascinació i amor per les nines que va fer que de gran es convertís en una gran col·leccionista de nines. En va aconseguir de molts països, fabricades amb diversitat de materials i de moltes formes i estils diferents. Tot això ho va recollir en un llibre: *Les meves nines* (1983). L'Ajuntament de Tiana espera poder obrir un museu dedicat a la seva col·lecció de nines.

A la *Maria Roig* de Premià de Mar la seva mare li feia ninetes de drap i ella també en va voler aprendre. Aviat començà a fer-se les seves pròpies nines i més que jugar amb elles, per a ella el joc era fer-les, manegar-se per construir un petit personatge amb quatre draps. De l'afició infantil en van fer un treball: va crear junt amb les seves germanes un taller que va arribar a tenir quinze operàries i un catàleg anual amb més de cent models diferents de nines que la Maria dissenyava. El Museu Tèxtil de Premià de Mar l'any 1997 va voler mostrar el treball de les germanes Roig amb una exposició temporal i l'edició d'un llibret amb la història del taller.

## 5. ON ES JUGAVA. LA ZONA DE MUNTANYA I LA ZONA MARÍTIMA

Es jugava a tot arreu: dins a casa, al carrer, a les places, a les rieres, i allà on els infants es trobaven. En els municipis de costa, la platja era també un punt important de joc, fent castells de sorra, buscant petxines, amagant objectes, fent pous i embassaments, etc. En alguns pobles de mar s'organitzaven per festes les anomenades *Cucanyes Marineres*, amb jocs a la platja.

A Dosrius, mentre anaven a buscar pinyes pinyoneres o bolets, els nens, i sovint també les nenes, no perdien l'ocasió i ja anaven imaginant-se on podien instal·lar el seu nou territori quan poguessin fugir de les moltes obligacions familiars que tenien. Quan baixaven a escola, els nens dels carboners (a una hora de camí a peu), sovint explicaven secrets del bosc que engrandien els desigs d'endinsar-s'hi.

Molts són els que havien jugat als "indios" a la muntanya, on tot semblava com en els "westerns", o a fer d'Errol Flynn per runes com el castell de Burriac de Cabrera de Mar, en les runes d'algun casalot o córrer per l'interior dels conductes de les clavegueres.

El carrer era l'indret dominant on es desenvolupaven tots els jocs de la mainada: jugar a pilota, saltar a corda, a fet i amagar, a les figures, a palets... També les àvies s'asseien al carrer a cosir o a fer puntes de coixí, alligant les joventes.

Els forts pendents d'alguns carrers (sobretot en terreny muntanyenc) s'aprofitaven per a baixar amb carretons fets de fusta i rodes amb coixinets, com els que es feien els nens de Dosrius, al bosc del Barber.

Els infants s'organitzaven per colles, des de petits sortien a jugar sols i en el joc es barrejaven molt, fet que potenciava el contacte entre els infants, encara que això també provocava algunes baralles; les internes se solucionaven ràpid, però les que es produïen entre colles de diferents carrers o pobles veïns podien arribar a ser veritablement bèl·liques, per a defensar el propi territori.

Les rivalitats històriques entre pobles veïns apareixien en els jocs de la mainada, sobretot els dels els nois. Per exemple, els d'Argentona baixaven a la Riera a tirar-se pedres contra els de Mataró i els d'Arenys de Munt anaven a trobar-se amb els d'Arenys de Mar i es llençaven pedretes amb fones.

El que realment venia de gust a l'estiu era anar a banyar-se a les basses i fer petar la xerradeta a l'aigua, jugar-hi a pilota o simplement llançar-se els uns damunt dels altres. I, en l'adolescència, els nois miraven d'empaitar o mirar les noies mentre es banyaven, sempre en basses a part. Unes àvies de Canet de Mar ens explicaren que la platja era un dels pocs llocs on nens i nenes podien jugar junts, sobretot dins l'aigua. La platja destacava com a espai de joc excepcional, on se sentien molt lliures, s'hi corria amunt i avall sense por de tacar-se o estripar-se el vestit.

