

Els jocs en la història

Cultura material i immaterial en el joc



ELS JOCS
EN LA HISTÒRIA

© Del text: Institut Ramon Muntaner
D'aquesta edició: Aeditors

Responsables de l'edició:
Carles Barrull Perna
Elena Espuny Arasa

Fotografia de la coberta:

Correcció lingüística:
Anna Pallarès Ribera

Producció:
Vers Aeditors S.L.U.
Ap. 18. 43519 El Perelló (Baix Ebre)
www.aeditors.cat
info@aeditors.cat

Imprès a Romanyà-Valls
Distribuit per Arc de Berà. Tel. 93 465 30 08

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

ISBN:
DL:
Primera edició, abril de 2011

Els jocs en la història

Cultura material

i cultura immaterial

en el joc



Aeditors

SUMARI



Continguts de la jornada

Presentació

Àmbit 1: Cultura material

El proyecto educativo “Madera de ser”.

Cultura material e inmaterial.

José Ángel Hoyos Perote i Fernando de la Torre Renedo.

Juegos y deportes tradicionales.

*Una forma de compartir, un lenguaje común
en la Europa actual.*

Fernando Maestro Guerrero.

*La importància del joc i la jugueta
en la configuració de la persona.*

Joan Sans Mercadal.

Poiesis lúdica y verbal.

Crear juguetes y nombrarlos en vivo.

Daniel Descomps.

*Els materials a la cultura lúdica mundial
a partir de la iconografia filatèlica del segle XX.*

Joan Ortí Ferreres.

Àmbit 2: Cultura immaterial

La cultura immaterial en els jocs tradicionals.

Pere Lavega Burgués.

Jocs i jugadors a la Barcelona baixmedieval.

Roger Benito Monclús.

*L'hoquei herba a Terrassa: fills de casa bona,
creadors de nissagues esportives.*

Lourdes Plans Campderrós.

*Producció i reproducció cultural juvenil
a través del joc i l'esport.*

Raúl Hernández Villasol.

*Les fórmules electives i les cançons eliminatòries
prèvies a l'acció lúdica com a elements de cultura
immaterial en el joc.*

Jaume Bantulà i Janot.

Àmbit 3: Cultura material i cultura immaterial

*Estudi i recuperació de jocs tradicionals
en el desenvolupament d' un territori.*

L'experiència de l'Ecomuseu de les Valls d'Àneu.

Jordi Abella Pons.

Jocs tradicionals que utilitzen la música.

Ma. Antònia Pujol Subirà.

*Jocs, diversions i joguines efímeres amb elements
de la natura a la Ribera d'Ebre.*

Biel Pubill i Soler.

Comunicacions-pòster

Amb què i a què juguem?

ZER Els Ports.

Los grandes juegos de la humanidad.

Joan Ortí Ferreres.

Me'n vaig de la bola! Proposta de construcció

de jocs que funcionen amb boles.

Biel Pubill Soler.

Joan San Mercadal. In Memoriam

CONTINGUTS DE LA JORNADA



Conferència inaugural:
Fernando de la Torre i José Ángel Hoyos.
Federación Cántabra de Bolos.
El projecte educatiu “Madera de ser”.
Identitat, joc, cultura material i immaterial.

Àmbit 1: Cultura material

Fernando Maestro Guerrero.
Director del Museo de Juegos Tradicionales de Campo.
Jocs i esports tradicionals. Una forma de compartir,
un llenguatge comú a l'Europa actual.

Joan Sans Mercadal.
La importància de la jogueta en
la construcció de la persona.

Daniel Descomps.
Poiesis lúdica y verbal.
Crear joguets i nombrar-los en viu.

Àmbit 2: Cultura immaterial

Pere Lavega Burgués. Professor de la INEFC de Lleida.
La cultura immaterial en els jocs a través de la història.

Rafel Badia. Membre de WICCAC.
Jocs i joguets tradicionals a la xarxa.

Roger Benito Monclús. Institut d'Estudis Penedesencs
i doctorand de la UB.
Jocs i jugadors a la Barcelona baixmedieval.

Àmbit 3: Cultura material i cultura immaterial

Jordi Abella Pons. Director de l'Ecomuseu de les Valls d'Àneu.

**Estudi i recuperació de jocs tradicionals
en el desenvolupament de les Valls d'Àneu.**

Ma. Antònia Pujol Subirà. Professora de l'AMTP i de la UB
Jocs que utilitzen la música.

COMUNICACIONS LLIURES

Lourdes Plans Campderrós. Historiadora.

Centre d'Estudis Històrics de Terrassa.

**L'hoquei herba a Terrassa: fills de casa bona,
creadors de nissagues esportives.**

Jaume Bantulà Janot. Professor de Teoria i pràctica
de les manifestacions del joc a la Facultat de Psicologia,
Ciències de l'Educació i de l'Esport. Blanquerna.
Universitat Ramon Llull.

**Les fórmules electives prèvies a l'acció lúdica
com a element de cultura immaterial en el joc.**

Joan Ortí Ferreres. Associació Cultural La Tella.

**Els materials a la cultura lúdica mundial
a partir de la iconografia filatèlica del segle XX.**

Biel Pubill i Soler, Professor de l'IES de Flix.

Associació Cultural Lo Llaüt d'Ascó.

**Jocs, diversions i joguines efímeres amb elements
de la natura a la Ribera d'Ebre.**

Raúl Hernández Villasol. Investigador predoctoral
i col·laborador de recerca a EMIGRA de la UAB.

Centre d'Estudis Històrics de Terrassa.
**Producció i reproducció cultural juvenil
a través del joc i l'esport.**

COMUNICACIONS-PÒSTERS

ZER Els Ports.
Amb què i a què juguem?

Joan Ortí Ferreres.
Los grandes juegos de la humanidad.

Biel Pubill Soler.
**Me'n vaig de la bola! Proposta de construcció
de jocs que funcionen amb boles.**

EXPOSICIONS DE JOGUETS

Daniel Descomps.
Joguets rústics.

Joan Sans Mercadal.
Joguets tradicionals de les Illes Balears.

DEMOSTRACIONS

Amics de la Baldufa.
Ballada de baldufotes i virolets òptics

PRESENTACIÓ



RAMON MUNTANER
Centres d'Estudis de Parla Catalana

v.irmu.org

FORMAT PER:



El present llibre recull les ponències, comunicacions i pòsters que es van a la Jornada Cultura Material i Cultura Immaterial en el Joc, que va tenir lloc al Museu del Joguet de Catalunya (Figueres) els dies 14 i 15 de maig de 2010. La jornada, que fou organitzada pel Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya, el Museu del Joguet de Catalunya i l'Institut Ramon Muntaner, s'emmarcava dins el Programa Els Jocs per la Història. 2008-2012, va comptar amb la col·laboració de l'Ajuntament de Figueres, l'ICE de la Universitat Rovira i Virgili, el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, l'Associació Europea de Jocs i Esports Tradicionals, l'INEFC Lleida, l'Institut d'Estudis Empordanesos, la Fundació Nous Horitzons i la Fundació Irla i amb el suport de Pyrene PV, Hora Nova-Bitsetmanari de l'Alt Empordà i l'Empordà Setmanari de l'Alt Empordà.

L'estructura d'aquesta publicació és similar a la de la jornada, seguint tres àmbits temàtics, cadascun dels quals conté una ponència i diverses comunicacions, fruit tant de recerques com d'experiències d'aplicació. El primer àmbit, *cultura material*, atén especialment els elements que acompanyen el joc, la construcció tradicional i actual de joguets, les diverses maneres de fer-los servir i el fet col·leccionista, tant a nivell públic com privat. La *cultura immaterial* es treballa en les intervencions del segon àmbit. En aquest àmbit podem veure les conclusions de recerques i experiències dedicats a estudiar els valors intrínsecs en el joc tradicional, les normes del joc, els aspectes ètics, socials i socialitzadors en les diverses etapes de la història, així com altres elements immaterials associats al joc, com la música, la gestualitat, el patrimoni oral, la dansa, etc. Les intervencions del tercer àmbit, *cultura material i cultura immaterial*, ens donen eines per analitzar les vinculacions naturals entre els dos àmbits anteriors, veient la seva implicació en conceptes com patrimoni, identitat o formació de l'individu.

Es tracta de tretze articles i tres comunicacions-pòster que mostren les diferents recerques sobre jocs tradicionals i cultura material i immaterial des de la perspectiva de diferents disciplines, com poden ser l'edu-

cació física, l'antropologia, la filosofia, la història, l'etnomusicologia, la filatèlia, etc. L'àmbit territorial dels treballs va des de diverses contrades de Catalunya -el Pallars Sobirà, la Ribera d'Ebre, la Terra Alta, el Vallès Occidental i el Barcelonès-, fins a les Illes Balears, Cantàbria o el Sud de França, amb comparacions més generals amb altres indrets d'Europa i del món.

Malauradament, el passat mes de febrer, el Sr. Joan Sans Mercadal, un dels ponents de la jornada, ens va deixar, motiu pel qual hem cregut convenient incloure un breu homenatge a la seva trajectòria professional.

Esperem que aquest cicle de jornades "Els jocs en la història. 2008-2012" serveixi per impulsar i visualitzar la recerca interdisciplinari al voltant dels jocs tradicionals, en diferents etapes de la història i en diversos territoris i ajudi a incorporar noves recerques i experiències d'aplicació tant a la darrera jornada, "El joc i la interculturalitat" –Berga, 9 d'abril de 2011- com al congrés de cloenda del cicle –Móra la Nova, maig de 2012 -.

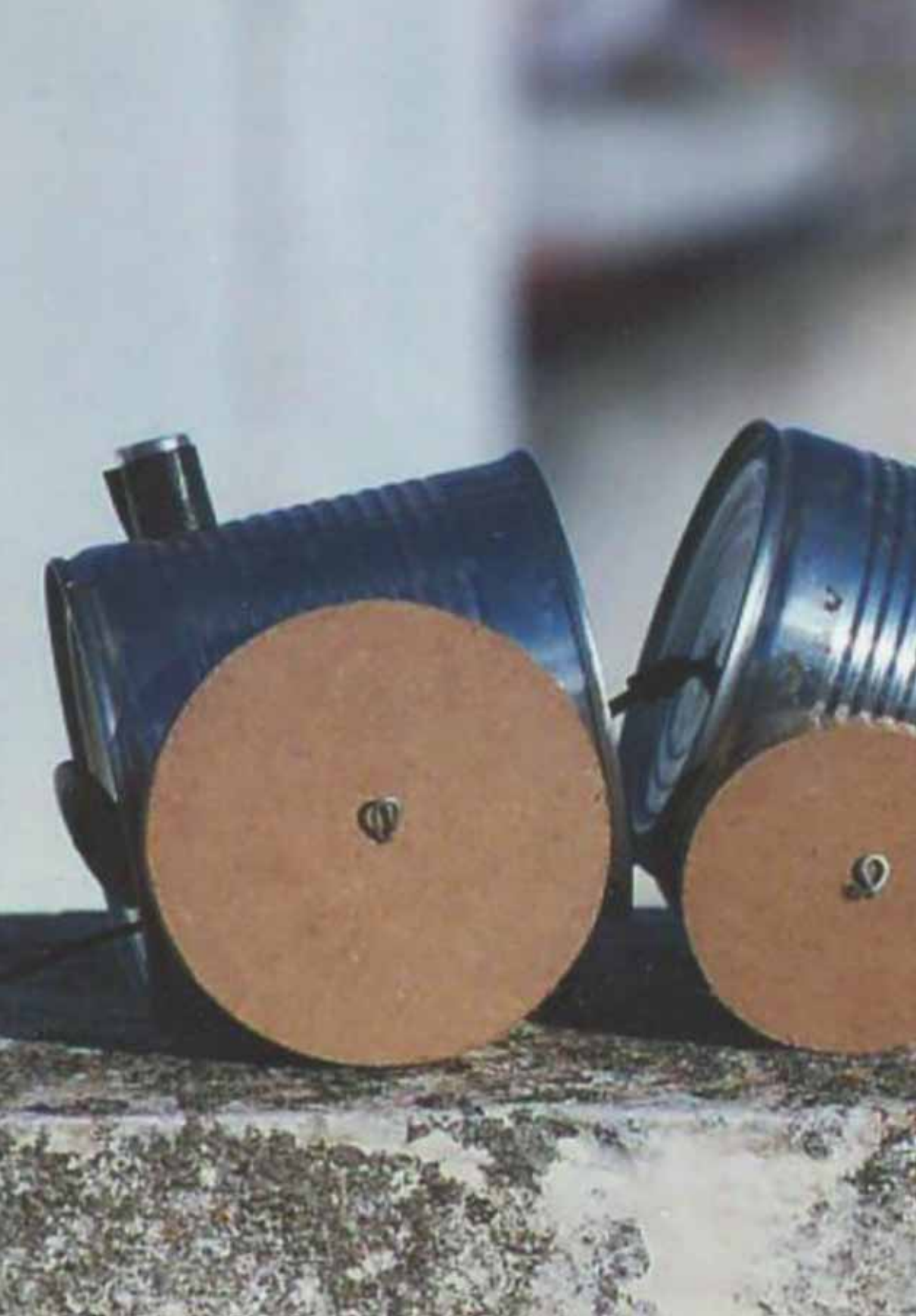
PONÈNCIES I COMUNICACIONS



Sra. ELENA
ESPUNY

INSTITUT MÀRCIA MONTAÑANA

Sr. JOAN SANS
MERCADAL



**ÀMBIT 1:
CULTURA MATERIAL**



PROYECTO EDUCATIVO “MADERA DE SER”: IDENTIDAD, JUEGO, CULTURA MATERIAL E INMATERIAL

JOSÉ ÁNGEL HOYOS PEROTE

FERNANDO DE LA TORRE RENEDO

Maestros responsables del Proyecto Educativo Madera de Ser
Miembros de la Federación Cántabra de Bolos

1.- LOS BOLOS EN CANTABRIA

Cantabria es una comunidad autónoma uniprovincial muy pequeña (5.300 km²) situada en el norte de España, con un poco más de medio millón de habitantes que comparten su territorio verde entre el mar y la montaña. Su capital es Santander, una ciudad de casi 200.000 habitantes abierta al mar, y otras poblaciones importantes son Torrelavega, Castro Urdiales, Laredo, Camargo o Reinosa. Aunque su principal actividad económica ha sido tradicionalmente la ganadería, el cambio de orientación producido tras nuestra entrada en la Unión Europea ha hecho que sea el sector servicios, principalmente el turismo, nuestra mayor fuente de ingresos. Un turismo de calidad avalado por sus lugares de interés (Santillana del Mar, Cuevas de Altamira, Cueva de El Soplao, Parque de la Naturaleza de Cabárceno, las playas, sus montañas, sus pueblos...), por su rica y variada gastronomía, por su clima alejado de las altas temperaturas veraniegas y los fríos invernales y por el agradable trato de sus gentes que hacen posible que nadie se sienta extraño. Cantabria es, como dice nuestro eslogan turístico, Infinita.

A pesar de que los juegos tradicionales han sufrido notables transformaciones motivadas por los cambios sociales y tecnológicos, especi-

almente en los últimos treinta años, en Cantabria los bolos gozan de muy buena salud y de una situación privilegiada, figurando incluso en nuestro Estatuto de Autonomía junto al remo (traineras) y teniendo un tratamiento especial en los presupuestos anuales de la Comunidad, muy distintos a los de cualquier otra disciplina deportiva por tratarse de una seña de identidad regional.

La Federación Cántabra de Bolos tiene su sede en un edificio propiedad del Ayuntamiento de Santander, dentro del Complejo Deportivo, y cuenta con cuatro boleras, oficinas, aula y sala de reuniones. Cuenta con casi 300 equipos, 3.000 jugadores y 120 árbitros; cada temporada se disputan más de 3.000 partidos por equipos y casi 500 competiciones individuales o por parejas. Su presupuesto para este año 2010 es de 500.000 euros, la mitad aportados por el Gobierno Regional.

A la Federación Cántabra de Bolos le corresponde, por Estatutos, la función de tutelar, organizar, controlar y programar la actividad bolística como a cualquier otra Federación, pero además asume, por convicción y voluntad propia, la función de velar por su promoción entre las nuevas generaciones.



El juego de Bolo Palma se ha deportivizado y cuenta con instalaciones capaces de albergar a más de 2.000 aficionados. Bolera Severino Prieto en Torrelavega. Fotografía: José Ángel Hoyos, Archivo de la FCB, 2003.

2.- MODALIDADES DE JUEGO

Cuatro son las modalidades que se practican en Cantabria y las cuatro están adscritas a la Federación Cántabra de Bolos, creada en 1941 al igual que la Federación Española, de la que nos hemos desvinculado este año porque desde Madrid no se acepta que cada modalidad se rija por los representantes electos de la propia modalidad y permite que todas las demás modalidades voten los asuntos de otra modalidad, que en la mayoría de los casos desconocen. Si el bolo palma de Cantabria representa el 92% de la actividad a nivel nacional, creemos que es a Cantabria a quien le compete tomar las decisiones técnicas de la modalidad. Las *bitlles* catalanas están dentro de la Federación Catalana y ésta dentro de la Federación Española (con muchos problemas pendientes de resolución en los tribunales) con la modalidad de *bowling*, no con las *bitlles*. ¿Se entendería que las cuestiones técnicas de las *bitlles* estuviesen en manos de las demás modalidades de la Federación Española?

2.1.- BOLO PALMA

Es la modalidad que cuenta con más practicantes y más actividad. El objetivo del juego es derribar, tanto desde el tiro como desde el birle, el mayor número de bolos y de conseguir una jugada especial, “embo-car”, así llamada por intervenir en ella el décimo bolo llamado “embo-que” y más pequeño que los nueve restantes, construidos con madera de abedul o avellano. Los proyectiles, llamados bolas, son esféricos, de madera de encina y en torno a los 2 kilos de peso, dependiendo de las distancias de lanzamiento (de 6 a 20 metros en función de la edad y la categoría de los jugadores) y de la fortaleza del jugador. Cada jugada se compone de dos fases: tirar (lanzar las bolas desde una señal marcada metro a metro en la zona de tiro) y birlar, que, muy al contrario de su significado en el lenguaje normal, es devolver las bolas desde el punto en el que se detuvieron tras su primer lanzamiento en la zona de birle.

Es la modalidad más practicada en la región, también practicada en la zona oriental de Asturias, y también la más deportivizada hasta el punto que alguno de sus jugadores, sin ser profesionales, superan los 60.000 euros anuales, fruto de los premios conseguidos en las competiciones individuales y la asignación de su peña o equipo en concepto de fichaje. En el concurso con mejores premios, patrocinado por el Banco Santander, el ganador (en una sola tarde) tiene un premio de 15.000 euros y otro de 12.000 en el organizado por la Consejería de Deporte del Gobierno de Cantabria.

Cuenta con 2.300 licencias, de las cuales casi la mitad pertenecen a jugadores encuadrados en las categorías menores, es decir, hasta los 18 años, repartidas en 200 equipos (de cuatro jugadores más suplentes) que participan en ligas y copas repartidos en categorías con un total de 32 grupos. Además se juegan competiciones puntuables para los campeonatos regionales y nacionales, en la modalidad individual y parejas, y los tradicionales concursos en las fiestas de los pueblos hasta alcanzar un total de 500, y todo ello entre los meses de abril a septiembre.

2.1.- PASABOLO TABLÓN

Se incorporó a la disciplina federativa en 1961. Es una modalidad muy espectacular practicada en los pueblos de la zona oriental de Canta-

Los aficionados siguen muy de cerca el lanzamiento de la bola en Pasabolo Tablón. Bolera "Las Cárcobas" en Laredo- Fotografía: José Ángel Hoyos, Archivo de la FCB, 2006.



bria y la zona occidental de Vizcaya, entre los ríos Asón y Nervión, y también en el norte de Burgos y sur de Cantabria (Valderredible). El objetivo del juego es desplazar lo más lejos posible (hasta 50 metros), con una bola de agarradera de unos 5-6 kilos, los tres bolos “plantados” con arcilla sobre un tablón de 20 centímetros de ancho. El campo de bolos tiene señaladas siete rayas que determinarán el valor de los bolos: 1, 10, 20... y así hasta 70 si supera la última raya. No existe la jugada de birle.

El número de practicantes con licencia está en torno a los 300, distribuidos en categorías de edad y calidad de juego, que participan en ligas y campeonatos encuadrados en 26 equipos. Juegan competiciones por equipos en tres grupos. Son muchos los pueblos que organizan, con motivo de sus fiestas, interesantes competiciones dotadas de premios en metálico, en cantidades netamente inferiores a las repartidas en bolo palma.

2.3.- PASABOLO LOSA

Es posiblemente la modalidad más antigua de todas, que guarda similitud con otros pasabolos de Asturias, León y Galicia, y que nos recuerda al hombre primitivo en su intento de cazar animales con piedras. El objetivo del juego es conseguir que los bolos, en su desplazamiento,

El jugador de Pasabolo Losa realiza en su lanzamiento un gesto como el primitivo cazador. Bolera “El Cagigal”, en Loredo. Fotografía: José Ángel Hoyos, Archivo de la FCB, 2006.



superen una raya semicircular para obtener una puntuación superior. La jugada se completa con el birle (devolver la bola desde un punto fijo detrás de la raya), pero ahora los bolos solamente contabilizan como derribo.

Entró a formar parte de la Federación en 1981, cuenta con 200 deportistas encuadrados en 20 equipos que juegan la liga por tríos en dos categorías, y los campeonatos regionales y concursos tanto de forma individual como por parejas. Es propio de los pueblos comprendidos entre las desembocaduras de los ríos Asón y Miera, junto a la costa, en la comarca llamada Trasmiera Marítima, pueblos que además practican también el polo palma. La competición por equipos tiene como singularidad que los jugadores de cada equipo se alternan en el lanzamiento de su bola y gana el primero que llegue a los cincuenta puntos.

2.4.- BOLO PASIEGO

Es una modalidad de derribo muy similar a la de tres tablonos practicada en los pueblos del norte de Burgos. Se incorporó a la disciplina federativa en el año 2001, cuando apenas se practicaba en las fiestas de algunos pueblos de la comarca del alto río Pas. Es, sin duda, la más viva en cuanto a su evolución ya que ha pasado de estar prácticamente desaparecida a contar con 24 equipos y 200 jugadores que juegan competiciones de liga, copa, campeonatos regionales y concursos en sus distintas categorías.

La típica cabaña preside la partida, dando un sabor rural a la modalidad de Bolo Pasiego. Bolera de "Candolfías" de Vega de Pas. Fotografía: José Ángel Hoyos, Archivo de la FCB, 2006.



3.- DE JUEGO A DEPORTE

No se sabe muy bien de donde proceden los muchos juegos de bolos que hay en España. Dicen que fueron los peregrinos procedentes del centro de Europa los que introdujeron este juego en las regiones de paso en su Camino hacia Santiago. En cualquier caso, los cántabros, sin haber sido sus inventores, lo asumieron de tal manera que este juego, especialmente en su modalidad llamada bolo palma, se convirtió en el protagonista del vivir cada día de nuestros pueblos y aldeas en las sosegadas tardes de primavera y verano. En épocas pasadas, en las que apenas existían otras formas de ocio, los bolos concitaban de tal manera el interés de todos que la bolera se convirtió durante años, probablemente durante siglos, en lugar de encuentro de grandes y pequeños. Para los cántabros, los bolos constituyen el deporte autóctono por excelencia y decimos con orgullo que este juego tradicional, que forma parte de nuestra tradición y cultura, es una de las señas de identidad de Cantabria.

Tanto se identificó el pueblo cántabro con sus bolos que el progreso tecnológico y social que se produjo especialmente en la segunda mitad del siglo pasado, lejos de provocar su aletargamiento o incluso su desaparición, como ha ocurrido con otros juegos populares, lo que trajo consigo fue una evolución hacia los cánones deportivos que ha desembocado hoy en día en la consagración de los bolos como el segundo deporte de Cantabria.

El desarrollo social derivado de aquel progreso tecnológico supuso un cambio importante en las costumbres y en las formas de vida que desde siglos se venían conservando en nuestros pueblos. Elementos como el automóvil o la televisión provocaron la implantación de otras formas de ocio que llevaron aparejada, irremediabilmente, la disminución y en muchos casos la desaparición total de la práctica popular de los bolos en nuestros pueblos con una consecuencia inevitable: las nuevas generaciones, al carecer del modelo adulto de la práctica, perdieron todo interés por los bolos, que solo se conservaban testimoni-

almente en aquellos lugares donde la competición deportiva, a través de la peña o club local, mantenía viva la tradición.

4.- LOS BOLOS: CULTURA MATERIAL E INMATERIAL

La cultura es la suma total de todas las formas en las que vive el hombre, transmitidas de generación en generación por medio del aprendizaje. La cultura de un pueblo es su herencia social. Incluye todas las actividades humanas que el hombre ha aprendido a realizar. La cultura es un producto de la sociedad: se adquiere en la sociedad a través de la interacción social y es una guía para la conducta en interacción futura.

Aquellos aspectos de la cultura que son tangibles, concretos y que se experimentan a través de los sentidos se llaman cultura material. Los elementos culturales intangibles, abstractos y que no pueden experimentarse por medio de los sentidos componen la cultura inmaterial. No debemos ver los elementos materiales de la cultura independientemente de los inmateriales. Existe una relación muy íntima entre unos y otros. Los elementos materiales existen primero en la mente del hombre en forma inmaterial y luego se desarrollan en su forma material. Ambas formas de cultura, la material y la inmaterial, son indispensables para lograr el conocimiento completo de un pueblo, sus señas de identidad.

Cantabria es una región rica en patrimonio cultural y natural y todos, estimulados por la actividad de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, que hace suyo el eslogan turístico Cantabria Infinita, valoramos cada rincón de la Comunidad, rincones que son muy apreciados por nuestros visitantes. Así, nadie duda de la importancia de las Cuevas de Altamira y de El Soplao; Santillana del Mar, Comillas o la propia capital, Santander; el Parque de la Naturaleza de Cabárceno y los Picos de Europa; las playas de arena fina y los verdes paisajes rurales; la gastronomía... Sin embargo, muy pocos son conscientes de que poseemos otro patrimonio que ha tenido mucha importancia para nuestros antepasados: las boleras, los bolos y las bolas.

4.1.- LA BOLERA

La bolera es un bosque pequeño. Un bosque de nueve árboles prósperos y un arbolito que es el emboque. Aquel que juega es el leñador que derriba troncos, un día y otro, de un modo incansable. El hacha es la bola que se mete en la selva y la derriba. Las bolas, como el hacha, necesitan ser esgrimidas con vigor y habilidad. El novato o el torpe derribarán pocos árboles en el bosque y pocos bolos en la bolera. El armador es la naturaleza que repara constantemente los daños causados por los hombres. Gracias a él, el bosque de nueve árboles y un arbolito torna a surgir y a florecer apenas una bola da con él en tierra. (José del Río Sáinz)

La bolera o corro es un espacio muy importante en la vida de los pueblos y por ello suele estar siempre en un sitio céntrico, en la plaza o muy cerca de ella y de la iglesia y, muy importante, junto al bar. Es el tabernero quien regenta, cuida y da vida a la bolera porque supone un aliciente para su negocio. Son muchos los bares que tenían su propia bolera, pero con el desarrollo económico de los años setenta muchas desaparecieron para ser utilizadas como aparcamiento, al transformarse el bar en restaurante.

La bolera tradicional está rodeada de una pared de piedra que, además

Bolera tradicional de Bolo Palma rodeada de pared de piedra y protegida del sol con frondosos árboles. Bolera “La Roble-da”, en Puente San Miguel. Fotografía: José Ángel Hoyos, Archivo de la FCB, 2004.



de contener a las bolas, sirve para sentarse a los que se acercan a seguir el juego. Unos frondosos árboles la rodean y proporcionan sombra en verano. Sin embargo, la deportivización del juego las ha transformado en pequeños estadios, capaces de albergar a más de dos mil espectadores cómodamente sentados, dando paso al hormigón al hierro y a la publicidad. Ahora son las entidades locales las encargadas de construirlas y cuidarlas. El Gobierno de Cantabria lleva unos años construyendo boleras cubiertas (en la actualidad contamos con 20) en las zonas más pobladas o de más actividad bolística. Es una instalación necesaria que garantiza la celebración de competiciones a lo largo de todo el año y que también puede utilizarse para otras actividades; es decir, se trata de una instalación multidisciplinar.

Cantabria tiene 102 municipios que agrupan a casi un millar de pueblos, de los que solamente una veintena superan los cinco mil habitantes. No hay pueblo de Cantabria, por pequeño o por remoto que sea, que no tenga una bolera, generalmente situada en la plaza, junto a la iglesia y al bar. El último censo de boleras elaborado por la Federación Cántabra de Bolos registraba más de 600 boleras, si bien casi la mitad apenas tienen actividad. La bolera no es solamente lugar de juego, también es punto de encuentro, de conversaciones, de relaciones sociales. Todo lo que en ella ocurre se transmite entre generaciones de forma natural y espontánea.

La llegada del automóvil y de la televisión, en definitiva, las mejoras sociales y económicas de la década de los setenta del siglo pasado fueron nefastas para la conservación de las tradiciones populares y para los bolos. Las gentes abandonan los pueblos y se trasladan a vivir a los extrarradios de las localidades industriales en busca de una vida más confortable y menos dura que las de las zonas rurales. Antes, las cosas eran muy distintas. Llegado el domingo hay que vestir las mejores ropas para ir a misa; los agricultores y ganaderos no pueden trabajar, nadie puede trabajar y quien osa hacerlo se expone a una denuncia y a una buena multa. La plaza toma vida, muy especialmente tras la bendición del señor cura, pues ya se puede ir a jugar a los bolos

o a la taberna próxima a la bolera. En el corro (la bolera) juegan los hombres, los mayores, los que ya han cumplido con el servicio militar. Las mujeres, sentadas en la pared de piedra que rodea la bolera, no están atentas al juego sino a sus cotilleos, aprovechando para realizar alguna labor con el punto, quizás un jersey para la niña pequeña que ha dado un tirón esta primavera y va enseñando pecaminosamente el ombligo. Los jóvenes y las jóvenes van merodeando por la plaza, tanteando y tonteando, pero siempre a la vista y control de los mayores. Las niñas por un lado juegan a la comba, al pañuelito o a otros juegos de niñas; los niños, con sus juegos, más brutos, más violentos, de más fuerza y velocidad, o imitando a los mayores jugando a los bolos con unos botes de tomate y unas piedras de río. El tabernero tiene buena jornada y está llenando el cajón vendiendo vino blanco, tinto o clarete. Las abuelas se toman sus galletas con jerez quina. Llega la hora de comer, pero se quedan en la tasca los más rezagados, los más bebedores. No faltan las canciones regionales en todo momento, hasta la llegada de los que vienen a tomar el café y a jugar una partida de cartas.

Cuando uno llega a la bolera no da las buenas tardes, sino que expresa en voz alta su deseo de jugar. “¡Arriba a los gananciosos!” es un desafío a los ganadores, ya que los perdiciosos, los perdedores, dejan de jugar y pagan al tabernero la consumición apostada y una propina al pinche, el niño que ha plantado los bolos. Y de nuevo, otro duelo y otro y otro hasta que la luz del día se apaga. En ocasiones, si la bolera posee una bombilla, protegida por una lata de dulce de membrillo, encima de los bolos se prolonga el juego. Mañana es día de labor y hay que regresar al trabajo en la mina, en la fábrica, en el monte o con el ganado. La bolera duerme después de una jornada intensiva de emociones y de sensaciones, de vida social. Las obligaciones laborales no les permitirán volver hasta el próximo domingo, pero la bolera no va a estar sola ya que entre semana es el turno de los más jóvenes, cuando salen de la escuela o durante todo el día en las vacaciones. Cuando un niño queda libre de obligaciones en su casa (ir a buscar agua, leña, observar el ganado...) acude a la bolera sin necesidad de haber que-

dado con nadie. Allí encontrará la compañía necesaria para jugar a los bolos o a otros juegos mientras espera a que llegue su turno.

Cuando se acaba el día, en la bolera quedan, inertes, los elementos de juego: madera, piedra, barro, agua..., a la espera de que mayores o niños inicien una nueva partida, seguramente con apuesta incluida. Y así, día a día, año a año, de generación en generación durante siglos.

4.2.- LOS BOLOS Y LAS BOLAS

“De pie, sobre la arena, / ordenados y panzudos. / Troncos de árboles desnudos, / que esperan la primavera. / Regimiento de madera, / ¿no oís que la bomba estalla? / Sin saliros de la raya, / ¿es que aguardáis a que toque / su cornetín el emboque / para entrar en la batalla?” (José Hierro)

Los bolos se hacen con madera de abedul o avellano, maderas blancas y blandas, fáciles de trabajar y que tienen un sonido muy limpio. Miden 45 cm de alto, cinco de ancho y un peso cercano a los 600 gramos. Antes se hacían artesanalmente con una herramienta llamada azuela, también utilizada para construir los aperos o herramientas de labranza, pero las máquinas, en concreto el torno, han facilitado su fabricación, pudiendo atender la demanda para tanta competición. Tanto el abedul como el avellano son especies protegidas en Cantabria, por lo que se traen de Galicia. Un juego de bolos, nueve grandes y uno más pequeño llamado emboque, tienen un precio de 130 euros y su vida no es muy larga. Protegerlos de la humedad alarga su duración. Tiempo atrás, cuando los niños querían jugar a los bolos, tenían que arreglarse con botes de tomate y piedras del río.

“La bomba, redonda, baja / de no sé qué avión lejano. / ¿Fue un avión o fue una mano / quien la ha lanzado a la caja? / Al birlar, la bola raja, / El roble zumba. Resuena / un xilófono. Se llena / la tarde de ojos abiertos. / El niño

pone los muertos / nuevamente en pie en la arena.” (José Hierro)

Las bolas son totalmente esféricas, de madera de encina, una madera muy resistente a los golpes, que se trae de Extremadura. Su peso oscila entre los 1.600 y los 2.200 gramos, dependiendo de la fortaleza del jugador y de la distancia de tiro, que va desde los 6 a los 20 metros en función de la categoría y edad de los jugadores. Su precio es de 35 euros y tiene una larga vida, ya que pueden ser reparadas y si pierden peso pueden servir a otros o jugadores o pueden ser lastradas de nuevo. Las bolas se lastran, es decir, se introduce en su interior plomo fundido, para buscar que las tres bolas del mismo juego tengan el mismo volumen y el mismo peso.

5.- CULTURA INMATERIAL

Debido a la gran importancia que el juego de los bolos tuvo en la vida diaria de todos los pueblos cántabros durante siglos, para Cantabria este juego constituye uno de sus señas de identidad más queridas. Sin embargo, el progreso tecnológico y social experimentado en las últimas décadas del siglo XX hizo que la práctica popular disminuyera a favor de otras nuevas formas de ocio, con lo que las nuevas generaciones, al perder el modelo adulto, desconocían en muchos casos el que ha sido el juego popular por excelencia de Cantabria, al que hoy se acostumbra a llamar deporte autóctono.

La situación había llegado a ser tan alarmante que una gran mayoría de nuestros escolares los desconocían absolutamente, no solo en cuanto a su práctica, sino en cualquier aspecto relacionado con los mismos. Ante esta situación, parecía lógico un desenlace inevitable a no muy largo plazo: la desaparición de los bolos, como de hecho ha ocurrido con otros juegos tradicionales. Pero este desenlace no solo iba encaminado a la desaparición de la práctica popular, sino que ponía en peligro la propia pervivencia del juego en su aspecto deportivo, pues cabe pensar que el envejecimiento del público espectador se fuera agravan-

do cada vez más ante la falta de interés de las nuevas generaciones. En 1988, la nueva Junta Directiva de la Federación Cántabra de Bolos,



Los bolos y bolas esperan la llegada de nuevos jugadores. Si no juegan los adultos, ¿cómo aprenderán los más jóvenes? Bolera “San Miguel”, en Co-sío. Fotografía: José Ángel Hoyos, Archivo de la FCB, 2007.

formada casi en su totalidad por personas relacionadas con los distintos niveles de la enseñanza, convoca unas Jornadas Técnicas para reflexionar sobre la situación actual de los bolos. Las conclusiones son catastróficas ya que se observa la desaparición continua de boleras, el descenso de practicantes, especialmente entre los más jóvenes, atraídos por otras disciplinas deportivas y el envejecimiento de los aficionados. Consciente de esta grave situación, la Federación Cántabra de Bolos estableció un programa de promoción encaminado en una doble dirección: de un lado, dar a conocer a nuestros escolares el mundo de los bolos desde el punto de vista de su significado cultural y social en Cantabria; de otro, incentivar el aprendizaje del juego y su práctica deportiva o simplemente recreativa. Este doble objetivo se materializó en la puesta en funcionamiento de dos ambiciosos proyectos: “Madera de ser” y Escuelas de Bolos.

El Proyecto Educativo “Madera de ser”, que debe su nombre a la conjunción de dos conceptos, identidad regional (manera de ser) y la materia prima fundamental de los elementos de juego (madera), nace con un objetivo claro: ofrecer a nuestros escolares la posibilidad de

acercarse al conocimiento de los bolos en sus aspectos culturales, tomando conciencia de la importancia social e histórica que tienen en la tradición de los pueblos de Cantabria.

Las Escuelas de Bolos constituyen el otro pilar en el que se apoya el programa de promoción de la Federación Cántabra, respondiendo en este caso a la necesidad de aumentar el número de practicantes de los que se nutrirá en un futuro próximo la nómina de jugadores en sus diferentes categorías, en la seguridad de que de la cantidad saldrá la calidad que probablemente mejorará también el nivel de juego.

En Cantabria los bolos son más que un juego, son un deporte y el Proyecto Educativo “Madera de ser” es, más que un proyecto, una realidad después de diez años de funcionamiento y 50.000 participantes.

6.- PROYECTO EDUCATIVO “MADERA DE SER”

La aspiración de la Federación Cántabra de Bolos de establecer vías de acercamiento de los bolos al ámbito escolar se plasmó finalmente en la confección de un proyecto que a comienzos de los años 90 fue propuesto a la entonces Dirección Provincial del Ministerio de Educación y Ciencia. La idea, que fue bien acogida por sus responsables, se encontró, sin embargo, con dificultades derivadas en primer lugar de la falta de instalaciones adecuadas y de la dependencia que en aquellos momentos teníamos del Gobierno Central en cuestiones educativas.

Una vez transferidas a nuestra región las competencias en materia educativa (1999), desde la Federación se retomó el proyecto y, con las reformas pertinentes, en el año 2000 se presentó de nuevo a la Consejería de Educación del Gobierno de Cantabria, en donde fue acogido con interés, prometiendo estudiar su viabilidad para su puesta en marcha. La idea contó también con el apoyo del Ayuntamiento de Santander, que ofreció las instalaciones de la entonces recientemente construida Área de Deportes Autóctonos del Complejo Municipal de Deportes de La Albericia.

Los contactos y gestiones pertinentes fructificaron finalmente en la firma de un convenio de colaboración a tres bandas, con la participación de la Consejería de Educación, que destinaría a la ejecución del proyecto a dos de los tres profesores que participaron en la preparación del mismo; del Ayuntamiento de Santander, que cedería las instalaciones citadas para las actividades programadas, y de la Federación Cantábrica de Bolos, que correría a cargo de la contratación de tres monitores y de los gastos de materiales y recursos técnicos necesarios para el desarrollo del proyecto.

La ejecución de las obras de la autovía a El Sardinero en 1995 dejó entre ésta y el Complejo Municipal de Deportes de La Albericia unos terrenos sobrantes que, tras las gestiones realizadas por la Federación Cantábrica, el Ayuntamiento de Santander destinó a los bolos. Tras un convenio de cesión de dichos terrenos a la Federación se puso en marcha un proyecto para la ejecución de las instalaciones de lo que se llamaría Área de Deportes Autóctonos, con un presupuesto de casi cincuenta millones de pesetas, que serían financiados en su mayor parte por el ente municipal, con la colaboración de la Consejería de Cultura y Deporte y de la propia Federación. Las instalaciones, que fueron inauguradas el domingo 18 de junio de 2000, comprenden cuatro boleras, una de cada modalidad de bolos que existen en Cantabria: bolo palma, bolo pasiego, pasabolo tablón y pasabolo losa. Un edificio, que fue restaurado con aires de estilo montañés, alberga en su planta baja oficinas, sala de reuniones y un aula didáctica y en la planta superior, las oficinas de la Federación. En definitiva, unas magníficas instalaciones dotadas de los mejores elementos técnicos y rodeadas de zonas verdes con una amplia muestra de árboles autóctonos (robles, hayas, castaños, tejos, acebos...), sin que falten entre ellos los que desde antaño se utilizan para la fabricación de bolos y bolas: abedul, avellano, encina, agracio....

Posteriormente, en el Aula Didáctica “Madera de ser” se realizó la firma del convenio, con la participación de las tres entidades que colaboran en la realización del Proyecto: la Consejería de Educación y

Juventud, que destina dos profesores para este fin; el Ayuntamiento de Santander, que cede las instalaciones para su desarrollo; y la Federación Cántabra de Bolos que aporta los medios y recursos técnicos necesarios así como la contratación de monitores, contando con la inestimable colaboración de otra Consejería del Gobierno de Cantabria, la de Cultura, Turismo y Deporte. Cabe resaltar que el proyecto cuenta con la aprobación y colaboración de los tres grupos políticos de la Comunidad, ya que la consejera de Educación es del Grupo Socialista, el consejero de Deporte, del Grupo Regionalista y el alcalde de la ciudad pertenece al Grupo Popular. Por ello, en estos diez años de funcionamiento, el proyecto no ha sufrido ningún cambio a pesar de los cambios en los distintos períodos electorales.

El proyecto, que debe su nombre a la conjunción de los conceptos *madera* –materia prima fundamental de todos los juegos de bolos- y *manera de ser*, en clara referencia a la identidad de nuestras gentes y a su identificación plena con este juego, ve la luz a comienzos del curso escolar 2000-2001. Nace con un objetivo claro: ofrecer a nuestros escolares, la posibilidad de acercarse al conocimiento de los bolos en sus aspectos culturales, tomando conciencia de la importancia social e histórica que tienen en la tradición de los pueblos de Cantabria.

6.1.- JORNADA LOS BOLOS, IDENTIDAD REGIONAL

Esta jornada es la actividad estrella del proyecto "Madera de ser" y tiene por objeto poner al alcance de todos nuestros escolares el conocimiento de los bolos como parte esencial de las tradiciones de Cantabria y como hecho cultural. La jornada estaba programada en un principio para los alumnos de 3^{er} Ciclo de Primaria, pero la inclusión de los juegos tradicionales de Cantabria, los bolos y el remo, en el currículo de la ESO, ha propiciado que la participación de los alumnos de Secundaria aumente cada año. También se realizan actividades para Educación Infantil (solamente 5 años) y para 1^{er} Ciclo de Primaria. El reparto porcentual quedaría así: Tercer Ciclo de Primaria, 45%; Secundaria (solamente 3^o y 4^o de ESO), 30%; Infantil y Primer Ciclo,

25%. Participan en ella todos los centros educativos de la región que lo soliciten previamente, para lo cual se establece un plazo de solicitud. Una vez finalizado éste, se elabora el calendario, asignándole en una fecha concreta a cada centro solicitante, que conocen en el mes de octubre para que lo puedan incluir en su programación anual, que será supervisada por el consejo escolar y posteriormente enviada a la Consejería de Educación.