## 6. JOCS A LES FESTES MAJORS.

Es va constatar la importància de la festa major en l'organització formal de jocs pels petits, fet observat en el buidat de programes de festes majors des dels anys trenta (en concret el de les Festes de les Santes de Mataró, les Festes de Sant Domingo d'Argentona i les de Sant Pere al Masnou). La tradició de què els veïns d'un carrer organitzessin cada any jocs per a la mainada començà a canviar cap als anys cinquanta amb la contractació d'empreses d'espectacles i d'atraccions per infants. Així, de trencar l'olla o les carreres de sacs es passà per exemple a les actuacions de pallassos, els cotxes elèctrics, etc.

Fins que arribem a l'actualitat, en què coexisteixen aquests tipus d'empreses, cada vegada amb atraccions més sofisticades, amb l'aparició d'empreses de lleure infantil que organitzen els que anomenen "jocs tradicionals infantils" i que venen com a atracció per als infants contemporanis en diades festives. Es a dir, hi ha una sèrie de jocs dels que es jugaven abans del canvi a la societat postindustrial que ara tornen a estar de moda i que es tornen a jugar, això sí, adaptats a les circumstàncies actuals, i que s'anomenen "jocs tradicionals". Per exemple, l'any 1979 a les Festes de les Santes de Mataró van contractar al grup d'animació "Barrila" per organitzar *Jocs de Cucanya* i l'any 1998 van contractar l'associació terrassenca "Juguem, jugant", que presentà una Fira de Jocs Tradicionals organitzant en diades festives jocs tradicionals de carrer (que

eren els que abans es jugaven per festes), utilitzant materials i criteris actuals (joguines fabricades industrialment amb plàstic, amb molta espectacularitat i colors llampants). El 2007, municipis com Montgat (per la Festa Major de Sant Joan) han organitzat jocs tradicionals infantils amb un èxit considerable de participació.

A Mataró, fins als anys vuitanta, els veïns de la plaça de Cuba encara organitzaven jocs per a tots els infants durant les Festes de les Santes. Després, aquests veïns van deixar d'organitzar-los i es van contractar grups d'animació infantil. Per als grans també hi havia moltes activitats per les festes, com concursos de jocs esportius: concursos de tir al plat, de carabina, d'escacs, de billar a tres bandes, de curses de bicicleta, tennis, boxa, etc. I en aquells pobles de costa tampoc faltaven, als anys trenta, regates de rem i de patins a pala (al Masnou), que per exemple a Mataró l'any 1975 van ser substituïdes per l'esquí nàutic.

## 7. LA FÀBRICA DE JUGUETES BORRÀS

Aquesta va ser una empresa molt important en el món de la fabricació de juguines, tan a nivell nacional com internacional. Va ser creada a Calella, l'any 1894, i el 1906 es traslladà a Mataró a mans d'Agapito Borràs Pedemonte i tot el seu enginy. Aquest emprenedor va veure el futur més pròsper engrandint la fàbrica d'il·lusions en un entorn industrial de clar predomini tèxtil, com era la capital del Maresme.

L'higròmetre el *Frare del Temps* fou la primera creació d'Agapito. En van seguir moltes d'altres, molts jocs instructius com els trencaclosques, automòbils desmuntables, jocs de taula i tants d'altres que van dissenyar, crear i comercialitzar en els més de cents anys de producció de la fàbrica. Un dels més coneguts, potser el que més, és *Màgia Borràs*, joc que ha anat adaptant-se als temps i que encara és vigent.

Les juguines creades mostren trets de cada època que s'observen en el disseny, en els materials, els temes..., destacant l'estètica modernista d'algunes caixes i jocs del moment.