Llegado el día asignado, el grupo de alumnos correspondiente se desplaza desde su centro a las instalaciones del Área de Deportes Autóctonos del Complejo Municipal de Deportes de Santander. En los ocho primeros años del programa los alumnos de centros del Municipio de Santander disponían de autobuses municipales gratuitos, pero fueron retirados tras la entrada en vigor de una ley de transporte de menores. A su llegada se establecen los grupos de trabajo que pueden ser 4 ó 6 en función del número de alumnos, de manera que cada grupo no supere la cifra de 12 ó 13 alumnos, e inmediatamente se da comienzo a la actividad.

El programa para los alumnos de Tercer Ciclo de Primaria y para los de Secundaria tiene una duración de tres horas con la siguiente distribución:

a) Una hora de sesión teórica impartida por alguno de los profesores responsables con el siguiente contenido: significado cultural de los bolos en nuestra región; importancia de los bolos en la vida diaria de nuestros antepasados; datos históricos más relevantes; las modalidades de Cantabria y su implantación geográfica; los grandes jugadores de ayer y de hoy (algunos de ellos acuden a contar sus experiencias). Asisten a cada sesión teórica dos grupos de 25 y se cuenta con el apoyo de buena cantidad de material gráfico a través de medios tecnológicos de última generación.

b) Dos horas de actividad práctica en bolera distribuidas en 4 sesiones de 30 minutos en las que cada grupo va rotando por cada una de las

4 boleras que disponemos en las instalaciones. Estas sesiones son impartidas por monitores especialistas de cada modalidad. En ellas, a través de la práctica activa del juego, se persigue el conocimiento de los materiales y nomenclaturas propias de cada uno y una breve aproximación a las reglas y a la valoración de las jugadas.

Finalizado este programa de tres horas, cada Centro puede optar por reincorporarse a su lugar de origen y continuar la actividad lectiva correspondiente a ese día o comer en nuestras instalaciones (se trae cada uno su comida) y continuar por la tarde con la práctica libre de los 4 juegos. Esta práctica libre es controlada por los profesores responsables del proyecto con la ayuda de los profesores de los centros que vienen a cargo de cada grupo (normalmente sus propios tutores). Para Educación Infantil y Primer Ciclo de Primaria, la programación es



Los alumnos de Infantil y Primer Ciclo de Primaria juegan con elementos de juego adaptados a su edad. Bolera “Madera de Ser” en Santander. Fotografía: José Ángel Hoyos, Archivo de la FCB, 2003.

diferente. Hay que considerar en primer lugar que los materiales de bolera que se utilizan para los grupos anteriores son absolutamente inadecuados para los niños de estas edades, por lo que la práctica activa se limita en estos casos a la modalidad de bolo palma, para la que se han adquirido materiales (bolos y bolas) de tamaño adaptado. Esta adaptación no es posible para las demás modalidades. Por todo ello, se ha elaborado para estos ciclos una programación fija de dos horas y cuarto de duración. En estos niveles, los grupos de bolera se forman con un máximo de 8 alumnos. La programación consta de una sesión teórica de 50 minutos de duración. El objetivo de esta sesión es simplemente estimular la curiosidad de los niños para familiarizarlos con distintos tipos de bolos y bolas, manejando conceptos relativos al tamaño, número y nomenclatura de los materiales reales mostrados. Se completa esta sesión con la narración de un cuento de contenido bolístico. Se realiza también otra sesión práctica en bolera con una duración de 50 minutos. Con cuatro juegos de bolos adaptados de esta modalidad, instalados en las cuatro esquinas de la bolera, trabajan simultáneamente hasta 32 niños (8 por grupo) a cargo de los monitores del proyecto. Estas sesiones están especialmente diseñadas, controlando distancias y número de bolas lanzadas, con el fin de lograr que todos los niños obtengan "éxito" en sus lanzamientos (que derriben bolos) estimulando así lo que llamamos "el placer de derribar". Se completa la jornada con una última sesión de 30 minutos en la que los niños presencian una exhibición de cada una de las cuatro modalidades a cargo de los monitores.

Teniendo en cuenta lo anterior, especialmente la circunstancia de que solo se practica el bolo palma en estos ciclos, en caso de lluvia no se suspende la actividad sino que se traslada a una de las dos boleras cubiertas que están próximas a nuestras instalaciones y que también son de propiedad municipal. En ellas se desarrolla el programa casi en su totalidad (a excepción de la exhibición de las otras modalidades a cargo de los monitores). Por esta razón se reservan los meses de diciembre y enero para estos niveles, garantizando así la ejecución de la actividad. Para los demás ciclos este traslado a

la bolera cubierta supondría una merma importante en el programa. Por esta razón, en caso de lluvia, intentamos siempre suspender la jornada antes de que el centro inicie el desplazamiento y, solo en caso de que no sea posible la suspensión, se lleva a efecto el traslado a pesar de la merma referida. A los colegios suspendidos se les adjudica una nueva fecha de las que se reservan en el calendario inicial para esta circunstancia.

6.2.- MATERIALES DE AULA Y RECURSOS PARA EL PROFESOR

Con el fin de evitar que la jornada se quede en una mera anécdota, en el transcurso del año escolar, y buscando un refuerzo de los objetivos alcanzados, se han elaborado, por parte del equipo responsable, unos materiales de aula para que los profesores de cada centro participante den continuidad al proyecto. Por el momento se ha dedicado un mayor esfuerzo en este sentido a los destinados al Tercer Ciclo de Primaria. Son los siguientes:

a) Una hoja de autoevaluación: preguntas y ejercicios para aplicar a los alumnos al día siguiente de la jornada, con el doble objeto de comprobar los conocimientos adquiridos y al mismo tiempo afianzar e incluso aumentar dichos conocimientos a través de la puesta en común o autocorrección.

b) Un conjunto de materiales a los que hemos denominado materiales curriculares, que persiguen un ambicioso objetivo: que los bolos entren en nuestras aulas sin ocupar espacio. Se trata de poner al alcance del profesor un conjunto de materiales de cada una de las áreas curriculares: Lengua Española, Matemáticas, Inglés y Conocimiento del Medio, en los que los bolos no son el objeto de estudio sino el medio para alcanzar los objetivos propios de estas áreas. No se trata por lo tanto de habilitar un espacio para los bolos dentro de la programación, sino de utilizarlos como recurso en el desarrollo de la programación habitual de cada profesor, en cada una de las áreas referidas.

c) Vídeos didácticos referidos a las cuatro modalidades de competiciones o de la fabricación de los elementos de juego.

d) Para el Primer Ciclo de Primaria, los materiales elaborados se limitan a un trabajo para realizar en el aula con posterioridad a la jornada, consistente en un ejercicio de lectura con texto incompleto para completar por los alumnos, acompañado de unas ilustraciones para colorear. A los alumnos de Educación Infantil se les entregan unas láminas con motivos y rótulos bolísticos, ambos para colorear.

6.3.- ACTIVIDAD INTERNACIONAL

En el año 2001 se puso en marcha la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales (AEJDT), con sede en la Bretaña francesa y con el objetivo de aunar esfuerzos por reconocer la cultura de los distintos pueblos de la Unión Europea a través de los juegos tradicionales y de los bolos. Desde su fundación, el proyecto “Madera de ser” es miembro de dicha asociación, en la que participa de forma activa tanto en los eventos organizativos como en los encuentros festivos o de exhibición e intercambio de modalidades que se celebran en algunas de las regiones de Europa. En este tiempo, y gracias a la red de la AEJDT, hemos dado a conocer nuestro trabajo en: Nantes, Fontaine-Guerin, Lesneven, Rodez, Verona, Peruggia, Roma, Vitoria, Valencia, Lleida, Aranda de Duero y Figueres.

6.4.- OTRAS ACTIVIDADES

Además de la Jornada Los Bolos, Identidad Regional, el proyecto contempla la realización de otras actividades, como son las siguientes:

1) Convocatoria de concursos de redacción e investigación para alumnos de Secundaria y de dibujo para Infantil y Primaria. Estas actividades, que venían siendo organizadas por la Federación Cántabra de Bolos, fueron asumidos por el proyecto “Madera de ser” y cuentan con el apoyo de la Fundación Bolos de Cantabria. El Concurso de Dibujo,

que se celebra anualmente en el tercer trimestre de cada curso escolar, supera cada año la participación de 4.000 escolares, procedentes de más de 80 colegios públicos y concertados. Algunos de los trabajos premiados son utilizados posteriormente para la elaboración de carteles o la ilustración de publicaciones.

2) Organización, en colaboración con los centros de profesores u organizaciones sindicales, de cursos y seminarios sobre los bolos, dirigidos a todos los profesores, especialmente a los de Educación Física.

3) Colaboración con los centros escolares para la inclusión de los bolos en las jornadas culturales y para todas aquellas actividades bolísticas que quieran organizar: cursos de aprendizaje, charlas, coloquios, exposiciones, proyecciones, etc.

4) Elaboración de materiales divulgativos de las diferentes modalidades: vídeos, publicaciones, materiales informáticos, etc.

5) Oferta a los centros de la inclusión de los bolos como actividad lúdico-cultural en sus programas de intercambio con centros de otras regiones de España o de Europa: Proyecto Comenius, Escuelas Viajeras, intercambios escolares, etc. Durante el presente curso, por ejemplo, se ha elaborado un programa de actividades para los alumnos de otras regiones que acuden a Cantabria dentro del programa de Escuelas Viajeras en el Centro Residencial de Viérnoles. Dichas actividades son realizadas por los profesores y monitores del proyecto "Madera de ser".

6) Organización de concentraciones de promoción de ámbito regional y nacional, fomentando la convivencia y la amistad de todos los participantes en torno a los bolos. Se realiza en las vacaciones de verano en alguno de los albergues o campamentos juveniles de nuestra región, con participación mayoritaria de chicos de Cantabria pero también con asistentes de Cataluña, Asturias, País Vasco, Cádiz y México a través de las Casas de Cantabria de España y América.

7) Asesoramiento a los centros escolares en la construcción y mantenimiento de las instalaciones bolísticas del propio centro o de las próximas a él, si son públicas.

8) Colaboración con la Universidad de Cantabria, cifrada en la realización de un curso de aprendizaje del juego (Bolo Palma), en el que vienen participando entre 12 y 16 universitarios, y en los campeonatos universitarios para las categorías de aficionados y federados (masculino y femenino).

6.5.- CONCLUSIÓN

En los diez años que el proyecto lleva en funcionamiento no ha decaído la demanda y son más de 8.000 los alumnos que solicitan participar, aunque solamente podemos atender en cada curso a unos 5.500, buena prueba del éxito que esta actividad está teniendo entre nuestros centros escolares y el grado de satisfacción que profesores y alumnos manifiestan tras su participación. En el mes de mayo, casi coincidiendo con estas jornadas de Figueres, llegó a nuestras instalaciones el alumno 50.000, motivo que reunió allí a los responsables políticos de las instituciones participantes en el convenio que se reafirmaron en su apoyo, a pesar de la crisis económica que nos hacía pensar en la supresión del mismo. En dicho acto fueron reconocidos los 21 centros que han participado en las diez ediciones. Después de 10 años, podemos decir que “Madera de ser” no es un proyecto sino una realidad.

7.- ESCUELAS DE BOLOS

Las Escuelas de Bolos constituyen el otro pilar en el que se apoya el programa de promoción de la F.C.B., respondiendo en este caso a la necesidad de aumentar el número de practicantes de los que se nutrirá en un futuro próximo la nómina de jugadores en sus diferentes categorías, con lo cual, si es cierto que de la cantidad sale la calidad, probablemente mejorará también el nivel de juego. Otro objetivo

no menos importante es el incremento del juego a nivel de práctica popular y recreativa, para lo cual es imprescindible que las nuevas generaciones adquieran en las Escuelas de Bolos el conocimiento y aprendizaje del juego que en épocas pasadas se producía de forma espontánea por imitación del modelo adulto del que ahora carecen.

Comenzó este programa en el año 1989 con una convocatoria dirigida desde la Federación Cántabra de Bolos a los ayuntamientos y otras entidades interesadas como pueden ser juntas vecinales, asociaciones de vecinos, centros de enseñanza, peñas, clubes, etc. La mayor respuesta se produjo, como era de esperar, desde los ayuntamientos. La convocatoria ofrecía la creación de una Escuela de Bolos por medio de un convenio entre la Federación y el Ayuntamiento u otra entidad responsable, al 50% entre ambas entidades. El Ayuntamiento se compromete además a facilitar las instalaciones (boleras) necesarias, así como a su acondicionamiento y conservación, mientras que la Federación se encarga, por otra parte, del control y coordinación de todas las Escuelas y de sus actividades.

Cada Escuela cuenta con un presupuesto en el que se contempla la gratificación al monitor o monitores necesarios, la adquisición de material deportivo (bolos, bolas, etc.), los desplazamientos y otros gastos. La F.C.B. se encarga además de gestionar con alguna entidad privada el patrocinio de este programa para la aportación de equipamiento deportivo para cada uno de los alumnos inscritos en las Escuelas: chándal, polo, etc. La inscripción en las Escuelas es gratuita para los alumnos. Desde el comienzo del programa, este patrocinio ha venido siendo aportado de forma ininterrumpida por la entidad de ahorro Caja Cantabria.

Una vez creada la Escuela, y tras un periodo de captación de alumnos, que generalmente se realiza a través de los centros escolares, se programa su funcionamiento, estableciendo el monitor responsable, los grupos de trabajo, los horarios, los calendarios, etc., mientras que, por parte del coordinador de la F.C.B., se estructuran y se controlan



El monitor sigue dentro de la bolera el trabajo de los futuros jugadores. Bolera “El Cagigal”, en Loredo. Fotografía: José Ángel Hoyos; Archivo de la F.C.B., 2006.

las actividades a realizar, especialmente aquellas que requieren la intervención de varias Escuelas.

Normas básicas y generales para todas las Escuelas:

- Seis meses de actividad anual.
- Tres horas semanales divididas en 2/3 sesiones por cada grupo de trabajo.
- Establecimiento de grupos de no más de 8 alumnos, en función de la edad y nivel de juego, cada uno con su horario específico.

Las actividades formativas se programan en función de dos tipos de grupos de trabajo:

- Grupos de Iniciación: actividades dirigidas a la adquisición de los fundamentos técnicos básicos para el aprendizaje inicial del juego.
- Grupos de Perfeccionamiento: actividades encaminadas a la depuración de la técnica y a la iniciación en la competición tanto por equipos como individual.

La actividad competitiva es dirigida y coordinada por la F.C.B. y contempla las dos formas de competición propias de este deporte:

- Competición por Equipos: Ligas Escolares que habitualmente se

convocan en tres categorías con participación de la mayoría de las Escuelas: Liga Cadete, Liga Infantil, Liga Alevín-Benjamín y Liga Fémimas.

—Competición Individual: Se convocan torneos para categorías menores por iniciativa de las propias Escuelas, clubes, ayuntamientos u otras entidades. Estos torneos son coordinados por la F.C.B., la cual, por su parte, convoca los campeonatos regionales oficiales en las categorías Cadete, Infantil y Alevín, estructurados en tres fases previas y una fase final. La F.C.B. no convoca campeonato oficial en la Categoría Benjamín (menos de 11 años) y recomienda limitar al máximo la competición en esta categoría, en base a la consideración de que los niños de esta edad no poseen la madurez psicológica suficiente para afrontar los retos de la competición individual.

7.1.- VALORACIÓN Y PROBLEMÁTICA ACTUAL

El Programa de Escuelas de Bolos cuenta con el patrocinio y subvención de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte del Gobierno de Cantabria. Durante la temporada 2010 han participado 45 Escuelas de Bolos de tres modalidades (solamente el Bolo Pasiego no cuenta con Escuela de Bolos) y 800 alumnos.

Después de 21 años desde su puesta en funcionamiento, el programa de Escuelas de Bolos está plenamente consolidado y ha dado ya sus frutos, tanto a nivel de jugadores de élite como a nivel de renovación generacional en las demás categorías, así como en lo referente a la práctica popular. Prácticamente la totalidad de los jugadores de la élite del Bolo Palma de este momento son fruto del trabajo de las Escuelas de Bolos. Los resultados, por lo tanto, son altamente positivos pero, no obstante, nos enfrentamos con un problema de difícil solución, que es la dificultad para mantener las cuotas de participación. Si en el año 2001 llegamos a superar la barrera de los mil alumnos, comenzó entonces un rápido descenso aunque la tendencia actual es a la recuperación de esos niveles.

Tres son fundamentalmente los motivos de las dificultades para incorporar nuevos practicantes: por un lado, el descenso de la natalidad, especialmente notable en las zonas rurales de nuestra región, que hace no solo disminuir el número de alumnos sino en ocasiones la desaparición de la propia Escuela por no poder contar con un mínimo de participantes; por otro lado, la competencia con otros deportes, que se presentan, *a priori*, como más atractivos a la vista de los niños de nuestro tiempo, como ocurre especialmente con el fútbol; finalmente, otro problema intrínseco es la gran dificultad que nuestro juego presenta para el aprendizaje inicial, lo que hace desistir a un buen número de los alumnos que empiezan el aprendizaje.

JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES. UNA MANERA DE COMPARTIR, UN LENGUAJE COMÚN EN LA EUROPA ACTUAL

FERNANDO MAESTRO GUERRERO

Director del Museo de Juegos Tradicionales de Campo

1.- JUEGOS INFANTILES

No es posible explicar la socialización del ser humano sin los juegos. Hasta que el niño conoce, reconoce y domina el lenguaje, la palabra, instintivamente, y por necesidades biológicas, necesita comunicarse. ¿Quién le ha enseñado a un niño a llorar? ¿A reír? ¿Cómo sabe distinguir la voz de quien le da el pecho y reaccionar ante un estímulo sensitivo agradable? De igual manera que en el reino animal, hay un código genético que nos propone unos comportamientos definidos. No es cuestión de raza, cultura y/o procedencia, sino sencillamente de necesidad, de subsistencia, de relacionarse, de aprender, de crecer.

La infancia es la etapa del individuo donde mayor significado tiene el hecho de jugar. Los juegos iniciáticos, desde la cuna, nos ayudan a diferenciar sonidos, voces, olores, a comunicarnos. Esto es posible porque van asociados a estímulos sonoros (sonajeros, raspadores, triquiltraques...), estímulos verbales (cancioncillas, retahílas, sonnetes...) y están acompañados de estímulos sensoriales (caricias, cosquillas, palmitas...); son una forma de acercarnos, conocer y reconocer el contexto más próximo que nos rodea.

Primero será la madre, el entorno familiar, y más tarde la escuela y la calle (lugar de socialización en plena libertad) donde se aprendan y transmitan los juegos. Éstos se irán adaptando y evolucionarán de una forma natural, dependiendo de nuestras necesidades de crecimiento,

de conocimiento del entorno, relación, motricidad... Nos propondrán retos que poco a poco iremos superando.

Cualquier cosa sirve para jugar. El niño utiliza y reutiliza elementos de su entorno, materiales desechados del mundo adulto, muchas veces utilizados sin más, con los que recrea e imita situaciones cotidianas: unas simples caracolas podrán ser un rebaño de ovejas, otra mayor para el pastor y una distinta, el perro. Emplea una gran dosis de fantasía, con la que ve un mundo lleno de objetos y materiales de una forma abiertamente lúdica.

El niño se recrea y crea elementos para jugar, se convierte en artesano. Los juegos serán la respuesta de lo imaginado, de lo propio y exclusivo, con una enorme carga afectiva hacia el material construido. El niño adquiere una destreza como artesano, que aprenderá e irá perfeccionando con la práctica, de la que dependerá la mayoría de las veces su calidad como jugador.

En esta etapa evolutiva del ser humano, los juegos adquieren una gran riqueza de valores y matices que completan y complementan la faceta formativa, afectiva y cultural de la persona. Son tremendamente satisfactorios para el niño, que se sentirá orgulloso al poder servir de modelo para sus iguales, ya que los juegos se aprenden, se enseñan y se transmiten.

Los objetos de juego, “pingos”, fabricados para su efecto, por sí mismos no tienen sentido. Su valor radica en la interacción que se produce entre el jugador y el “enredo”. No funcionan solos y el niño se convierte en el auténtico protagonista. De esta forma, el objeto construido poseerá una carga emotiva muy significativa para el niño, que no verá en él un juguete más sino su juguete. El niño y la niña utilizarán y reutilizarán elementos de su entorno o materiales desechados del mundo adulto: pelotas de hilo, patacons, pistolas con pinzas, agujas, chiflos y chirulets y un largo etc. (*“El problema de estos juguetes es que no los traen los Reyes Magos .”* - Marta Martín 6 años, 2007).

Ya en la infancia de la sociedad rural del siglo XX apreciamos un reparto del espacio para desarrollar los juegos. Las niñas los recrearán dentro del casco urbano, en un ámbito más privado o cercano a la casa o la escuela, valorando en los juegos más los aspectos verbales, musicales y de imitación a sus madres. Frente a éstos, los juegos de los niños tenderán más a desarrollar cuestiones motrices, de conocimiento del pueblo y sus alrededores, disfrutando de la aventura de espacios exteriores. En ellos, la pertenencia de su primera navaja para la construcción de sus útiles de juego les hará convertirse en artesanos y en vivo espejo por imitación del mundo adulto.