El que marcava la societat també quedava plasmat en els jocs de Borràs: les guerres, l'ús dels vehicles, la popularitat del futbol i altres esports, els esdeveniments socials, etc. En una societat marcada per l'impacte de la Primera Guerra Mundial, difícilment els menuts podrien quedar-ne al marge: mentre als carrers es jugava a fer trinxeres, a fer volar avions de cartró o a guarir ferits, la fàbrica de juguines va llençar al mercat jocs com *Las Guerras Modernas* o *Combate Naval*, jocs que no perdrien vigència, ni els uns ni els altres, amb les dues guerres posteriors, que els feren encara més realistes. Les influències arribaven també de l'estranger: als anys cinquanta el joc *American way of life* va entrar amb força al mercat.

Als anys seixanta, amb el plàstic, es van abaratir els costos de fabricació i la resistència dels productes, augmentant-ne la producció i les vendes. Els jocs podien arribar a un nombre creixent de compradors.

La fàbrica de Juguetes Borràs va comercialitzar gran varietat de jocs i joguines que van fer somiar a molts i passar grans estones als afortunats que en van poder gaudir.

## 8. LA FESTA DEL CÀNTIR D'ARGENTONA

Per les Festes de Sant Domingo (4 d'agost) a Argentona celebren la Festa del Càntir. Aquesta festa ha substituït el tradicional Aplec de Sant Domingo (un vot del poble a Sant Domingo, celebrat des del segle XVII). Al 1951, davant la decadència de l'Aplec, un grup de veïns i amics de la població van decidir recuperar la importància i la popularitat de la celebració, donant-li un nou impuls, i és quan va néixer la Festa del Càntir. Tot el protagonisme va ser donat al càntir, recordant com en els antics aplecs tothom anava amb un càntir per omplir-lo un cop beneïdes les aigües. Ara cada any es ven un càntir commemoratiu diferent, que moltes persones col·leccionen.



L'aixecada de càntirs. Festa del Càntir d'Argentona. Dècada dels anys seixanta del segle XX. Autor desconegut. Fons del Museu del Càntir d'Argentona.

### 8.1. Jocs a l'entorn del càntir i l'aigua

Des de finals dels anys cinquanta, la festa s'acompanya amb una sèrie de jocs centrats amb el càntir i l'aigua. Els jocs són: *el bàsquet del càntir, pescar el càntir, bufar pel broc gros, l'embocada, reconstruir el càntir, la prova de punteria, la rotllana del càntir, passar el càntir, bufa que va fort, fer el glop més llarg, beure del càntir d'enguany, portar el càntir al cap, trencar el càntir amb els ulls tapats, etc.*

La prova més important és la gran *aixecada de càntirs*, en què els concursants han de beure d'una sèrie de càntirs de mida cada cop major. El més gran fa més d'un metre d'alçada i ple pesa 200 Kg.

Els Jocs del Càntir d'Argentona els podem considerar com a tradicionals i idiosincràtics d'aquesta població des d'una definició estricta del terme, en el sentit que van néixer allà, només es juguen allà i a més estan integrats dintre de la seva festa grossa com a elements d'identitat. No obstant això, quan demanàvem a la gent gran que ens els expliquessin, ràpidament ens feien un aclariment: "Però aquests jocs no són d'aquí de tota la vida, se'ls va inventar en Clavell per donar més color a la festa!". La imatge que d'aquests jocs tenen el joves d'Argentona és

ben diferent, ells els han vist des de petits i els consideren del tot tradicionals.

Ha passat un període suficientment gran i tenen un paper prou important com per poder afirmar que són una tradició a Argentona. Es van incorporar en un moment donat, però això passa en qualsevol joc i activitat. La diferència està en què, en aquest cas, hi ha constància clara de la incorporació documentalment i en la memòria d'una generació. Davant del parer dels més grans és curiós que els que avui organitzen els jocs discuteixin sobre quines eren les regles i els jocs autèntics.