Se puede jugar en cualquier lugar, pero es al aire libre (calles, plazas, caminos, riberas, pórticos y patios) donde ambos sexos pueden desarrollarse íntegramente, no sólo por el aprendizaje de cuestiones vinculadas al contexto, sino además por el de normas y valores. El juego en la infancia es en todo momento una gran oportunidad para el aprendizaje, para favorecer la relación, para desarrollar en su acción y expresión las aptitudes físicas e intelectuales.

El juego ha evolucionado y el reparto de roles según el sexo, tan marcado en el pasado, no es tan drástico y evidente en la actualidad; pero en el fondo todavía subyacen estas preferencias. En el tránsito de la niñez a la adolescencia será la ocasión de disfrute del juego en compañía del otro sexo, dándose entretenimientos mixtos o también juegos de galanteo que posibilitan el acercamiento entre chicos y chicas.

2.- JUEGOS DE GALANTEO

Este tipo de juegos se daba en ocasiones festivas. Las fiestas del pueblo eran el momento propicio para ellos, ya que había una mayor relajación del control social sobre los juegos.

Los más frecuentes eran las carreras de cintas, en las que mozos montados a caballo, o más actualmente en sus bicicletas, debían coger las cintas bordadas o pintadas por las chicas. De esta forma, el

azar establecía relaciones que se limitaban a la formación de parejas para el baile o se convertían en algo más duradero.

3.- JUEGOS EN LA ETAPA ADULTA

Hombres y mujeres han distribuido y diferenciado sus lugares y momentos de ocio en épocas anteriores. Por la variedad, complejidad y distribución geográfica de sus manifestaciones, los bolos son el juego cotidiano más difundido, frente a otros como luchas, juegos de pelotas, bolas y similares, juegos laborales, festivos, con animales...

3.1.- JUEGOS DE PUNTERÍA

La puntería, como habilidad de juego, es una de las preferidas por el sexo masculino. Son juegos muy simples en su reglamento, pero a su vez complejos en la ejecución. En ellos, el objetivo básico puede ser unas veces lanzar para arrimar, acertar, derribar, girar, golpear...

Desde siempre, ejercitar para mejorar habilidades como la puntería garantizaba el éxito en necesidades tan básicas como la defensa de la tribu y el abastecimiento de piezas de caza. En ocasiones, elementos diseñados con material bélico, como los javelots o los barros, se convertían en material de juego, exhibición y competición.

Carrera de chapas en Horta de Sant Joan (Tarragona). Fotografía: Fernando Maestro.



Muchos de ellos se desarrollarán de forma cotidiana en bares, tabernas o cantinas, espacios lúdicos exclusivos para hombres, lugares que favorecen el intercambio de apuestas. Allí habrá numerosos momentos para apostar y poner en liza la palabra, el atrevimiento y la competición. La mayor parte de las veces, la apuesta será un simple vaso de vino o cantidades simbólicas de dinero jugados a la rana o a los hoyetes. En ocasiones se crean o se aprovechan espacios anexos a la cantina, patios interiores o la propia entrada exterior, para jugar. Los curiosos, convertidos en espectadores apostantes, se decidirán a practicar su propia puntería a la chave ferrolterra, a la tuta o los javelots, convirtiéndose de forma natural en jugadores.

¿Era la taberna la que mantenía y promocionaba el juego o era el juego el que propiciaba la consumición?

3.2.- MODALIDADES BOLÍSTICAS

3.2.1.- *Modalidades femeninas*

El ámbito de juego preferido por la mujer era el privado. La educación de los niños y el cuidado de la casa era responsabilidad de la mujer; por ello tenían poco tiempo de ocio y algunos juegos están relacionados con tareas propias adjudicadas al rol que debían representar en una sociedad principalmente machista. Un ejemplo de ellos son las carreras de cántaros, variante festiva de una tarea doméstica que en la fiesta mayor adoptaba un matiz jocoso y de demostración colectiva de habilidades propias de mujer.

Su espacio lúdico se limitaba a la casa y a su entorno más próximo, bajo la protección que representaba estar dentro del casco urbano, en las calles, en la puerta de casa o en la de la vecina, en los patios, corrales o “carasoles”, donde se podían realizar alguna otra tarea como ganchillo, bolillos o costura, mientras te tocaba de nuevo lanzar. Eran lugares donde la complicidad y la intimidad frente a los hombres las hacían dueñas de la situación.



Bòlit en Anglesola (Lleida). Fotografia: Fernando Maestro

El principal entretenimiento de tipo colectivo que la mujer rural ha practicado en sus escasos momentos de ocio es el juego de bolos. Las partidas y las reglas de juego se complican y se alargan en el tiempo con una mínima apuesta. Los círculos sociales, de vecindad en su mayoría, son bastante herméticos y su acceso sólo está permitido a una minoría selecta, constituyendo un rito de paso de la adolescencia a la etapa adulta. Han sufrido menos modificaciones que otros juegos, preservando la esencia de sus raíces culturales. Mantienen ciertas analogías entre sí, pese a la enorme diversidad de reglamentos, ejecución de reglas, elementos de juego... Hay tantas modalidades de juego como pueblos donde se practican. A esto se añade el lenguaje usado, poco inteligible para los extraños, que contribuye a dar al grupo de mujeres cierta complicidad e intimidad frente a los hombres, totalmente excluidos de sus juegos.

El juego de mujeres está más ritualizado y cumple en ocasiones una función social. Se transmite celosamente de forma oral de madres a hijas, atesorándolo en la memoria para generaciones futuras. Por

ello, el denominador común es el orgullo de haberlo aprendido de sus madres. Muestra de ellos son el Bolo Rodao, los Bolos Fresno de Cantespino, los Bolos de San Pedro de Gaillos, ILas Birllas de Campo...

La participación de la mujer en actividades lúdicas durante las fiestas del pueblo no es tan frecuente y abundante, ya que en esas fechas sus tareas se multiplicaban. Curiosamente, en la fiesta de Santa Águeda los roles se invertían y encontramos mujeres tomando parte de juegos de hombres, vetados para ellas en otras fechas.

3.2.2.- Modalidades masculinas

Los juegos de bolos de hombres constituyen la familia de juegos con más y variadas formas de jugar. Extendidos por toda casi toda la geografía europea, el juego de bolos es el entretenimiento más popular y cotidiano practicado de primavera a otoño. Sus reglamentos suelen ser más sencillos que los de mujeres. Muchas de las modalidades masculinas han mantenido su carácter tradicional y siguen siendo juegos estrechamente enraizados en su contexto, mientras que otras han sufrido una deportivización, facilitando su difusión pero perdiendo sus constantes culturales.

Según sea la forma de jugar, el tamaño y forma de las piezas o su colocación, obtendremos un gran número de variantes, que podemos agrupar en dos grandes familias: bolos de derribo y pasabolos. En la modalidad de bolos de derribo, simplemente hay abatir las piezas mediante bolos o lanzaderas. La subfamilia con mayor número de modalidades es la de los bolos de seis dispuestos en dos líneas de tres filas, con el objetivo común de dejar un solo bolo en pie, con la ayuda de un máximo de tres lanzaderas. En la modalidad de pasabolos, además de ser derribados, deben traspasar unas líneas trazadas en el suelo o superar un muro situado tras ellas. Otros juegos de bolos tienen un carácter mixto (derribo y pasabolo) como el bolo burgalés.

3.3.- BOLAS Y SIMILARES

Desde la más remota antigüedad se han practicado juegos en los que el material de juego utilizado eran bolas del más diverso material y tamaño o piezas similares en las que el objetivo común era aproximarse lo más posible a otra bola más pequeña o a una estaca.

Los romanos desarrollaron la habilidad de aproximar unas bolas de piedra a otra más pequeña colocada a bastante distancia. Esto, además de suponer un entretenimiento para los soldados entre batalla y batalla, era un entrenamiento que fortalecía la musculación de las piernas y los rotadores del hombro, agudizando y mejorando el acierto. Ellos fueron los que divulgaron el juego por todo su imperio.

Las bolas de piedra poco a poco se reemplazaron por bolas de madera. Éstas se claveteaban para hacerlas más fuertes, duraderas y pesadas. Concretamente, en Aiguines (Francia) se desarrolló la fabricación de bolas para el juego de la *boule clouteé*. Las mujeres de la localidad realizaban el claveteado sobre una bola de madera de boj.



Tiro de bola en Hamburgo (Alemania). Fotografía: Fernando Maestro

En la actualidad, las bolas modernas son metálicas o de materiales sintéticos, lo que les permite tener una homogeneidad en el peso y forma, así como ganar en resistencia. El *bolou pok*, la *boule lyonnaise* o la *boule provenzale* son algunos ejemplos. Otros juegos proyectan la bola o piezas similares con artefactos, como el *fiolet*, el *hurling* o el *bólit*.

3.4.- LUCHAS

Los luchadores se enfrentan con honor y deportividad cuerpo a cuerpo. Este tipo de manifestaciones lúdicas presenta notables diferencias entre sí, pero mantienen un denominador común: son luchas de derribo, que consisten en voltear al adversario sobre el suelo mediante una serie de mañas ejecutadas con piernas y brazos. La variación que ofrecen está en el tipo de agarre. En la lucha se combina la fuerza con el conocimiento de una serie de técnicas de agarre al contrario: En la lucha leonesa, los luchadores se agarran por el cinto; en el *gouren*,



Lucha leonesa en Cistierna (León). Fotografía: Fernando Maestro

mediante un abrazo al torso del adversario, al igual que en el *back hold* o en la *strumpa italiana*; a la pernera del calzón y a la camisa de brega del adversario se agarran en la lucha canaria. En ocasiones, el enfrentamiento se desarrolla con algún material para la lucha, como en el palo canario. En este juego de palos, lo interesante es tocar y no ser tocado. Los pastores canarios idearon, desarrollaron y han sabido mantener como parte de su identidad una actividad de una plasticidad y técnica espectacular.

Otro enfrentamiento vis a vis es el tiro al palo, un juego que conjuga fuerza y potencia con elasticidad, propio de retos. Los jugadores, sentados en el suelo y enfrentados uno a otro con las piernas estiradas y unidos por las plantas de los pies, sujetan con ambas manos un palo. Con la tensión de sus brazos y piernas y el tirón de riñones deben levantar al contrario. El vencedor recibía como premio un cordero, un pollo o algún tipo de dulce, era paseado a hombros por sus incondicionales y después elegía pareja para el baile entre las jóvenes que se disputaban.

3.5.- JUEGOS DE PELOTA

La mayoría de las veces, en la sociedad rural de siglos pasados, bastaba con la pared de la iglesia u otra libre de ventanas en una amplia calle para desarrollar una de las familias de juegos tradicionales con más modalidades deportivizadas. Como herramientas de juego se utilizan desde una mano desnuda hasta la más sofisticada, estudiada y evolucionada herramienta para atrapar, golpear, controlar e impulsar la pelota.

En los juegos de pelota, el guante y las herramientas de juego, en principio, estaban pensados para proteger la mano, pero poco a poco se fueron modificando en busca de una mayor efectividad en el juego. Primero fueron unos simples protectores para la mano, luego unos guantes que fueron adquiriendo mayor longitud para incrementar la velocidad de la pelota y aportarle mayores efectos y para mandarla más lejos. Con ellos, el juego adquiere una mayor espectacularidad.

Los jugadores de pelota se especializarán. Su colocación en el campo de juego hará que los delanteros, en los juegos directos (un equipo enfrente de otro), usen guantes más anchos y cortos para atrapar mejor la pelota, mientras que los jugadores zagueros usarán guantes más largos y estrechos para incrementar la fuerza del lanzamiento.

Existe una enorme variedad de juegos con pelota y lugares de juego, como por ejemplo, la *laxoa*, el *raspall* o el *bracciale*.

3.6.- LANZAMIENTOS

Una de las formas más habituales de medir la fuerza eran los lanzamientos de objetos mas o menos pesados, originados en horario de trabajo, empleando herramientas de trabajo que luego, al convertirse en métodos de exhibición o deportivizados, se fueron adaptando a materiales deportivizados. En muchos juegos se ha aprovechado la



Boule de fort de Fontaine-Guérin (Francia). Fotografía: Fernando Maestro

técnica desarrollada para afrontar la tarea laboral, así como los útiles empleados para el trabajo, convirtiéndose así en técnicas en técnicas y materiales deportivos.

Cualquier herramienta de labor que tuvieran al alcance en los momentos de descanso (palos, azadas, rejas de arado, barrenas o palancas para levantar piedras) se empleaba para realizar juegos de lanzamiento y así demostrar la fuerza y destreza del jugador. Estos juegos iniciados en el lugar de trabajo se popularizaron y llegaron a las plazas en los días de fiesta para ser motivo de exhibición, desafío y apuesta. Debido a su difusión, se deportizaron ampliamente.

En el tiro de bola se utiliza una técnica depurada y la potencia del lanzador para hacer recorrer a una bola metálica, de piedra o de madera, un camino de varios kilómetros en el menor número posible de tiros. Este es un deporte bien reglamentado, con variantes regionales y/o nacionales que mueve importantes desafíos y apuestas. Algunos



Tiro de bola en La Almúnia de Doña Godina (Zaragoza).

Fotografía: Fernando Maestro

ejemplos son la bola holandesa, la *boccia* italiana, la bola aragonesa, la bola alemana, la *ruzzoia* italiana o la palanca vasca.

Otras veces se lanzan objetos pesados procedentes del entorno rural, como el *lancio di fromaggio* en Italia.

3.7.- JUEGOS LABORALES

Los lanzamientos antes comentados tienen una importante base laboral, pero existen otros juegos individuales que potencian las características físicas y viriles, tan necesarias en el medio rural. Los cortadores de troncos y los levantadores de piedras o sacos emplean no sólo las herramientas cotidianas de trabajo como material de juego, sino las propias técnicas de “labor” como forma de ejecución. A partir de importantes retos se enfrentarán y compararán los jugadores. Estas demostraciones de las habilidades en el lugar de trabajo también llegarán a la plaza durante las fiestas locales, convirtiéndose en una



Sala de niños. Exposición itinerante en Zaragoza. Fotografía: Fernando Maestro

auténtica exhibición y espectáculo. Servirá también para su difusión convirtiéndose, en muchas ocasiones, los juegos locales en deportes regionales.

3.8.- JUEGOS CON ANIMALES

Los hombres y los animales han sido en épocas pasadas compañeros de labor y, por lo tanto, también cómplices lúdicos. La constante presencia del animal doméstico en la vida rural se ve reflejada en las fiestas de los pueblos, ya que éstas suelen contar con actividades protagonizadas por animales.

Numerosas competiciones (carreras, arrastres de grandes pesos o pruebas de habilidad) están relacionadas con el mundo del trabajo y en ellas se pone a prueba la conjunción hombre-animal. Se valora el poderío de la bestia y su adiestramiento, pero sobre todo la compenetración entre ambos. Buena prueba de ello son el arrastre de piedras por bueyes, el arrastre sobre arena por caballos y/o los concursos de obediencia de perros pastores. El animal está al servicio del hombre y el hombre deposita su confianza plena en aquel animal, que es tratado como un compañero cómplice del respeto y esfuerzo compartido



Sala de bolos. Exposición itinerante en Zaragoza. Fotografía: Fernando Maestro

entre ambos, esfuerzo y respeto que se inicia en las actividades de labor cotidianas y se consolida ante el público. En las carreras se exhibirán la resistencia y la fuerza de sus participantes.

3.9.- JUEGOS FESTIVOS

En la fiesta, momento lúdico para el reencuentro de generaciones o de aquéllos que marcharon del lugar y en esas fechas regresan, se dan muchos de estos juegos con animales. Alguno de ellos son de carácter jocoso, favoreciendo la relación entre los distintos grupos de edad, en un ambiente de normas distendidas en el que se prima la diversión. Pruebas de estos juegos jocosos serán las carreras de burros con el jinete montado al revés, la captura de patos en el mar o en el río o la persecución de un lechón engrasado. Estos juegos jocosos y grotescos son abundantes durante las fiestas de nuestros pueblos y tienen propuestas para todas las edades.

Las carreras de sacos, las carreras de huevos o de candiles provocarán numerosas situaciones que nos muevan a la risa, la diversión al intercambio festivo... Grandes y chicos disfrutarán con cucañas en las que el premio y la recompensa obtenida también tendrá relación con los animales: un pollo como premio, un jamón...

Otras veces, los juegos festivos estarán envueltos en una ambiente de seriedad, de tensión, incluso de concentración, presionados por la importancia de la apuesta que en el juego se debate, como en la morra.

Siempre en los juegos desarrollados durante las fiestas se derrocharán energías que están reservadas a diario para el trabajo. Habrá competiciones de gran espectacularidad: juegos como el tiro de soga o los *castellers* mostrarán momentos mágicos en los que se magnifique el hecho de arrimar el hombro, el *todos a una*, brazo con brazo para conseguir un objetivo común, con la mirada atenta del reconocimiento colectivo, envuelta en una emotividad que trasciende a participantes y a público.

IMPORTÀNCIA DEL JOC I DE LA JUGUETA EN LA CONFIGURACIÓ DE LA PERSONA

Joan SANS MERCADAL

Professor jubilat de música i ciències socials
al Col·legi de Son Ferriol de Palma de Mallorca
Membre fundador de l'Esplai de les Illes Balears

Parlar de jocs i juguetes en el Museu del Joguet de Catalunya és un privilegi, ja que és el lloc on es conserven les juguetes amb què jugaven els nostres avantpassats; les primeres juguetes prefabricades, industrials del segle XX, amb els quals els infants podien fer els seus jocs i que, ara, com a museu, són l'atenció, el record, l'emoció... dels visitants.

Però és que l'home sols ha jugat amb aquests joguets? Sols ha jugat amb joguets prefabricats? L'home juga des que és home. El joc és, sense adonar-se'n, el seu aprenentatge. El Museu conserva mostres importants del passat històric, però per a mi hi falten les juguetes de cada dia, fetes per ells mateixos, pels pares, pels padrins, etc. de fulles, de capses, d'aubons, de canyes, de materials de l'entorn, que no tenen la perfecció de les juguetes prefabricades però que tenen el valor de la creativitat i de la imaginació.

El joc i la jugueta són els factors i els elements més importants de la vida de l'infant. L'infant no sols juga per a omplir el seu temps d'esplai, sinó que juga per veure i viu per jugar, sense adonar-se que el que fa és una de les activitats més importants per aprendre a viure i descobrir el món. Així ho diu en Pau Vila: "El joc és un preludi, una iniciació, una

preparació per llur vida posterior”; per tant, la importància d'aquesta activitat està en un dels graus més alts de l'aprenentatge de la vida.

El joc, resum de les diferents definicions, és la principal i necessària activitat de l'home-infant que, des que neix, realitza de forma espontània, voluntària, seriosa, divertida i entretinguda i que realitza sense cap altre objectiu que el de jugar. Aquesta activitat, que viu de forma creativa i simbòlica, és la millor manera d'introduir-se, d'entendre i de dominar el món que li ha tocat viure i en el qual haurà de viure realment quan sigui gran. És l'activitat que, sense adonar-se'n, influeix de forma decisiva en el desenvolupament i en l'aprenentatge, descobrint-se a si mateix, l'entorn, els altres, la cultura, la llengua, etc., reafirmant així la seva personalitat com a futur ciutadà, que serà el resultat de les influències i experiències familiars i socials que haurà rebut d'infant. Com diu Friedrich von Schiller: “L'home sols és veritablement humà quan juga”. Per tant, el joc és indispensable pel creixement físic, intel·lectual i social de l'infant.

L'infant juga continuament, és impossible saber quan no està jugant: la seva vida és un joc. Amb aquesta situació, l'infant juga com si el joc fos una necessària forma d'ésser i va desenvolupant la capacitat de

Conferència de
Joan Sans al Mu-
seu del Joguet
de Figueres. 15
de maig de 2010.
Fons IRM.



percebre la realitat. Jugant, anirà resolent els conflictes que se li presentin i podrà trobar les diferències entre fantasia i realitat. Necessita tant el joc com l'aliment, tant dormir com l'estimació. És sens dubte una necessitat primària.

Malgrat tot, el joc és "autotèlic": no té cap objectiu. L'únic objectiu és el mateix joc, és la diversió, és passar-ho bé. Tota activitat lúdica amb un objectiu, amb un aprenentatge programat, deixa de ser joc.

Les joguetes, és a dir, qualsevol element que un infant introdueix a dintre del seu món del joc amb creativitat i imaginació, són totes les coses que troba al seu abast i que sap transformar del que són en el que ell vol que siguin. Així, tenim capses que poden ésser cotxes; llana que pot ésser cabells; cadires que poden ésser trens; pedres que poden ésser parets... Tot depèn de la seva creativitat i de la imaginació.

Actualment, aquesta versió de jogueta ha desaparegut del món de l'infant. Les joguetes ja estan fetes i tenen un objectiu de joc, creat per l'industrial qui les ha fetes i que les aporta al mercat, eliminant la creativitat de l'infant.

Hem de defensar la jogueta que permeti una gran varietat de manipulacions, interessos i utilitzacions, ja que proporciona a l'infant una gran varietat d'experiències i la possibilitat de donar a l'objecte (jogueta) la personalitat i la funció que ell, en aquell moment, desitja que sigui, i així potenciar la creativitat, la imaginació i la fantasia i que les joguetes en les seves mans esdevinguin elements vitals.

Fent això, jugant així, l'infant no s'enganya a si mateix. Ell sap que una cadira és una cadira, un mocador és un mocador, un bastó és un bastó... Si jugant canvia imaginativament l'objecte, la jogueta és per impuls d'aquesta necessitat de creació.

Les joguetes mecàniques i industrials disminueixen en l'infant el desig de crear i d'imaginar, ja que ho tenen tot i estan pensades per realitzar

una acció concreta i sempre la mateixa. Una pepa comercial sols pot realitzar l'acció per la qual ha estat fabricada, mentre que la de roba, la de cartró, la de calçetí, etc., poden realitzar totes les accions que l'infant els assigni en el moment del joc.



Visita comentada a l'exposició "Joguets artesanals de les Illes Balears", de Joan Sans Mercadal, al Museu del Joguet de Figueres. Fons IRM.

La invenció, construcció i fabricació de la seva jugueta ja és una forma de jugar. L'infant valorarà i es divertirà molt més amb una jugueta construïda per ell mateix o pels seus familiars que amb la que ha estat adquirida en un centre comercial, amb la qual pot esdevenir espectador, mentre que la jugueta fa el que ha de fer.

Però els adults pensem que quan més joguetes comprades té l'infant, més s'entretindrà, i la qüestió no és regalar totes les joguetes demanades, sinó gaudir amb les que tenen, amb les que ell pugui crear, i això segur serà una realitat si els pares dediquen cada dia un poc del seu temps per jugar amb ells. És més important jugar amb els fills que comprar-los les joguetes que demanen.

Està demostrat que quan un infant juga amb els elements de l'entorn (una cadira, un drap, un mocador, una capsa, una rama, etc.) és molt més fèrtil, sa i útil per al seu desenvolupament cerebral. Segons T. Powel Jones: “La creativitat és una combinació de flexibilitat, originalitat i sensibilitat en les idees, que capacita el pensador per rompre amb les habituals conseqüències de pensament, iniciant seqüències diferents i productives amb resultats satisfactoris per a ells i per als altres”. Fent “com si”, l'infant actua en un nivell d'abstracció molt alt i ha de pensar com fer el que fa, a fi que resulti com de veritat. Amb la creativitat, l'infant surt del món real i en crea un de nou gràcies a la seva imaginació. En el món adult, l'infant no compta, sols obeeix, no té ni veu ni vot. En el seu món és el protagonista i fa el que ell vol, creant personatges, situacions, accions, etc., amb les quals s'identifica.

Moltes persones pensen que jugar és perdre el temps en contraposició a treballar, que seria aprofitar-lo. Les expressions “no juguis” (no diguis beneïtures) o “vés a jugar” (vés a perdre el temps a un altre lloc que nosaltres treballem), són manifestacions clares de la societat que entén el joc com un entreteniment i, encara que sí ha de ser un entreteniment i una diversió, no s'ha d'entendre mai com una pèrdua de temps. El joc per a l'infant, en contraposició a aquestes opinions, és el seu treball, és la seva activitat principal que fa de forma seriosa i responsable i que li serveix per viure de forma simbòlica el que de gran haurà de viure realment.

Els adults solem contraposar joc i treball, però si ens fixem, en el joc infantil notarem que joc i serietat (treball), són el mateix per a ell. Per a l'infant no existeix activitat més seriosa que la de jugar.

Realment el joc, conscientment o inconscient, és un moment relaxant, un divertiment, una activitat lliure o espontània que l'infant realitza pel gust i la satisfacció que dona, sense esperar res a canvi, que romp el ritme del temps dedicat a les coses serioses com estudiar, fer els deures, fer esport, etc., però en realitat, el joc per a l'infant és quelcom complex i d'amplíssimes dimensions. No és sols un moment divertit

de la seva vida sinó que és l'activitat vital més important per al seu creixement i desenvolupament. És la manera d'apropar-se al món dels adults, dels quals extreu els guions i els continguts dels seus jocs, aprenent com serà la seva vida futura, que serà de la mateixa manera de com haurà jugat d'infant i del sentit del joc que haurà tingut.

Per tant, jugar no és una pèrdua de temps, és quelcom més seriós, important i imprescindible per a la vida de l'infant. L'infant que no ha jugat, pot tenir serioses deficiències en ésser gran.

L'educació haurà d'esborrar el sentit de treball que es vol inculcar a l'infant i establir un equilibri entre el joc i el treball, tenint en compte que el joc és insubstituïble, ja que forma part del mateix procés d'aprenentatge i serà tot jugant com l'infant arribarà a aprendre.

L'home en el seu origen, en el seu naixement, és un ésser carent de coneixements i d'experiències, que necessita descobrir i desenvolupar les potencialitats que li permetin viure en el món real que li tocarà. En néixer, és com una esponja seca que anirà absorbent coneixements, experiències, opcions, sons, amics, etc. a mesura que cresqui.

El joc és per a l'infant i per a l'animal un aprenentatge per a la seva vida de gran. El moixer jugant amb un paper es prepara per a les seves futures caceres. La nina, jugant a pepes, inconscientment educa i desperta els seus instints maternals.

L'infant juga no per aprendre, educar-se, sociabilitzar-se, conèixer el món, etc.; simplement juga per divertir-se i quan més es diverteixi, quan més integrat estigui en el joc, serà quan els valors, objectius i aprenentatges soterrats en el mateix joc li quedaran més arrelats. L'infant sense adonar-se'n aprèn el que viu imitant les accions de l'entorn que l'envolta, imitant les pautes de conducta; aprèn a descobrir el propi cos; aprèn a relacionar-se amb els altres; descobreix l'entorn (objectes, formes, distàncies, etc.); aprèn a interioritzar pautes i normes de comportament a partir de la creació de les normes de joc;

desenvolupa funcions físiques com caminar, córrer, botar, bufar, etc.; desenvolupa funcions psíquiques com crear, pensar, parlar, etc.; aprèn a estimular la superació personal, experimentant en el joc els seus èxits i fracassos; consolida la seva capacitat creadora, imaginant els jocs i els personatges que ell vol; s'allibera de les tensions, solucionant els conflictes i els problemes de la vida real; coneix l'Univers, aprenent les qualitats i l'ús de les coses; aprèn a guanyar i a perdre.

Segons Antoni Tàpies: “Jugant, jugant de petits, aprenem a fer-nos grans. Jugant, jugant, fem créixer el nostre esperit, ampliant el camp de la nostra visió, del nostre coneixement. Jugant, jugant, diem coses i n' escoltem...”.

Del joc de l'infant, de la seva multitud de vivències, pot sorgir tot el que després tindrà importància en la vida d'adult: força de voluntat i afectivitat. Haver jugat d'infant ensenya a superar frustracions, a disfrutar de la relació amb els altres, etc. Jugant s'aprèn a viure: l'infant utilitza el joc per entendre el món. Jugant s'enfrenta sempre a nous problemes i cerca la manera de solucionar-los, cercant l'equilibri entre l'entorn i ell mateix, descobrint les regles que governen la realitat del món i, a mesura que es fa gran, es perd la seva inicial interpretació egocèntrica del món i tot jugant passa a descobrir la lògica de l'adult.

El joc és un aprenentatge, però aquest depèn del seu contingut, dels seus coneixements, que família i entorn li han transmès, resultant un aprenentatge positiu o negatiu. Es pot observar en el jocs dels infants que reproduïxen i transformen la seva angoixa en plaer, dins del seu món de joc, superant la dificultat i guanyant-la. Reproduïxen tot allò que els ha impressionat en la vida, allò que els ha motivat i que intenten aprendre i dominar. Això evidencia que tots els seus jocs estan condicionats pel desig d'ésser grans, de fer el que fan els grans i de comportar-se com ells.

Tots i totes hem estat infants, tots hem jugat, i molt del que som ho vam aprendre en aquesta etapa del joc. Ara ja som grans: pares, edu-

cadors, padrins, etc., i ens hem convertit en persones molt ocupades sense temps per jugar amb els fills, amb molts problemes i preocupacions, i no ens recordem de la importància de la diversió i del que aprenguerem sense adonar-nos.

És bo, beneficiós, important, que l'adult jugui amb l'infant, que li proposi esquemes de joc, que es deixi endur pel seu joc sense desbaratar la seva espontaneïtat, creativitat i fantasia. Cal proposar estímuls lúdics, brindar espais de joc, presentar noves joguetes, etc. No necessàriament serà una limitació, sinó al contrari, serà un suggeriment de noves possibilitats, però l'infant té temps i espai per jugar, avui? En acabar l'escola els acompanyem a ballet, a música, a esports, a natació, etc. i en arribar a casa han de fer els deures i, per no molestar, mirar la televisió o jugar amb els videojocs. On queda, el temps de joc? Estem en un món de presses, d'estrès, de continuada ocupació i els nostres fills ens acompanyen, viuen aquest ritme de vida, no tenen temps. És molt urgent que els adults canviem aquestes actituds si no volem un fill angoixat per la pressa i l'estrès.

Durant les relacions socials i en els pocs jocs als què juguem, els infants diuen paraulotes, fan expressions violentes, imiten situacions límits, etc., i els pares els diem: "Això no es diu! Això no es fa!". ¿Hem pensat que les actuacions, els fets, el joc, el llenguatge, etc., són una imitació del que han vist, viscut i escoltat a casa, a casa d'un amic, a la televisió, etc., i que ell hi juga?

El problema no és a què juguen els infants, sinó l'actitud dels adults i de la societat davant el joc, de la conducta, de la ideologia. Així, un pistoler, un soldat, un terrorista, etc., possibles personatges de la vida adulta, ni forçosament tindran la mateixa actitud. L'actitud violenta s'haurà après en com s'ha jugat. Si el món, la societat, la política, els mitjans de comunicació, etc., ho tinguessin present, l'infant no voldria per jugar aquest món violent d'armes i de guerra, no serien contingut dels seus jocs, ja que no les coneixerien ni de grans: la seva vida respondria als seus jocs.

Diferents estudis demostren que les famílies que han fet del joc una base d'unió en la infància, en què els pares no s'han avergonyit de jugar, han tingut menys problemes amb l'adolescència, perquè jugant s'han assegurat la relació i la comunicació entre ells. Qui de petit ha tingut la col·laboració dels seus pares, haurà adquirit els valors que li serviran en ésser major.

Valorar, respectar, participar amb l'activitat més important de l'infant és obrir la possibilitat d'una activitat adulta seriosa, satisfactòria, gratificant... Qui d'infant no ha tingut aquesta valoració per part de la família i de la societat serà un adult amb moltes dificultats en el món creatiu, de treball, social, etc.

Amics, pensem que el joc i la jogueta són els elements més importants de l'infant per aprendre a viure. Juguem! Pensem que el joc no és una pèrdua de temps. Gràcies.

BIBLIOGRAFIA

- SANS MERCADAL, Joan (1990). «El folklore a l'escola». *Butlletí del CEP*, núm. 2.
- (2005). *Els meus jocs: La creació de jocs a partir del folklore i al cultura de les Illes Balears*. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears.

1. POIESIS LÚDICA Y VERBAL

2. CREAR JUEGOS Y NOMBRARLOS EN VIVO

Daniel DESCOMPS

Instituto Universitario de Formación de Maestros-IUFM-Aquitania.

Catedrático de Lengua Española y formador de profesores jubilado

Llama la atención la cantidad de juegos y juguetes arquetipales cuyos nombres están vinculados con términos característicos de lo sagrado. ¿Se puede uno preguntar por qué? ¿Y tratar de proponer una respuesta?

La *poiesis* es una acción que consiste en realizar un objeto artificial en función de un saber. Veremos cómo el juego y el juguete son *poiesis*. Cultura inmaterial y cultura material.

“Todo lo que vive es redondo”, dice mi viejo amigo Pierre Dumont, y se puede añadir que todo lo que es redondo es sagrado. El círculo: la figura perfecta de matemáticos, religiosos y esoteristas, la que no tiene ni principio ni fin.

1.- EL ARO

Empezaremos pues por el *cèrcol* en catalán, *cerceau* en francés, **aro** en español. Las palabras *cèrcol* y *cerceau* derivan del latín *circulus* y éste último procede de *circus*, que designa a la vez el ‘círculo’ y el ‘circo’. *Circus* deriva del griego *kirkos* (Κίρκος), directamente vinculado a *kirké*, (Κίρκη), de donde procede ‘Circe’, la hechicera de la Odisea, hija de Helios, redondo éste, a su vez. ¿Cuál ha sido el devenir de



“Volando en el aro”. Obra de Daniel Descomps

kirké, en alemán y en inglés? ¡*Kirche* y *church*, que significan ‘iglesia’! Circo e iglesia: el mismo origen. ¿Y el mismo combate? Posiblemente. ¿Y contra qué?

2.- Los DADOS

Veamos ahora los **dados de jugar**, en latín *alea*. En la expresión *Alea iacta est*, el término *alea* ha conservado el significado de ‘suerte: ‘la suerte está echada’. En efecto, echar los dados es dar la palabra al azar, que es el otro nombre de Dios o de los dioses, en el pensamiento mágico. Notaremos que *Alea* es uno de los nombres de Minerva, diosa de la sabiduría y de la guerra, nombre de doble carga semántica

contradictoria, siendo esta característica una de las marcas más señaladas de lo sagrado.

3.- EL JUEGO DE LA OCA

¿Y el **juego de la oca**? Todos sabemos que el juego de la oca es un laberinto iniciático. Su origen es posiblemente el *mehen* o “juego de la serpiente”. En el Antiguo Egipto, Mehen era el Dios Serpiente, protector del Sol en su periplo nocturno. Parece ser que el premio para el ganador era un pasaje en la barca del Sol, para así renacer como él, después de su muerte. El juego del *mehen* constaba de una serpiente enroscada sobre sí misma, troceada en muchas secciones y los jugadores utilizaban peones para avanzar hacia la salida que era... ¡el pico de la *Oca solar*! El ave y la serpiente: el mismo símbolo iniciático que el dios Quetzalcóatl (la “Serpiente Emplumada”). Por otra parte, el Camino de Santiago está jalonado de municipios que llevan el nombre de Oca o Ansar, que son sinónimos, y según una periodicidad que recuerda la de las ocas en el juego. Además, bien se sabe que el Camino de Santiago es en realidad un recorrido iniciático, de la vida hacia la muerte simbólica, a la ida (del Sol naciente hacia el Sol poniente), y de la muerte hacia la vida, a la vuelta: el renacer después de la iniciación. Es más, pienso que la oca es un animal “trinitario”, ya que se mueve en tres ámbitos: la tierra, el agua y el aire, de ahí su carácter sagrado de *pontifex*, o sea, de puente intermediario entre la Tierra y el Cielo.

4.- EL ROMBO

El **rombo**, también llamado bramadera, zumbador o churinga, es un buen ejemplo de instrumento ritual “venido a menos”.

Claude Lévi Strauss, en su libro *Tristes tropiques* (1955), lo presenta en su entorno original: cuenta cómo los bororos de Amazonia utilizan unos ejemplares que miden de treinta centímetros hasta un metro cincuenta, asegurando que el ruido que producen es la voz de los espíritus que visitan al pueblo. Añade que a las mujeres les está terminante-



Rombo en forma de pez. Obra de Daniel Descomps

mente prohibido ver dichos rombos bajo pena de una buena paliza. No olvidemos los *bull-roares* de los aborígenes australianos, ni tampoco similares artefactos que fueron hallados en yacimientos prehistóricos, éstos últimos de hueso. Para corroborar la experiencia de Lévi Stauss, también podemos acudir a unos autores más antiguos, por ejemplo Clemente de Alejandria (150 – 215) que describe ciertos “juguetes” de Dionisos niño, llamados *rhombos*, lo que significaba “ruedas mágicas”, y que se utilizaban en diferentes ritos divinatorios. Además, el rombo está vinculado a la *vesica piscis*, de donde salen las mandorlas. El rombo, supuestamente destinado a convocar a los espíritus o a los dioses, en realidad servía para exorcizar miedos sobrenaturales de diversa índole y para tranquilizar al pueblo.

5.- EL CERF-VOLANT

La historia de la palabra francesa ***cerf-volant***, en español “cometa”, es muy reveladora de la pérdida de las raíces culturales del juego y del juguete, y de paso, de los propios orígenes lingüísticos. En efecto, esta denominación aparece en 1669, es decir 34 años después de la fundación de la academia francesa por el Cardenal de Richelieu. De manera totalmente infundada, en ella surge el ciervo o venado (*cerf* en francés); en realidad, procede del occitano *sèrp-volaira* o *serp-volanta* que significa “serpiente voladora”. Esta etimología es coherente con el nombre de este artefacto en diferentes idiomas: en ruso, se llama

□□□□ (pronunciado “zmiei”), palabra que también significa “serpiente”. En búlgaro, el mismo vocablo quiere decir “dragón”. Si acudimos al castellano, encontramos “cometa” (en femenino). Pues bien, la pa-

labra raíz, en griego, es κομητηξ (“cometes”), que significa cometa como sustantivo y peludo, como adjetivo. Es evidente que el *cerf-volant*, la cometa, es un instrumento mágico, utilizado para exorcizar el supuesto maleficio representado por el cometa, y por eso adopta su misma forma, de cabellera, de dragón o de serpiente, según la visión que tiene del cometa la civilización concernida.

6.- LOS IDIÓFONOS

Sistros, carracas, crótalos, sonajeros... ¡Gran familia, ésta, de los idiófonos! ¿Instrumentos de culto o de música sagrada, soportes de magia, juguetes? ¿Y si fueran todo eso, a la vez?

Los primeros sistros aparecen probablemente en el Antiguo Egipto, o en Oriente, unos miles de años antes de Jesucristo. Existían en Egipto dos tipos de sistros: el *sakhm* o *sajm*, constituido de una caja de resonancia con anillos metálicos, y el *saischschit*, formado por la cabeza de la vaca Hator con sus cuernos, entre los cuales estaban fijados varios discos metálicos ensartados sobre unos hierros. La utilización de aquellos sistros era estrictamente sagrada y ritual: se reservaba a las mujeres y a lhy el niño dios, y eso durante las danzas y los cantos en honor a la diosa Hator. Posteriormente, los coptos los adoptaron como instrumentos rituales.

Otros idiófonos similares coexistían con el sistro: címbalos, campanillas de bronce, así como unos collares musicales constituidos de un par de crótalos y pequeños címbalos. El *menat* egipcio era un gran collar de perlas que se utilizaba como carraca y es que la carraca, que es de la familia de los sistros, tiene una larga y compleja historia. Las primeras, en manos de hombres prehistóricos, fueron posiblemente intercesoras en la comunicación con el dios del trueno y del rayo, cuya



Copia de un sistrum egipcio, con la vaca Hator.
Obra de Daniel Descomps

“voz”, seca y crepitante, imitaban, en un afán de apaciguar su ira. Desde el origen, su papel fue alejar o exorcizar peligros y maleficios; es así cómo los judíos las utilizaron para borrar de la historia el recuerdo de su enemigo Haman, tocándolas ruidosamente durante la festividad de Purim. Los cristianos no se quedaron atrás en las practicas mágicas, ya que hace poco todavía, en Semana Santa se tañía el matracón, oyéndose el matraqueo, supuestamente para sustituir a las campanas de viaje a Roma, como se les cuenta a los niños en Francia, pero en realidad para fustigar a los judíos culpables de haber matado a Jesús. En algunos pueblos, por ejemplo en Villafáfila (Zamora) o en Villaroya de la Sierra (Zaragoza), era el momento llamado “matar judíos”. El propio sonajero no se libra de la magia: era tradición incluir en él siete

guijarros o semillas, con el fin de que el niño, al agitarlo, alejara de sí los siete pecados capitales.

7.- EL COLUMPIO

¿Quién se atrevería a decir que el **columpio** es tan sólo un inocente juego de parques infantiles? En griego, columpio se dice ἀϊώρα, (“aiora”) y este vocablo designaba antiguamente todo lo que sirve para colgar en el aire: la cuerda para ahorcarse, el columpio, la hamaca, una vasija colgada en un templo o cerca de una tumba, la parra (es decir la vid) o el vuelo de un pájaro, etc. En Atenas, las ἀϊοραϊ (“aiorai”) eran fiestas en honor de Erigone y ¿qué nos dice la mitología? Nos dice que Erigone se suicidó, ahorcándose, al ver que su padre había sido asesinado por unos vecinos a quienes había enseñado a beber vino y que, en conmemoración de esta muerte, las muchachas se balanceaban en unos columpios durante las dionisiacas fiestas de las vendimias. ¿Un rito de purificación, de exorcismo, de sustitución a un sacrificio humano? Con toda probabilidad, y también un rito de vértigo, el *ilynx* de Roger Caillois, rito asimismo de fertilidad y de transgresión sexual, como se ve en el cuadro de Fragonard (1767), *L'escarpolette*.

8.- LA MUÑECA

No sorprenderá a nadie que en esta charla hable de la **muñeca** —en francés *poupée*, en alemán *puppe* o el inglés *puppet* (títere, marioneta)—, palabras éstas últimas derivadas del latín *pupa*, ni que en griego antiguo, muñeca se decía κόρη (‘kore’). No descubriré nada diciendo que tanto *pupa* en latín como *kore* en griego significaban a la vez “niña” y “muñeca”. Lo que me interesa aquí es que la niña romana, *pupa*, al llegar a la pubertad, entregaba su muñeca, *pupa*, a Venus. ¿Qué nos puede enseñar esta confusión semántica? ¿Que la niña era una muñeca o que la muñeca era una niña? Creo que las dos cosas a la vez: en el momento de la pubertad —o de la iniciación—, se realiza un sacrificio ritual: **muere la niña para que nazca la mujer. Morir para**

crecer. Aparecen aquí las dos caras de la violencia de lo sagrado: ritual, a través de la muerte de la niña, e institucional, en el mito religioso gobernado por Venus. Más adelante, la muñeca será para la mujer adulta un soporte ritual capaz de reinicializar lúdica y simbólicamente los beneficios del sacrificio fundador de su identidad sexual y social.