## 9. INVENTARI DE JOCS TRADICIONALS

L'inventari aplega cent tres fitxes de jocs diferents (recollits en una base de dades Access). Les fitxes dels jocs recollits estan classificades segons el tipus de jocs (bèl·lics, de construcció, d'endevinar, d'equilibri, festius, de força-resistència, d'inici d'altres jocs, de llençament - habilitat, de paraules, de persecució, de representació de rols, de saltar, de taula, de transgressió de normes), fent esment també al grup d'edat i al gènere. En cada fitxa vam creure interessant incloure un camp anomenat "temps era temps" donant veu en primera persona als informants entrevistats, fent referència a la seva vivència. També quan era possible s'hi afegia una fotografia o un dibuix del joc o joguina, per fer més amenes i entenedores les explicacions.

En l'inventari de fitxes es van incloure tots els jocs recollits en el treball de camp a excepció d'alguns que vam decidir deixar fora de la recerca: aquells que són massa generals i coneguts (com són el parxís, l'oca, el dòmino...), els jocs que són esports difosos arreu del món, com ara el futbol, el bàsquet, el tennis taula, el billar, la petanca, els escacs, etc. Tampoc vam incloure els jocs de cartes perquè consideràvem que per la seva diversitat i complexitat es necessitaria una recerca a banda.

La majoria dels jocs recollits eren practicats pels infants, mentre que de jocs dels adults, ens ha sorprès, els pocs que se'n van trobar, sobretot pel què fa als practicats per les dones. Els jocs dels grans són sobretot la pràctica d'esports i els jocs de taula, i en especial les cartes i el dòmino.

## REFLEXIONS FINALS

El joc tradicional és un tema molt ampli i apassionant, és una finestra al passat, que ens invita a retrobar unes maneres de viure, conivire, relacionar-se, aprendre, estimar,... i sobretot de JUGAR com feien els nostres avis, besavis, i altres generacions més llunyanes.

El joc ens obre també moltes possibilitats pedagògiques i educatives. Ens facilita poder organitzar activitats conjuntes entre els més grans i els infants, a

## Jocs Tradicionals al Maresme

<b>Nom del joc:</b>	<b>RODA MOLINER</b>
<b>Tipus de joc:</b>	Força-Resistència
<b>Grup d'edat:</b>	a) Infants
<b>Gènere:</b>	Masculí i femení
<b>Nombre jugadors:</b>	Grup (També podia ser individual)
<b>Materials:</b>	No
<b>Com es jugava:</b>	Tots els infants es posaven al centre d'una habitació. Cadascú començava a rodar sobre si mateix fins que el cap ho aguantava. Mentre rodaven anaven cantant: "Roda, roda moliner /si em fas caure, et mataré." Guanyava el joc qui durava més estona.
<b>Espai de joc:</b>	Interior, normalment
<b>Quan es jugava:</b>	Qualsevol moment
<b>Pobles on es jugava:</b>	Pobles concrets: Ens l'han explicat a Sant Andreu de Llaveneres
<b>"Temps era temps"</b>	<i>"Acabaves tant marejat com una roda de molí. Ja no tenies ganes de tornar a jugar, però al cap d'una estona... ja tornaves!" (Antoni, 82 anys, Sant Andreu de Llaveneres)</i>

Exemple de fitxa utilitzada en l'inventari de jocs tradicionals del Maresme.

través del joc, compartint vivències, i compartint somriures. Donar valor al joc tradicional es donar valor a la vida dels avis, a la seva infantesa, i al seu món. És donar valor al passat i deixar el testimoni d'una manera de viure ben diferent a l'actual.

En una jornada centrada en la reflexió entorn a les noves tecnologies i els jocs tradicionals, volem fer esment de la importància dels nous mitjans per la recollida de dades, tant gràfiques com sonores: les màquines fotogràfiques digitals, els enregistraments orals i audiovisuals digitals, així com els tractaments de la informació, fan que la tasca dels investigadors hagi millorat molt en els darrers anys. De quan vam fer la recerca, a l'actualitat, s'ha avançat molt més. Les noves tecnologies faciliten enormement la recerca i també la difusió d'aquestes, a través de DVD interactius, CD, pàgines web, blogs i revistes i publicacions, arriben cada cop a més persones.

La nostra recerca, malgrat no haver estat publicada, resta a la disposició de tota persona o entitat que vulgui consultar-la. Han passat els anys, molts dels

nostres informants ja no són entre nosaltres, però queda el que ens van compartir, el seu record i les paraules amables que sobre els jocs ens van regalar.

Acabem amb algunes frases dels nostres informants, perquè ells i els seus jocs són els protagonistes del treball, la seva veu és la que ha omplert el nostre treball. Per a ells va el nostre agraïment.

*"Sabeu quina en va fer el meu nét per Reis? Va tenir tants regals: jocs, màquines de botons, ninos, cotxets... i no diríeu mai amb el que va jugar tot el dia? Amb la capsa d'un dels jocs! Què us sembla, eh?" (M.Carme, 81 anys de Tordera, 1998)*

*"Aprofitàvem palliçots i feiem una nina amb la que passàvem moltes hores. Recordo que preniem robes velles i la mare ens renyava" (Montserrat, 68 anys, Òrrius, 1998)*

*"Quan jugàvem a fireta, feiem dinarets i intentàvem fer-ho menjar als germanets més petits mentre els cuidàvem. Abans de ben petits la mare ja et feia cuidar els germanets que venien darrera" (Rosa, 73 anys, Arenys de Mar, 1998)*



Grup d'avis de Mataró jugant a cartes, el dia que van ser entrevistats.  
Fons: autores. Mataró, 1998.

*"Abans jugàvem i molt, ara també juguen, però és diferent i demà seguiran jugant... i ves a saber com. Abans ho teníem que inventar tot, no teníem tot el que tenen ara, màquines, joguines tantes com volen..." (Josep, 76 anys, Montgat 1998).*

# Bibliografia



## MATERIALS PUBLICATS EN DIVERSOS SUPORTS EXPOSATS DURANT LA JORNADA

### BIBLIOGRAFIA

APARICI, Robert; MARÍSÁEZ, Víctor (2003). *Cultura popular, industrias culturales y ciberespacio*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

BANTULÀ JANOT, Jaume (2005). <<Joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu I>>. *Revista d'Etnologia de Catalunya* [Barcelona], núm. 27 (novembre), p. 158-159.

CANELA BALSEBRE, Rosa M.; TARRÉS CAPDEVILA, Yolanda; NOGUÉS FURIÓ, M. Josep (2001). <<Jocs tradicionals a la Comarca del Maresme>>. *Revista d'Etnologia de Catalunya* [Barcelona], núm. 18, p. 161-162.

CASTELLS, Manuel (2003). *L'era de la informació: economia, societat i cultura*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

CRAWFORD, Peter Ian; TURTON, David (ed.) (1992). *Film as ethnography*. Manchester : Manchester University Press.

ESPUNY ARASA, Elena (ed.) (2007). *Recerca i patrimoni etnològic. Els jocs tradicionals*. Móra la Nova: Institut Ramon Muntaner.

*La Riuada: revista d'informació cultural* [Móra d'Ebre], núm. 28 (desembre): *Els jocs d'ahir*.

*Revista d'Etnologia de Catalunya* [Barcelona], núm. 14 (abril): *Dossier: Cultures en el ciberespai. Envers una societat digitalitzada*.

MAYANS PLANELLS, Joan (2002). *Género chat, o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona : Gedisa.

## MATERIALS AUDIOVISUALS

*Bitlles tradicionals catalanes* (1996). Barcelona: II Congrés de Cultura Popular i Tradicional Catalana. Vídeo

CHALAR, Conxa; COSTES, Antoni; LAVEGA, Pere (2000). *Jocs Tradicionals a Catalunya*. Barcelona: Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

COMELLAS, Mariona (1994). *Cançons de bressol i de falda*. Sabadell: PICAP. CD-ROM.