9.- EL PAPEL RITUAL Y SOCIAL DEL JUEGO

Todos los ejemplos referidos tienden a probar la intimidad de los vínculos existentes entre el juego y los juguetes por una parte, y la magia y lo sagrado por otra. En este punto, no podemos pasar por alto una definición de “lo sagrado”. Por favor, dejemos a Dios tranquilo y digamos que lo sagrado es ante todo un derivado del sacrificio que preside a la fundación de cualquier grupo humano: “sacrificio” es *sacer facere*, o sea “hacer [que algo sea] sagrado”. Del sacrificio fundador brotan todas las Instituciones, los saberes, las reglas sociales, la estructuración de la persona, etc., y, por supuesto, también el juego, hasta tal punto que Johan Huizinga pudo definir al hombre como *Homo ludens* en su ya clásica obra maestra.

Sin ahondar demasiado en el tema, porque no tenemos tiempo ni espacio, diremos que la magia, los ritos y lo sagrado son conceptos y prácticas destinados a mantener el orden entre los hombres, luchando contra la peor de las plagas, la violencia, a escala individual y colectiva, siempre dispuesta a manifestarse de forma destructora en los períodos de cambios: el circo y la iglesia.

En nuestro caso, el juego y el juguete son realizaciones artificiales elaboradas **en el seno de unos contextos socioculturales determinados**. Son *poiesis* y son ritos.

La conclusión a la que llegamos es que el juego, en un principio, **no es un juego sino un rito plenamente implicado en el mantenimiento del orden, a condición que se inscriba, eso sí, en un mito coherente**. Y el caos empieza cuando ya no hay mito, el mito no funciona,

o es una insensatez como lo son la mayoría de los que imperan hoy en día...

Antes de su iniciación, el niño vive en un espacio-tiempo “sagrado”, es decir, regido por la violencia pre-sacrificial y, por lo tanto, exento de los tabúes de los adultos; así es como tiene libre acceso (lúdico y pre-iniciático) a los objetos de los cultos rituales. Vive en “plural”, gobernado por las reglas que rigen este plural, puesto que sólo adquiere su individualidad adulta a través de la iniciación —notemos, a este respecto, que en los idiomas el plural es filogenéticamente anterior al singular—.

Hoy en día, a falta de mitos y de ritos iniciáticos coherentes, la gente vive en el caos de la violencia pre-sacrificial, es decir, no institucionalizada. El rechazo de las reglas, sean sociales, del juego o de la ortografía, tanto los desbordamientos en los estadios como la ludopatía, son en realidad, una vana tentativa de llamada al sacrificio ritual que haría un *reset* en lo colectivo y lo individual.

¿Será que ya se agotó la eficacia de los juegos de estructuración violenta del orden (los dioses y las religiones, las patrias, las guerras, etc.) y que **llegó el tiempo de poner en marcha el juego de la solidaridad y del amor?**

BIBLIOGRAFÍA

DESCOMPS, Daniel (1997). *Construire des jouets et des objets*. Paris: Hachette Education.

GIRAR, René (2000). *La violencia y lo sagrado*. Barcelona: Anagrama.

HUIZINGA, Johan (1988). *Homo ludens*, Paris: Editions Gallimard.

LÉVI-STRAUSS, Claude (1955). *Tristes tropiques*. Paris: Plon.

BLOGS

<http://jouet-rustique.blogspot.com>. Blog creado por DAniel Descomps.

ELS MATERIALS A LA CULTURA LÚDICA MUNDIAL A PARTIR DE LA ICONOGRAFIA FILATÈLICA DEL SEGLE XX

Joan ORTÍ FERRERES

Professor del Departament d'Educació de la Universitat Jaume I
(Castelló).

Associació Cultural "La Tella"

INTRODUCCIÓ

Les formes jugades i els jocs impregnen la vida quotidiana de l'ésser humà, degut a què ja des dels començaments dels temps aquest ha jugat sol o acompanyat. Mitjançant el joc, l'ésser humà desenvolupa les seves capacitats, tant físiques i motrius com cognitives, afectives i socials.

En ocasions, les formes jugades i els jocs van acompanyats de materials. El medi natural, els artesans, la indústria, etc., proporcionen diferents materials per tal que l'ésser humà pugui jugar i gaudir del seu temps lliure.

En el present estudi analitzem els materials que apareixen representats en la iconografia filatèlica mundial del s. XX. És a dir, quines manifestacions lúdico-esportives de caràcter tradicional, representades per les formes jugades, jocs, esports tradicionals i lluites tradicionals, i quins materials han cregut oportú representar les diferents administracions postals en els segells de correus.

L'estudi s'ha centrat en la iconografia filatèlica perquè aquesta, a més del valor comercial que presenta, també ha vist la necessitat d'il·lustrar

les manifestacions lúdico-esportives més arrelades en els respectius països emissors. És per aquest fet que, juntament al valor comercial i de pagament dels enviaments, també presenta un valor comunicatiu i de difusió cultural arreu del món, ja que el segell de correus, enganxats a un sobre, recorre el món difonent les seves il·lustracions.

La profunditat de l'estudi versa en què han estat analitzats tots els segells de tots els països del món emesos durant el segle XX, de forma que aquests ens indiquen la importància de la utilització de materials en les manifestacions lúdiques per als diferents emissors postals.

Juntament a la valoració del material que s'utilitza en les manifestacions també fem una anàlisi de les lògiques interna (aspectes reglamentaris) i externa (elements socioculturals), relacionades amb els materials de joc. Així, mentre en la primera analitzem el nombre de materials i la utilització per part dels participants, en la segona analitzem la propietat d'aquest, el procés d'obtenció i elaboració, la utilització d'equipaments i vestuaris específics i, finalment, l'existència de relacions amb animals ja que, encara que els animals no són pròpiament objectes, en el nostre estudi han estat considerats com a materials perquè són emprats pels participants per al desenvolupament de diferents jocs.

1.- LA CULTURA LÚDICA

Abans d'introduir-nos amb profunditat i de forma específica en la cultura lúdica, cal concretar i establir el que entenem per cultura, ja que en funció de l'època en què s'ha definit, el camp d'estudi, etc., apareix una o d'altra conceptualització.

Segons el diccionari de la Real Academia Española de la Lengua, la cultura és "el conjunt de modes de vida i costums, coneixements i grau de desenvolupament artístic, científic, industrial, en una època, grup social, etc." A més a més, la cultura popular és, seguint el mateix diccionari, "el conjunt de manifestacions en què s'expressa la vida tradicional d'un poble". De forma semblant ho defineix el Departament

d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya (2001). Per aquest, la cultura: "És el conjunt de categories simbòliques compartides de forma duradora per un grup social determinat, que donen un significat i valor concret a la realitat, i també a totes les conductes i actituds habituals dels membres de la comunitat en qüestió" (p. 35). Per tant, entenem que la cultura està integrada pels comportaments, maneres de vida, actituds, hàbits i costums d'una societat o dels seus grups. És per això que no és possible una societat sense cultura ni una cultura sense societat.

La cultura permet convidaure, relacionar-se, comunicar-se, expressar-se..., tot dins d'un marc o context anomenat societat. Aquesta conforma un sistema de relacions que vincula els diferents membres, bé siguin persones, pobles o nacions, que convidauren atenent unes lleis o normes comunes explícites o implícites. Són explícites quan hi ha un text o marc normatiu que estableix què es pot i què no es pot fer. Per la banda contrària, són implícites quan formen part del pensament o creença col·lectiva sense haver-hi cap text específic que ho determina i concreta.

A més a més, la difusió i transmissió de cultural d'una societat es pot donar mitjançant un procés d'enculturació o d'aculturació. En el procés d'enculturació, la transmissió cultural es produeix dintre de la mateixa societat i pels individus que la conformen, de forma que no hi ha interferències externes per part d'altres formes culturals alienes a aquella societat. Per la banda contrària, si hi ha interferències externes d'altres cultures o societats que tenen un marc cultural diferent, de forma que aquestes influeixen sobre la cultura dels altres pobles, estem parlant d'un procés d'aculturació o transculturació. És a dir, la cultura pròpia sofreix modificacions com a conseqüència del contacte amb altres cultures diferents.

Òbviament, totes dues formes de transmissió cultural s'estan produint en totes les civilitzacions i cultures, de forma que quan el pare ensenya al seu fill la forma de comportar-se a la taula, per exemple, està

transmitent la seva cultura al seu fill (enculturació), mentre que quan els estrangers visiten una determinada societat s'estableix un intercanvi cultural en el qual poc a poc també poden anar modificant la cultura pròpia de la societat visitada o dels propis visitants (aculturació).

Una vegada feta la conceptualització i abast del terme cultura anem a concretar que entenem per cultura lúdica. Considerem com a cultura lúdica aquelles manifestacions d'un poble, relacionades amb l'àmbit del joc, que presenten un caràcter lúdic i recreatiu. Tot i que en concretar el concepte estem delimitant-lo a un determinat context social, en ocasions, i tal com hem vist anteriorment, degut al procés d'intercanvi i relació entre els cultures, aquestes manifestacions lúdico-esportives de caràcter tradicional acaben difonent-se i integrant-se en altres cultures. És més, en ocasions algunes manifestacions de caràcter tradicional acaben desapareixent com a conseqüència de la invasió o introducció d'altres formes lúdiques alienes a la pròpia societat.

Així doncs, les manifestacions lúdico-esportives de caràcter més tradicional, representades per les formes jugades o juguesques, els jocs tradicionals i els esports tradicionals formen part de la cultura de l'ésser humà. Aquestes s'han anat transmetent de forma majoritària per la via oral, però algunes d'aquestes pràctiques, sotmeses a processos d'estandardització, reglamentació i institucionalització, han deixat la tradició oral per tal de ser recollides en normatives i, per tant, acaben sent escrites.

Les manifestacions motrius tradicionals com a elements culturals que són també estan supeditades a aquestes dues formes de transmissió cultural (Blancard i Cheska, 1978).

2.- LA ICONOGRAFIA FILATÈLICA

La iconografia filatèlica són les representacions i il·lustracions que hi ha en els segells de correus. Aquests van nàixer l'any 1840 com una forma de prepagament dels enviaments postals, ja que anteriorment,

quan un enviava la carta, el receptor podia rebutjar-la i no pagar-la al portador, de forma que aquest havia fet el desplaçament i no l'havia cobrat. És per això que, a partir del 1840, naix aquesta forma de prepagament de l'enviament, de forma que és el que envia la carta el que, pagant aquesta estampa, fa que el port estiga pagat i, en cas que el receptor no la desitja, no passa res perquè l'enviament ja ha estat cobrat anteriorment.

Tot i que les primeres il·lustracions dels segells eren molt simples i es delimitaven al valor d'aquest (un escut, l'efígie d'un monarca, etc.), ja des dels seus inicis els segells van ser objecte de col·lecció i estudi. Així, van aparèixer unes petites llistes que servien per conèixer les emissions dels països i que poc a poc van anar evolucionant fins als catàlegs actuals.

Amb el pas dels anys apareixen les temàtiques i les iconografies filatèliques són més variades i il·lustrades. Actualment, trobem una gran varietat d'il·lustracions, que van des dels monarques fins a monuments arquitectònics passant per flora, fauna, personatges del món científic i cultural rellevants, emissions dedicades a l'any internacional, al Dia del Nen... Juntament amb aquestes i altres temàtiques també apareix la temàtica esportiva, de forma que apareixen emissions dedicades als esports, als jocs olímpics d'estiu, als jocs olímpics d'hivern, a l'educació física, a personatges relacionats amb l'activitat física, a esportistes famosos... A més a més, l'interès per la cultura lúdica també comporta l'emissió d'iconografies relacionades amb el joc i l'esport tradicional. Dintre d'aquesta, cal destacar l'emissió del 1989 dedicada als jocs de nens dintre de la temàtica Europa¹ i la de 2009, dintre de la temàtica UPAEP².

Per tant, la iconografia filatèlica, a més del valor comercial que presenta, també és un element cultural i de comunicació, perquè preserva i difon en les seves il·lustracions aquelles manifestacions tradicionals més arrelades i representatives dels països emissors.

Les possibilitats de recerca i estudi mitjançant els segells de correus són molt nombroses, ja que el ventall de possibilitats de les il·lustracions també és molt gran. Actualment existeixen alguns estudis sobre les il·lustracions del segells, com per exemple, l'estudi dels literats, desenvolupat per Perarnau (1996), l'estudi de les icones filatèliques relacionades amb la farmàcia fet per Sorni (1981), l'anàlisi i descripció de la medicina i dels seus personatges cèlebres fet per Pelegrí (1985), l'estudi de les matemàtiques i tot el seu àmbit desenvolupat per Wilson (2001), etc.

Dintre de l'àmbit del joc i esport tradicional també hi ha alguns treballs, encara que són poc nombrosos i exclusius. Així, tenim l'estudi de Bantulà (2006) fet sobre la iconografia de la temàtica Europa dedicada als jocs de nens i que fou desenvolupada per trenta-cinc països l'any 1989; l'estudi de Bantulà, Colomer, i Ortí, J. (2007) sobre el joc tradicional en la iconografia filatèlica; l'estudi descriptiu d'Herrador i Morales (2007) sobre les possibilitats de la filatèlia en l'estudi dels jocs i esports; el treball d'Ortí (2008) sobre els jocs i esports tradicionals desenvolupats amb cavalls, etc.

3.- PROCEDIMENT I DISSENY DE LA RECERCA

3.1.- DISSENY DE LA RECERCA

El disseny de la recerca ha estat un procés força complex, principalment per la dificultat de trobar les mostres iconogràfiques filatèliques. Encara que a continuació presentem els passos que han guiat i orientat la recerca, en ocasions aquests s'han anat desenvolupant barrejats perquè la informació que tractàvem era molt quantiosa i complexa.

El primer pas ha estat la selecció dels criteris d'inclusió i exclusió de les manifestacions. Aquest primer pas s'ha fet abans d'iniciar la recerca de les icones filatèliques. Aquests criteris ens han determinat quines icones són vàlides per a l'estudi i quines no valen i que, per tant, no cal seleccionar. Una vegada establerts els criteris hem seleccionat l'univers d'estudi i, a partir d'aquest, ens ha calgut triar les fonts d'on extreure

les mostres iconogràfiques. Encara que vam barrejar diferents possibilitats, com la utilització d'Internet, la compra dels segells, etc., finalment vam decidir emprar els catàlegs filatèlics. Respecte a la utilització dels catàlegs, en un primer moment ens plantejàrem la utilització única dels catàleg Scott però, en evidenciar la manca d'algunes mostres, vam decidir fer un repàs posterior amb els catàlegs Michel. La utilització conjunta de tots dos ens ha permès obtenir la totalitat de les mostres.

A partir de l'univers hem establert la mostra objecte d'estudi. Aquesta selecció i acotament de la mostra és fonamental per tal de saber què i quant estem estudiant.

L'últim pas ha estat l'elaboració de l'eina fonamental per a la recollida de la informació, que és el formulari. Per elaborar-lo, hem considerat diferents estudis anteriors que han tractat de delimitar categories, variables i opcions, tant relacionades amb la lògica interna com amb la lògica externa.

3.2.- CRITERIS D'INCLUSIÓ I EXCLUSIÓ

La selecció d'uns criteris d'inclusió i exclusió és necessària i fonamental per tal de concretar l'estudi. Cal pensar que en la iconografia filatèlica sorgeixen una gran quantitat de mostres de caràcter esportiu que no es corresponen amb manifestacions de caràcter tradicional. Amb la introducció dels criteris es pretén acotar el camp de recerca.

Per tant, els criteris d'inclusió que han estat seleccionats per tal de recollir les mostres d'estudi són:

- Formes jugades o juguesques. Representen les manifestacions que no tenen regles però en les quals hi ha un component lúdic i recreatiu.
- Jocs. Entesos com a manifestacions que contenen o que estan delimitades per unes regles que són establertes pels propis participants
- Esports tradicionals. Considerem aquests com aquelles manifestacions que estan regides per una reglamentació, normalització i/o institucionalització però que s'han transmès de generació en generació

per via oral. Es per això que, majoritàriament, es corresponen a jocs que han estat institucionalitzats i normalitzats per tal de tenir una major repercussió dintre de la societat, evitar la seva desaparició, etc. Aquests esports tradicionals tenen una difusió limitada a un àmbit territorial local, comarcal, regional o nacional. També han estat considerats esports tradicionals si han superat les fronteres nacionals, com a conseqüència dels moviments migratoris, però tenen una difusió molt limitada i concreta.

—Materials de jocs. Es corresponen a mostres iconogràfiques en què sols apareix il·lustrat un material de joc sense proporcionar cap tipus d'informació complementària.

—Lluites i formes de lluita de caràcter tradicional o amb una difusió local, comarcal, regional o nacional.

Per donar major claredat a l'estudi i evitar errades en la inclusió d'algunes manifestacions, també hem seleccionat uns criteris que ens marquen quines mostres han d'estar excloses i, per tant, no s'integren dintre de l'estudi. És per això que els criteris d'exclusió de les mostres que complementen els criteris d'inclusió són:

—Esports de pràctica supranacional, és a dir, aquells esports que tenen una difusió universal o en una gran quantitat de països. Dintre d'aquestes s'integren tots els esports que conformen les Jocs Olímpics.

—Formes jugades, jocs i esports amb una finalitat utilitària i de supervivència. En tenir una finalitat utilitària perden el caràcter recreatiu, de forma que presenten una finalitat extrínseca. La pesca, la caça, etc. són manifestacions que han estat excloses.

—Danses, balls i activitats com dibuixar, decorar, tocar instruments musicals i col·leccionar segells.

—Qualsevol altra mostra que tinga una finalitat utilitària i que, per tant, s'allunya dels aspectes lúdics i recreatius.

3.3.- L'UNIVERS I LA MOSTRA D'ESTUDI

L'univers d'estudi el conformen totes les mostres iconogràfiques filatèliques desenvolupades pels diferents països des de l'any 1900 fins a

l'any 1999. A partir d'aquest univers s'ha seleccionat la mostra, atenent als criteris d'inclusió i exclusió establerts en l'apartat anterior. Així, la totalitat de la mostra estudiada és de 3.158 mostres, en les quals apareixen representades 3.358 manifestacions que respecten els criteris establerts anteriorment.

3.4.- INSTRUMENT DE RECOLLIDA DE LA INFORMACIÓ

Tota la informació que sorgeix a partir de les mostres iconogràfiques filatèliques objectes d'estudi és necessari que estiga agrupada per tal de poder ser estudiada. Per això, hem elaborat una fitxa censual o formulari en el qual hem introduït variables corresponents a la lògica interna i variables que tracten d'indagar sobre la lògica externa. Cal recordar que la lògica interna fa referència als aspectes reglamentaris, mentre que la lògica externa fa referència als aspectes de caràcter socioculturals i, per tant, relacionats amb l'etnomotricitat.

Les variables seleccionades dintre de la lògica interna fan referència al model COMET elaborat per Bantulà (2005) i són:

- a. Companys. Correspon a la participació que es dona en la manifestació.
- b. Opositors. Fa referència a l'existència d'algun tipus d'oposició, bé siga de caràcter directe o indirecte, dintre de la manifestació lúdica.
- c. Materials. Pretén conèixer la quantitat i l'ús que es dona al material de joc, en cas d'haver-n'hi.
- d. Espai. Indaga sobre l'existència d'incertesa en l'ús espacial.
- e. Temps. Ofereix informació sobre la finalització de la manifestació lúdica.

Aquest model naix a partir dels diferents models plantejats per Parlebas (2001, p. 424) i Lavega (2000).

L'estudi de la lògica externa es fa mitjançant la creació de dos grans dimensions, que són els protagonistes i els materials. La dimensió protagonistes està formada per dos variables, que són el gènere i l'edat.

La primera variable està representada per diferents opcions que contemplen totes les possibles alternatives en consideració amb el gènere. En el cas que en la iconografia no apareguen les il·lustracions del gènere dels participants, hem tractat d'indagar sobre quin gènere participa de l'activitat. Dintre de la variable gènere hem considerat les següents opcions:

1. Femení.
2. Masculí.
3. Mixt. Apareixen persones dels dos gèneres participant de forma conjunta.
4. Masculí i femení per separat.
5. Desconeguda.

Respecte a l'edat dels participants, hem cregut oportú seleccionar i diferenciar vàries opcions que són:

- Primera infantesa. És el període que va des dels 0 als 2 anys
- Segona infantesa. Considerem el període dels 2 a 6 anys.
- Tercera infantesa. Integrat per l'etapa que va des dels 6 a 12 anys.
- Joventut. És el període que va des dels 12 als 18 anys.
- Adultesa. Es correspon des dels 18 als 65 anys. Gent gran. Està integrada per les persones que tenen més de 65 anys.
- Intergeneracional. Aquesta opció es dona quan en la manifestació participen persones de dos períodes.
- Desconeguda.