*El joc de bitlles al Pallars Sobirà* (1989). Barcelona: Secretari de Difusió Cultural del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya; Tremp: Consell Comarcal del Pallars Sobirà; Consell Esportiu del Pallars Sobirà. Vídeo.

*Jocs tradicionals de les Pitiüses* (2001). Palma de Mallorca: Conselleria d'Educació i Cultura del Govern Balear. Vídeo VHS.

*Les joguines : quan jo era petitet. Programa Vibria del C-33* (1990). Sant Joan Despí: TVC-C33. Vídeo VHS.

SERRA, Joan [et al.] (1996). *El Galop. Danses catalanes i jocs dansats*. Barcelona: El Sac de Danses-TRAM; Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya. CD.

TORT, Núria; CABALLÉ, Pep (2007). *El joc tradicional al rodal d'Arbúcies*. Arbúcies: Museu Etnològic del Montseny-La Gabella. DVD.

## WEBS DE RECURSOS BIBLIOGRÀFICS A INTERNET

Concurs de fotografia escolar de l'IES de Flix: Els Jocs de Brueghel:  
[www.xtec.es/iesflix/concurs%20fotografia%20escolar/Jocs%20Bruegel\\_archivos/frame.htm](http://www.xtec.es/iesflix/concurs%20fotografia%20escolar/Jocs%20Bruegel_archivos/frame.htm)

Web del programa Comenius de la Unió Europa de l'IES de Flix:  
<http://www.xtec.es/iesflix/WEB%20COMENIUS/WEB%20CATALA/CATALUNYA/jocs%20tradicionals.htm>

RACO. Revistes Catalanes amb Accés Obert: [www.raco.cat](http://www.raco.cat)

RECERCAT. Dipòsit de la Recerca de Catalunya: [www.recercat.net](http://www.recercat.net)

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: <http://www.cervantesvirtual.com/>

Dialnet. Universitat de la Rioja: <http://dialnet.unirioja.es>

Web de l'Institut de Estudios Altoaragoneses: [www.iea.es](http://www.iea.es)

## ALGUNES ENTITATS QUE HAN TREBALLAT EL TEMA DEL JOCS TRADICIONALS EN L'ÀMBIT DELS TERRITORIS DE PARLA CATALANA

Agrupació Cultural La Femosa. Artesa de Segre; Arxiu Festiu Catalunya. Barcelona; Associació Cultural Alambor. Benicarló; Associació Cultural Carrutxa. Reus; Associació Cultural del Matarranya. Calaceit; Associació Cultural del Montserrat. Collbató; Associació Cultural La Riuada. Móra d'Ebre; Associació Cultural Lo Llaüt. Ascó; Associació Cultural Lo Rafal. Alcanar; Associació d'Estudis Folclòrics. Grup Alacant; CEIP Soriano Montagut. Amposta; Centre d'Estudis d'Ulldecona; Centre d'Estudis Seniencs. La Sénia ; Centre d'Estudis de la Terra Alta. Gandesa; Centre d'Estudis Històrics de Terrassa; Club de Rem de Tortosa; Escola Autònoma de Jocs Tradicionals de València. Benissanó; Grup de Recerca de Cervelló; Grup de Recerca Folklorica d'Osona. Folgueroles; IES de Flix; INEFC Lleida; Institut d'Estudis Comarcals del Montsià. Amposta; Institut d'Estudis Ilerdencs; Museu Comarcal de l'Urgell. Tàrraga; Museu Comarcal del Montsià. Amposta; Museu Etnològic del Montseny La Gabella. Arbúcies; ZER Ports-Algars.

Podeu trobar els contactes i consultar informació sobre els centres d'estudis i associacions culturals d'aquest llistat al portal de l'Institut Ramon Muntaner [www.irmu.org](http://www.irmu.org)