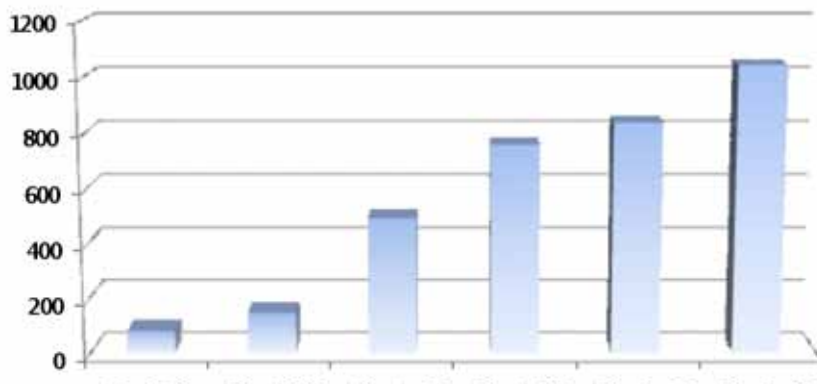
La dimensió materials està configurada per les variables propietat, procés d'obtenció i elaboració, equipament i vestuari i, finalment, presència o relació amb animals. En analitzar cadascuna de les variables, trobem que la variable propietat pot estar representada per les opcions pública i privada. La variable obtenció i procés d'elaboració està configurada per les opcions no hi ha material, sense elaboració—extret medi natural, sense elaboració—extret medi social, autoconstrucció, artesanal, industrial, diversos i desconegut. L'equipament i vestuari està representat per les opcions sense equipament, vestuari, vestuari específic, proteccions, vestuari específic i proteccions i, final-

ment, l'opció desconeguda. L'última variable analitzada dintre de la dimensió de materials és representada per les opcions sense animals, persona amb animal i, finalment, animal contra animal. La manifestació persona amb animal ha estat seleccionada quan la persona utilitza l'animal per tal de poder participar de l'activitat, com per exemple, en les curses de cavalls, el toreig... L'opció animal contra animal ha estat seleccionada quan les persones utilitzen les lluites entre animals com a element recreatiu, de diversió, etc. Les curses de grills, les lluites de braus i galls, etc., són manifestacions que estan integrades dintre d'aquesta opció.

4.- RESULTATS

4.1.- DISTRIBUCIÓ DE LES ICONOGRAFIES QUE CONTENEN MANIFESTACIONS LÚDICO-ESPORTIVES PER DÈCADES

Per tal de valorar l'evolució del nombre de manifestacions que atenen als criteris d'inclusió i exclusió establerts en el nostre estudi hem elaborat el següent gràfic.



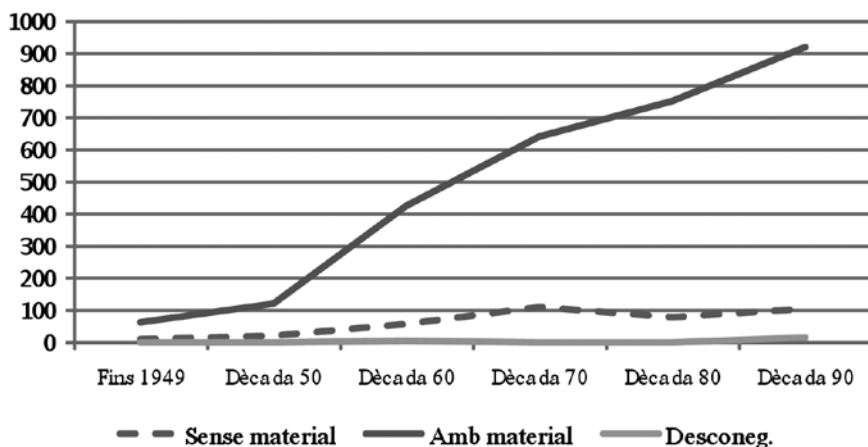
Gràfic 1. Evolució del nombre de manifestacions al llarg del s. XX

Tal com observem en el gràfic, en la primera meitat del s. XX hi ha un total de setanta-nou manifestacions representades en la iconografia filatèlica. En la dècada dels cinquanta trobem cent quaranta-sis ma-

nifestacions; en la dècada dels seixanta hi ha 493 manifestacions; en la dels setanta hi han 758; en la dècada dels vuitanta hi ha 837; i, finalment, en la dècada dels noranta hi ha mil quaranta-tres manifestacions. També hi han dos manifestacions que no hem pogut ubicar en cap dècada per desconeixement de la mostra. Per tant, el total de manifestacions il·lustrades en la iconografia filatèlica mundial del segle XX és de 3358.

En analitzar el gràfic observem com hi ha un increment progressiu i constant del nombre de manifestacions il·lustrades. Aquestes dades ens indiquen que hi ha un major interès en les il·lustracions de manifestacions lúdico-esportives de caràcter tradicional en la filatèlia mundial. Encara que interpretem aquesta dada com un increment en quant a l'interès per aquest tipus de manifestacions, també caldria compararlo amb el total d'icones emeses pels diferents països/emissors postals. És a dir, si l'increment es proporcional al total de mostres emeses o si, per la banda contrària, hi ha una major representació com a conseqüència d'un major interès per aquesta tipologia de situacions.

4.2.- DISTRIBUCIÓ DE LES ICONOGRAFIES QUE CONTENEN MANIFESTACIONS LÚDICO-ESPORTIVES PER DÈCADES



Gràfic 2. Evolució dels materials en les manifestacions representades

Respecte a l'evolució dels materials en la cultura lúdica d'arreu del món representada en la iconografia, trobem que a la primera meitat del s. XX tenim un 16,46% de les manifestacions que es desenvolupen sense material, mentre que hi ha un 82,28% que es fan amb material. Les manifestacions en què no s'aprecia l'existència de material i, per tant, han estat considerades desconegudes, és del 1,27%. Durant la dècada dels cinquanta, els percentatges són molt semblants als de la primera meitat del s. XX; així, tenim un 16,44% de manifestacions sense materials i un 83,56% amb material. En aquest període no hi ha cap mostra desconeguda. La dècada dels seixanta es caracteritza per tenir un 12,17% de manifestacions sense materials, un 86,41% amb material i, finalment, un 1,42% són manifestacions en què no podem apreciar l'existència de materials. Les manifestacions de la dècada dels setanta també es caracteritzen per tenir una major proporció de manifestacions amb materials (84,70%). Les manifestacions sense materials són del 14,62% i les desconegudes són del 0,66%. La dècada dels vuitanta és el període que té una major proporció de manifestacions amb materials (90,44%). Les mostres sense material són del 9,44% i les desconegudes del 0,12%. Finalment, arribem a la dècada dels noranta. Aquest període es caracteritza per tenir un 10,07% de manifestacions sense material mentre que en un 88,40% hi ha material. Les manifestacions desconegudes es corresponen amb el 1,53%.

Per tant, a partir de les dades de l'estudi podem concloure que les manifestacions amb materials es van incrementant a mesura que passen les dècades, especialment a partir de la dècada dels seixanta. Respecte a les manifestacions sense materials trobem que sofreixen una lleugera davallada en la dècada dels vuitanta, tornant a pujar en la dècada dels noranta. Encara així, la suma de totes les manifestacions, tant les que tenen material com les que no en tenen, va incrementant-se a mesura que passen les dècades.

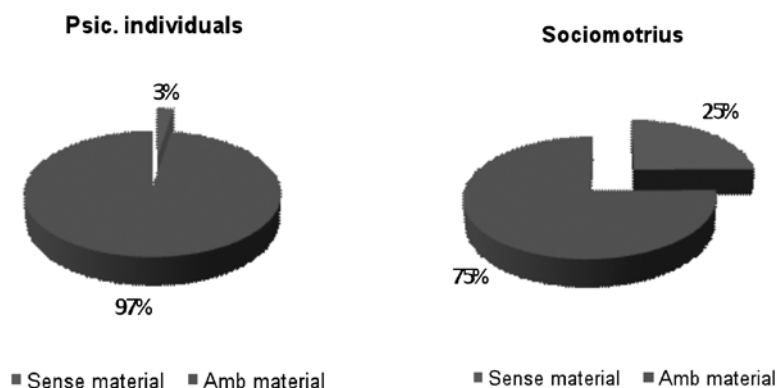
En analitzar els percentatges de les manifestacions amb i sense materials, en totes les dècades els percentatges són superiors a les manifestacions que utilitzen materials. És més, en totes les dècades els

percentatges de manifestacions amb materials són superiors al 82%, trobant el màxim en la dècada dels vuitanta amb el 88,40% i el mínim en la primera meitat del s. XX amb el 82,28%.

Finalment, cal afirmar que són les últimes dècades del s. XX (anys vuitanta i noranta) quan hi ha majors percentatges de manifestacions que emprèn materials.

4.3.- DISTRIBUCIÓ DELS MATERIALS EN FUNCIÓ DEL TIPUS DE SITUACIÓ LÚDICA

L'estudi dels materials en les manifestacions lúdiques tampoc pot obviar el tipus de situació lúdica que s'hi dona, és a dir, el tipus de participació dels jugadors.



Gràfic 3. Tipologia de la situació lúdica i materials de joc

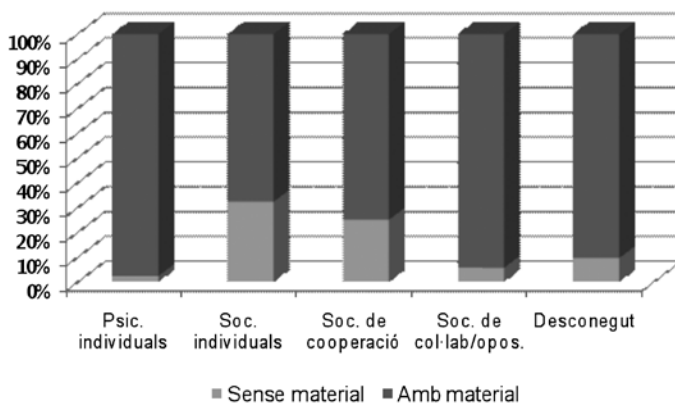
Les dades de l'estudi evidencien una major importància dels materials en les situacions psicomotrius individuals, ja que hi ha un 3% que no utilitzen material, corresponent a quaranta-nou manifestacions, mentre que hi ha un 97% (1.907 manifestacions) que es desenvolupen amb material.

En el cas de les manifestacions sociomotrius, que impliquen la participació de més d'un jugador, havent-hi o no interrelació durant el joc,

tenim que en un 25% (339 manifestacions) es desenvolupen sense material mentre que en un 75% (1022 manifestacions) ho fan amb material.

Així doncs, podem concloure que, encara que en totes dues situacions la importància dels materials és fonamental per a les situacions lúdiques que es representen en la iconografia filatèlica, aquesta importància dels materials és superior en les manifestacions de caràcter psicomotriu; és a dir, quan la persona juga sola sol utilitzar un material per desenvolupar l'acte lúdic.

En diferenciar els diferents tipus de participació dels jugadors en les situacions sociomotrius trobem que les manifestacions sociomotrius de col·laboració/oposició són les que presenten un major percentatge de mostres utilitzant materials (94,17%). Les segueixen les sociomotrius de cooperació amb el 74,86% i, finalment, les sociomotrius individuals amb el 67,57%, tal com veiem en el gràfic 4.



Gràfic 4. Importància del material en funció de la participació dels jugadors

Així doncs, les situacions psicomotrius individuals estan seguides, en quant a la utilització de materials, per aquelles situacions d'enfrontament directe d'un equip contra un altre corresponents a situacions sociomotrius de col·laboració/oposició. És a dir, els participants estan en

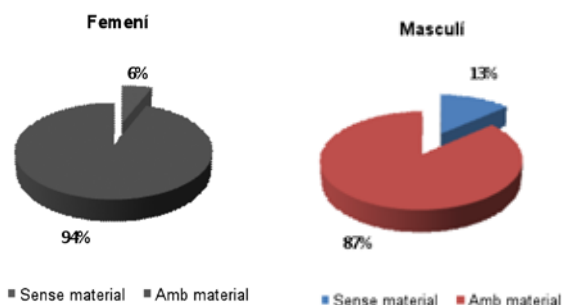
equips tractant d'aconseguir l'objecte o material de joc. Aquestes són seguides per les situacions sociomotrius de cooperació i, finalment, per les sociomotrius individuals.

4.4.- DISTRIBUCIÓ DELS MATERIALS EN FUNCIÓ DEL GÈNERE DELS PARTICIPANTS

En tractar la utilització dels materials de joc pels diferents gèneres representats en les manifestacions lúdiques d'arreu del món durant el segle XX, trobem que tots els gèneres, inclús quan la participació és conjunta, utilitzen materials en un percentatge superior al 84%.

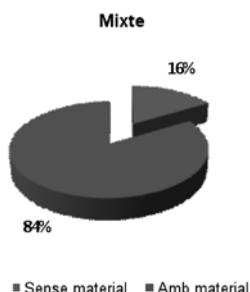
Encara que tots els gèneres utilitzen materials, tal com observem en el gràfic 5, el gènere femení és el que apareix representat en més manifestacions utilitzant materials (94%), seguit del gènere masculí (87%).

Gràfic 5. Utilització dels materials en els diferents gèneres



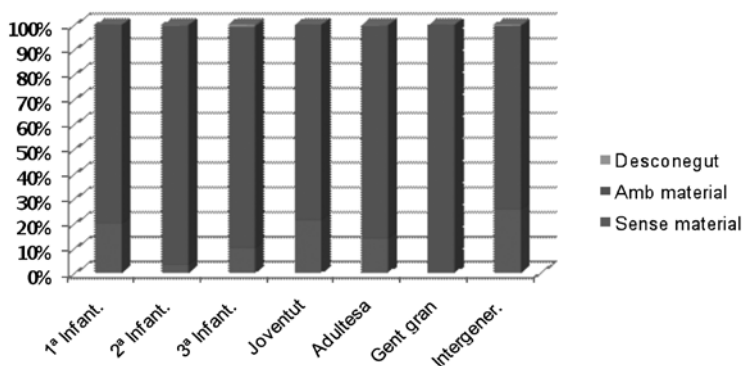
Les manifestacions en què la participació és conjunta són les que apareixen representades utilitzant una menor quantitat de materials; en concret, el 84% està representat utilitzant materials, tal com podem veure en el gràfic 6.

Gràfic 6. Participació conjunta dels gèneres i utilització de materials



4.5.- DISTRIBUCIÓ DELS MATERIALS EN FUNCIÓ DE L'EDAT DELS PARTICIPANTS

En tractar els diferents períodes evolutius i la utilització de materials, en cadascun d'aquests trobem que en tots els períodes hi ha una major desenvolupament d'il·lustracions que utilitzen material de joc. En tots els períodes analitzats, més de tres de cada quatre manifestacions utilitzen materials. Com a excepció, trobem l'opció intergeneracional, en què hi participen dos o més persones de diferents períodes. Aquesta opció presenta un 73,85% de manifestacions amb material.



Gràfic 7. Distribució dels materials en funció de l'edat

En analitzar els períodes de forma diferenciada, trobem com el període de la gent gran és el que més material empra en les seves manifestacions, de forma que la totalitat de les manifestacions il·lustrades utilitzen material.

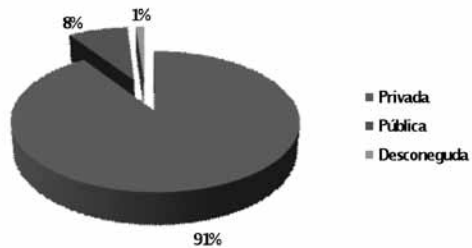
El següent període en quant al nombre de manifestacions amb materials és la segona infantesa. En aquest, les manifestacions també van acompanyades de materials en el 96,44% dels casos. Segueixen aquest la tercera infantesa, amb el 89,11%; l'adultesa, amb el 85,71%; la primera infantesa; la joventut i, finalment, el període intergeneracional, amb el 73,85%.

Per tant, l'existència de materials és comú en tots els períodes i en especial en la gent gran.

4.6.- LA PROPIETAT DELS MATERIALS DE JOC

Qualsevol estudi que vulgui aprofundir en la lògica externa dels materials de joc s'ha de preguntar sobre la propietat d'aquest, és a dir, a qui pertany el material amb què es juga. Per aquest fet, hem elaborat el gràfic següent.

Gràfic 8. Propietat dels materials de joc

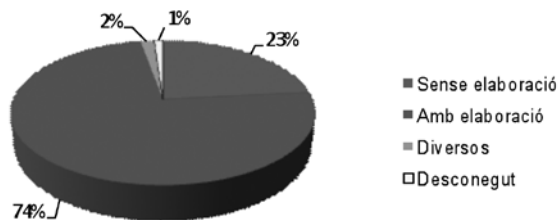


En aquest gràfic trobem com els materials de joc, majoritàriament, tenen una propietat privada, és a dir, pertanyen a una persona que juga amb el seu material o el cedeix per tal que juguen els altres. A aquesta propietat privada pertanyen el 91% de les manifestacions que contenen materials. Per la banda contrària, la propietat pública té una representació del 8%, mentre que és desconegut en l'1% dels casos. Si tractem el nombre de manifestacions i no el resultat percentual, trobem 2.705 manifestacions de propietat privada, 243 de pública i, finalment, trenta-dos de propietat desconeguda.

4.7.- OBTENCIÓ I PROCÉS D'ELABORACIÓ DELS MATERIALS

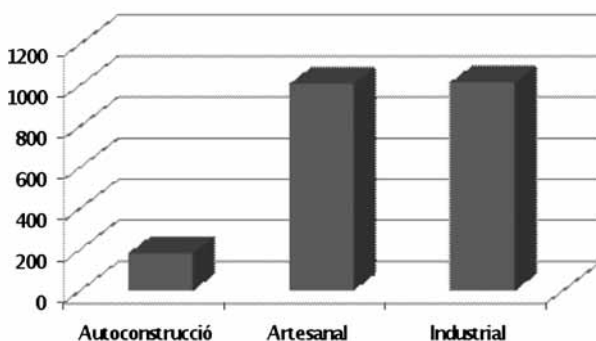
L'elaboració del material de joc també és un element a considerar en l'estudi dels materials. És per això que hem elaborat el gràfic número 9.

Gràfic 9. Elaboració del material de joc



Al gràfic anterior trobem com el 74% dels materials de joc tenen alguns tipus d'elaboració. En un 23% no hi ha cap tipus d'elaboració; en un 2% es correspon a diverses elaboració (es dona quan hi ha més d'un material de joc de diferent procedència), i, finalment, amb l'1% tenim les mostres desconegudes.

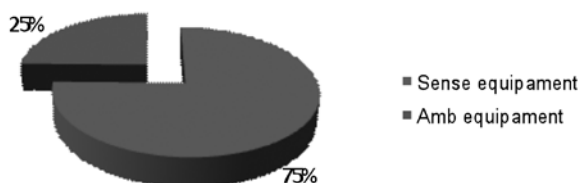
Quan el material està elaborat trobem que el procés industrial és el més utilitzat. És a dir, el material que es representa ha sofert processos industrials d'elaboració. En total, aquests processos apareixen en un total de mil tretze manifestacions. Segueixen als processos industrials l'elaboració artesanal. Aquesta és present en 1.013 manifestacions.



Gràfic 10. Distribució del material elaborat

Finalment, l'autoconstrucció apareix representada en cent vuitanta-u manifestacions. Aquesta es caracteritza perquè són els propis participants els que elaboren i desenvolupen el material de joc.

4.8.- L'EQUIPAMENT I EL VESTUARI DE LES MANIFESTACIONS LÚDIQUES

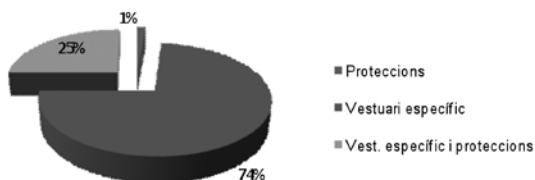


Gràfic 11. Vestuaris i equipament il·lustrat en les manifestacions

En les manifestacions lúdico-esportives de la iconografia filatèlica mundial del s. XX apareixen majoritàriament manifestacions sense

equipament (75%). L'equipament, bé siga vestuari, proteccions... tan sols apareix representat en un 25% de les mostres.

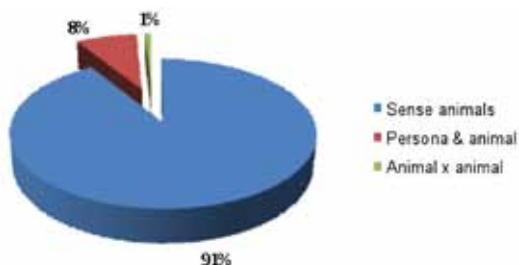
Gràfic 12. Manifestacions que empen equipament materials



En tractar les manifestacions que presenten equipament i vestuaris específics, trobem que el 74% d'aquestes tenen vestuaris específics. El 25% presenten juntament vestuaris específics i proteccions i, finalment, amb l'1% apareixen manifestacions únicament amb proteccions.

4.9.- LA UTILITZACIÓ D'ANIMALS EN LES MANIFESTACIONS LÚDIQUES

Gràfic 13. Els animals en les manifestacions lúdiques



Els animals, tal com hem esmentat anteriorment, són considerats materials de joc; per això també hem tractat d'averiguar en quines i quantes manifestacions requereixen animals per a desenvolupar-se. Així, en el 91% de les manifestacions no apareixen animals; en un 8% apareixen persones i animals; i, en l'1% participen animals contra animals.

5.- CONCLUSIONS

Amb el pas dels anys, els serveis postals dels diferents països il·lustren una major quantitat de manifestacions lúdiques de caràcter tradicional. Aquesta major representació de les manifestacions en la iconografia filatèlica va augmentant al llarg del s. XX, sent la dècada dels noranta

quan existeix un major nombre de situacions lúdico-esportives de caràcter tradicional.

Juntament a l'evolució del número d'il·lustracions, també hi ha un augment del nombre de manifestacions que es desenvolupen amb material. Així, les manifestacions que presenten materials s'incrementen considerablement amb el pas de les dècades, mentre que aquelles que es desenvolupen sense materials sofreixen alts i baixos al llarg dels períodes estudiats, sent a partir de la dècada dels seixanta quan s'accentuen de forma considerable les diferències.

Respecte a la situació lúdica desenvolupada, trobem que tant en les manifestacions psicomotrius com en les sociomotrius hi ha un major predomini dels materials, tot i que la presència dels materials és molt superior en les primeres. Així, quasi totes les situacions psicomotrius utilitzen materials, mentre que les sociomotrius ho fan en tres de cada quatre.

Els resultats respecte al gènere dels participants són molt semblants, de forma que en tots dos gèneres hi ha una major presència de materials. Ara bé, la presència de materials és superior en les manifestacions on hi ha participació conjunta dels nois i les noies.

Respecte a l'edat i els materials de joc, no podem arribar a conclusions generals sobre l'evolució dels materials i l'edat. Sí que destaquem que la gent gran sempre juga utilitzant materials de joc.

L'anàlisi de la lògica externa relacionada amb la propietat dels materials ens indica que la propietat privada és la preferent; és a dir, els participants juguen amb materials que són d'algun participant o persona externa però tenen un propietari. També trobem algunes mostres, una de cada deu aproximadament, en què el material pertany a alguna institució pública, com per exemple els gronxadors i balancins que estan situats en un parc públic. Els materials de joc, de forma general, estan sotmesos a processos d'elaboració. En concret, tenim que tres

de cada quatre han estat elaborats, sent els processos artesanals i industrials els més habituals. Els materials sense elaborar han estat extrets del medi natural (pedres, bastons...) i del medi social (roba, escombres...).

Les manifestacions lúdiques representades per la iconografia també es caracteritzen per desenvolupar-se sense equipaments com vestuaris específics, proteccions... Tot i aquesta dada, trobem que una de cada quatre manifestacions presenta algun tipus d'equipament, sent els vestuaris específics els més representats. També té certa representació la utilització conjunta de vestuaris específics i proteccions.

Les mostres que presenten animals de jocs són poc nombroses en l'estudi. Quan s'il·lustren animals en les icones filatèliques es corresponen a manifestacions en què la persona comparteix l'activitat amb l'animal, com, per exemple, manifestacions en què hi ha un genet damunt d'un cavall, damunt d'un elefant...

Finalment, concloem que la utilització de la filatèlia per a estudiar les manifestacions lúdico-esportives presenta àmplies possibilitats, perquè aquesta il·lustra situacions característiques i representatives del territori que emet la iconografia, sent un element difusor de la cultura pròpia arreu del món.

NOTES

1. La temàtica Europa-Jocs Infantils de 1989 fou desenvolupada per 35 països emitint un total de 80 segells (Bantulà, Colomer i Ortí, 2007, p.73)
2. Les sigles UPAEP es corresponen amb la Unió Postal de les Amèriques, Espanya i Portugal.

BIBLIOGRAFIA

BANTULÀ, J. (2005). *Joc motor tradicional: Estudi taxonòmic i compara-*

- tiu. Tesis doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona.(2006). «Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: La serie “Europa- Juegos Infantiles- Año 1989”». A: PUJADAS, X. [et al.]. *Culturas Deportivas y valores sociales*. Madrid: Librerías Deportivas Esteban Sanz.
- BANTULÀ, J.; COLOMER, A., ORTÍ, J. (2007). «El joc tradicional a la iconografia filatèlica». *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna* [Barcelona], núm. 21, p. 71-94
- HERRADOR, J.A., MORALES, M. A. (2007). «Manifestaciones lúdico-deportivas a través de los sellos postales». *EF y deportes*, núm. 111. Publicació en línia: <http://www.efdeportes.com/edf111/manifestaciones-ludico-deportives-a-traves-de-los-sellos-postales.htm>[Consulta: 2-12-2007].
- LAVEGA, P. (2000). «La clasificación de las prácticas motrices». A: *V Seminario Internacional de Praxiología Motriz*. La Coruña: INEF-Coruña.
- Marc d'actuació per a l'atenció educativa a l'alumnat immigrant* (2001). Barcelona: Direcció General d'Ordenació Educativa. Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya.
- ORTÍ, J. (2008). «Horses in Games and Sports of Different Cultures». *Journal of Sports Philatelic*, núm. 47 (1), p. 12-14.
- PARLEBAS, P. (2001). *Juego, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- PELEGRÍ, J. (1985). *La filatelia en la medicina (Biografías)*. Barcelona: Estudio 6.
- PERARNAU, C. (1966). *Literatos en la filatelia*. Barcelona: Emeuve, D.L.
- SORNI, J. (1981). *La farmacia en la filatelia*. Tesis doctoral sense publicar. Universitat de Barcelona.
- WILSON, J. (2001). *Stamping through Mathematics*. New York: Springer-Verlag.



ÀMBIT 2
CULTURA IMMATERIAL



LA CULTURA IMMATERIAL EN ELS JOCS TRADICIONALS

Pere LAVEGA i BURGUÉS

Professor de l'INEFC-Universitat de Lleida

1. EL PATRIMONI CULTURAL IMMATERIAL SEGONS LA UNESCO

Malgrat que, des d'un punt de vista científic, el concepte de cultura material i immaterial ha estat sotmesa a diferents punts de vista i anàlisis crítiques, és ben cert que a nivell institucional ha estat un concepte clarament reconegut, promogut i regulat per entitats mundials tan importants com la UNESCO.

La UNESCO (2005b) reconeix que, encara que de natura fràgil, el patrimoni cultural immaterial és un factor important per al manteniment de la diversitat cultural al costat de la mundialització. Aquest concepte remet al diàleg intercultural i encoratja el respecte per altres maneres de viure.

La importància del patrimoni cultural immaterial resideix, més que en la pròpia manifestació cultural que és, en la riquesa de coneixements i de sabers que transmet d'una generació a una altra. Es tracta d'un autèntic valor social per tots els seus agents.

Atenent el que considera UNESCO (2005a) el patrimoni cultural immaterial és:

—**Tradicional**, contemporani i viu al mateix temps. No comprèn només les tradicions heretades del passat, sinó també les pràctiques rurals i urbanes contemporànies, pròpies de diferents grups culturals

—**Inclusiu.** Està constituït per expressions que poden ésser similars a pràctiques d'altres col·lectius (pobles, regions o països propers o llunyans), en tant que són el resultat d'una transmissió intergeneracional associada a un sentiment d'identitat i que permet una connexió amb el passat i a través del present amb el nostre futur. Contribueix a la cohesió social i estimula un sentiment d'identitat i de responsabilitat que ajuda els individus a sentir-se part d'una o varies comunitats i de la societat en el sentit ample del terme.

—**Representatiu.** El seu valor resideix en què pertany a la cultura d'arrel de la societat que l'acull, representant les tradicions, coneixements i costums que s'han anat transmetent de generació en generació.

—**Fundat a partir de la comunitat.** Es considera patrimoni cultural immaterial en tant que és reconegut com a tal per les comunitats, els grups i les persones que l'han creat, l'han promogut i l'han transmès.

Es tracta d'un patrimoni viu que, com la cultura en general, té una natura activa, canviant, que es veu enriquert per cada nova generació. Cada cop és més freqüent que hi hagi multitud d'expressions i manifestacions del patrimoni cultural immaterial que es veuen amenaçades pel perill de la mundialització i la uniformització i, a la vegada, per una manca de suport, reconeixement i comprensió.

Per salvaguardar el patrimoni cultural immaterial cal realitzar tasques tan importants i necessàries com la identificació i la documentació, la recerca, la preservació, la promoció, la posada en valor o la transmissió, essencialment a través de l'educació formal i no formal, així com la revitalització dels seus diferents aspectes.

El 29 de setembre de 2003 es va realitzar a París la 32a. convenció general de la UNESCO, que representà el primer tractat internacional que, a través de quaranta articles, establia les bases necessàries per salvaguardar, respectar, sensibilitzar el patrimoni cultural immaterial i promoure accions cooperatives en qualsevol comunitat del planeta.

En aquesta convenció, l'article 2 indica que s'entén per patrimoni cultural immaterial les pràctiques, les representacions, les expressions, coneixements i sabers, així com els instruments, objectes, artefactes i espais culturals que hi estan associats, als quals les comunitats, els grups i les persones reconeixen que formen part del seu patrimoni cultural.

Per al món de la cultura lúdica ha estat molt extraordinari que, al novembre de 2010, a Kenya, la UNESCO inclogués els castells en la llista de les manifestacions reconegudes com a patrimoni cultural immaterial de la humanitat¹. Entre els arguments donats per la UNESCO es considera que els castells humans formen part de la identitat cultural catalana, que s'han transmès de generació en generació i que aporten a la comunitat un sentit de continuïtat, de cohesió social i de solidaritat. A la vegada, esdevenen una manera de reforçar la cohesió social, el respecte pel diàleg cultural i la creativitat humana.

Partint d'aquestes primeres consideracions, en el present text es pretén aprofundir en les propietats que caracteritzen la cultura intangible del joc tradicional, és a dir, la cultura expressada amb accions motrius, les quals un cop es deixa de jugar desapareixen fins que no es torna a reviure una altra partida.

2. ELS JOCS TRADICIONALS, CULTURA IMMATERIAL EXPRESSADA AMB ACCIONS MOTRIUS

Els jocs tradicionals, en tant que cultura immaterial, mostren la seva originalitat en les accions motrius, ja que aquesta cultura es fa visible a través d'actes o gestos corporals que manifesten els seus protagonistes. Quan observem un grup de persones dins d'una colla carregant un castell, un grup de corredors participant en la cursa del cresol o un grup de homes i dones jugant a bitlles, estem contemplant una manifestació que ens permet reviure la memòria cultural d'aquella societat. Com indica Mauss (1996/1934), els actes corporals són actes culturals, simbòlics on el cos apareix codificat per mostrar maneres múltiples i diferents dels seus protagonistes.

A tall d'exemple, si ens fixem en els castells es comprova com l'aparell de cultura material que representa (un castell, des del punt de vista arquitectònic) esdevé terreny de la cultura immaterial en tractar-se d'una construcció humana formada per diferents pisos amb una estructura pensada i ordenada col·lectivament. Quan un castell s'està carregant, la música de fons, les ordres verbals del cap de colla i la concentració dels milers de persones que veuen els castellers s'orienten cap a cadascuna de les accions motrius que fan els castellers. El seu llenguatge és corporal i és a través de la conducta motriu que cada casteller dóna testimoni d'un conjunt de signes i símbols identitaris de la seva cultura, de maneres de comunicar-se motriument i d'organitzar-se en les diferents funcions col·lectives, a la vegada que també es reflecteix la part més profunda que caracteritza cada persona, ja que a través de cada acció motriu cada casteller expressa de manera unitària les diferents dimensions de la seva personalitat.

En efecte, cada persona activa la dimensió biològica en la que convergeix l'esforç físic, l'equilibri i la suor que dóna testimoni d'aquesta implicació energètica. Al mateix temps, el casteller participa d'una veritable efervescència emocional, que adquireix orientacions diferents quan s'està carregant el castell (potser por, preocupació, sorpresa, esperança), quan la construcció es fragmenta (poden aparèixer les emocions negatives de la ira, la tristesa o l'ansietat) o quan el castell s'ha pogut carregar i descarregar (fent acte de presència emocions positives com l'alegria, l'humor, l'afecte i la felicitat o goig). Al mateix temps, cada casteller activa la dimensió cognitiva, elegint en cada moment la millor decisió associada a opcions com aguantar, pujar més o menys ràpidament, desplaçar lleugerament el centre de gravetat del cos per facilitar les accions dels altres... Finalment, la conducta motriu també dóna testimoni de la dimensió social, associada a una ferma comunicació motriu que cal mantenir amb els altres participants a través del contacte corporal i la combinació harmoniosa de les funcions, ja que a cada pis cal agafar-se ben fort dels companys que comparteixen pis, posar els peus sobre les espatlles del casteller de sota del seu rengle

o columna i, a la vegada, suportar el casteller que és a sobre de les seves espatlles i el pes i forces que fan la resta de castellers que es troben en els pisos superiors).

La munió de totes aquestes dimensions de la conducta motriu esdevenen una extraordinària vitrina de les relacions personals, socials i culturals immaterials, però que es fan visibles a través de les accions motrius. Tothom que participa d'aquest escenari està a la vegada aprenent a resoldre processos de codificació, descodificació i interpretació (cf. Heinemann, 1999; Hochschild, 1979 y Scherrer, 1982 citats a Puig, Lagardera y Juncà, 2001).

No es pot comprendre la cultura immaterial que constitueix els jocs i els valors de què són portadors sense considerar el seu entorn històric i social. La persona que juga mostra una relació directa amb els elements del seu entorn, a través de les seves percepcions, emocions i decisions, que conflueixen en la realització de les seves conductes motrius (Parlebas, 2002).

La voluntat de compartir una experiència social es concreta en el conjunt de regles o pactes que els protagonistes han decidit respectar; es tracta de normes i condicions de natura social que són dipositàries de signes d'identitat regional o nacional. Els castellers, les bitlles, les curses de cresol, les curses de sacs o amb puntones esdevenen vitrines culturals d'una "etnomotricitat" que dona testimoni dels trets culturals representatius de la societat que els acull.

Per etnomotricitat s'entén el "camp i la natura de les pràctiques motrius considerades des de l'angle de la seva relació amb la cultura i el medi social en el sí dels quals s'han desenvolupat" (Parlebas, 2001).

Els centenars de jocs tradicionals que emergeixen en la cultura catalana mostren un patrimoni cultural ben variat. La varietat de regles originals, de maneres de relacionar-se motriument, d'espais, d'objectes que s'empren, de calendaris i ritmes temporals, així com d'expressions

verbals que els acompanyen, confirmen que estem davant una ludodiversitat exuberant (Parlebas, 2001).

El joc tradicional esdevé una societat en miniatura, una manera d'entrar en societat i de socialitzar-se. En l'actualitat, Catalunya acull la coincidència de persones pertanyents a diferents ètnies i cultures. Segur que per a persones d'altres cultures moltes de les regles que ofereixen els jocs tradicionals representen maneres desconegudes de posar en acció el seu cos i d'entrar en contacte motriument amb d'altres persones. Veure un immigrant en una colla de castellers, en un equip de bitlles, en una cursa pedestre o en un campionat de morra és una excel·lent manera de viure motriument l'interior de la cultura que els acull, afavorint la inclusió, l'acostament i la tolerància cultural.

En aquests moments, la UNESCO (2005b) està elaborant una carta internacional de jocs i esports tradicionals per tal de fer tangible el respecte per la diversitat cultural i enfortir la preservació d'identitats culturals, a través de la comprensió mútua i el respecte de les diferències. No es tracta de suprimir les diferències i adoptar les mateixes regles per a tots, com en el cas de l'esport, sinó d'aprendre a conèixer i a respectar els comportaments propis de cada cultura.

Com indica Parlebas (2001), reconèixer el joc tradicional com a part de la cultura comporta atorgar-li un rol potencial en el funcionament de la societat i en la formació del ciutadà. La UNESCO insisteix en el fet que el patrimoni cultural que constitueixen els jocs tradicionals ha d'ésser protegit al servei de la socialització. Per aquest motiu, resulta necessari explorar el contingut dels jocs tradicionals i descobrir els grans principis del seu funcionament. Es tracta de reflectir l'originalitat de les tècniques del cos de què parlava Marcel Mauss, els jocs en tant que pràctiques que s'expressen a través de l'acció motriu.

L'anàlisi de l'acció motriu que emergeix dels jocs tradicionals permetrà descobrir processos comuns, constants, "universals" que donaran testimoni d'una comunitat compartida per totes les cultures del planeta.

La unitat apareix dins la diversitat. L'extrema diversitat de particularitats locals dels jocs esportius il·lustra paradoxalment les tendències que comparteix tota l'espècia humana, és a dir, il·lustra la unitat global de la cultura humana.

3.- UNA MIRADA A LA CULTURA SOCIAL IMMATERIAL DELS JOCS TRADICIONALS A CATALUNYA

A continuació s'aporten algunes reflexions a partir de dades obtingudes en diferents recerques realitzades a la comarca de l'Urgell de Catalunya en els anys 2000, 2001 i 2002 sobre jocs tradicionals de la primera meitat del segle XX, dins del programa Inventari del Patrimoni Català (IPEC) del Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació. En aquestes recerques participaren el Museu d'Urgell a Tàrraga i l'IN-EFC en el seu centre de Catalunya.

Els avis entrevistats aportaren un total de 245 jocs dels quals el 87% corresponien a jocs corporals, mentre que només el 13 % eren distraccions no motrius. Aquestes dades confirmen la importància que tenia l'activitat física per familiaritzar-se en l'adquisició d'un conjunt d'aprenentatges corporals tan importants per la vida quotidiana rural, com pel treball i les activitats domèstiques.

3.1.- LA DIMENSÍO RELACIONAL DE LA CULTURA IMMATERIAL

El joc tradicional invita a l'encontre social de les persones, ja que qualsevol situació de joc expressa la voluntat de compartir una experiència amb d'altres protagonistes. Ara bé, per entendre el tipus de relacions que estableix la lògica interna de qualsevol joc cal endinsar-se en el seu sistema de relacions.

3.1.1.- Psicomotricitat i sociomotricitat en els jocs tradicionals

Parlebas (2001) distingeix dues grans famílies de situacions de joc atenent les interaccions motrius que s'estableixen entre els jugadors:

a. **La psicomotricitat** correspon a aquells jocs en què els participants intervenen sense mantenir cap mena d'interacció motriu essencial i directa amb la resta de jugadors; és a dir, cada persona intervé per ella mateixa, sense que ningú l'ajudi o el perjudiqui. Són situacions que magnifiquen les virtuts individuals de cada persona per donar resposta a un repte. Són exemples d'aquesta família les bitlles, la trisella, fer volar un estel, la cursa del cabàs o de les pedres (on cada corredor intervé en un espai separat dels altres), la xarranca i una gran quantitat de jocs amb baldufes.

b. **La sociomotricitat** és representada per tots aquells jocs en què els jugadors interactuen amb altres participants. El diàleg amb els altres, de vegades per superar-los, d'altres per ajudar-los, és una constant d'aquest grup de situacions. Aquesta categoria està representada pels següents tipus de jocs:

—**Jocs de cooperació**, en què com a mínim dos jugadors cerquen assolir un repte comú ajudant-se a través del contacte corporal (per exemple els castellers, el jocs ballats com el de Sant Joan de les Caramelles) o a través d'un objecte (per exemple, jocs de saltar corda).

—**Jocs d'oposició**, en què el jugador ha d'enfrontar-se a un o més contraris, com és el cas dels jocs de la morra, el borinot, les curses on els corredors poden posar-se al mig i impedir que passen (la cursa del cresol, les curses pedestres), els jocs de tocar i parar, un dos tres botifarra de pagès...

—**Jocs de cooperació-oposició**, en què els jugadors comparteixen interaccions de cooperació amb companys i d'oposició amb adversari. Hi ha una gran quantitat d'enfrontaments per equips (pitxi, cementiri, bandera, lladres i ministres, cavall fort, marro), enfrontaments entre un equip que s'oposa a la resta de jugadors (pilota caçadora, cadena, aranya) o fins i tot jocs paradoxals o contradictoris en què els jugadors poden ser a la vegada companys i adversaris dels altres participants (quatre cantons, pilota asseguda o tres camps).

Les dades que faciliten els jocs catalans mostren categòricament un predomini de jocs sociomotors (74,7%) respecte als jocs psicomotors

(26,3%). Dels jocs sociomotors un 19,7% corresponen a jocs de cooperació, 41,5% a jocs d'oposició i 13,5 % a jocs de cooperació-oposició.

Els jocs sociomotors representen la culminació de l'encontre amb els altres, de la recerca per "viure junts" experiències, funcions i emocions. Cal introduir-se en el món de les relacions socials, on les astúcies, les subtileses, els conflictes i les aliances s'acompanyen d'una presa constant de decisions, sovint inesperades pels altres. "Les subtileses de la comunicació motriu, molt diferent de la comunicació verbal, introdueixen una originalitat apassionant. Els cossos es converteixen en signes. El jugador ha de desxifrar el comportament corporal dels altres sabent que els altres desxifrarán el seu" (Parlebas, 2010). Les falses evidències, els trucs i els dobles missatges abunden en jocs com els quatre cantons, l'ós i el guardià, les gerres (càntirs) o la corretja.

L'intercanvi de relacions socials que estableixen els jocs sociomotors eduquen en els participants un sentiment de pertinença al grup, un sentiment d'identitat col·lectiva, ja que a través d'aquestes aventures i reptes col·lectius cada persona s'afirma i és percebuda pels altres jugadors com a còmplice d'una ebullició d'emocions (fonamentalment positives) que genera aquest intercanvi. Atrapar un adversari, salvar un company, perseguir, escapolir-se, enganyar, anticipar-se, superar una situació amb desigualtat numèrica, guanyar, perdre, tornar a començar, són lliçons magistrals al servei de l'alfabetització cultural dels seus protagonistes.

3.1.2.- Relacions de competició excloent i de competició compartida

La pluralitat de maneres d'interacció motriu que ofereixen els jocs afavoreixen l'aprenentatge social, ja que la persona aprèn a viure en relació als altres. Ara bé, igual que succeeix amb l'esport, una gran part dels jocs tradicionals es basen en l'enfrontament. Malgrat que es pugui pensar que la confrontació origina frustracions, emocions negatives i

malestar en general, és important distingir dos tipus de competicions; la competició excloent i la competició compartida (Parlebas, 2010):

—**La competició excloent** està representada pel duel, per les situacions en què una part (jugador o equip) guanya a l'altra part. El resultat dóna testimoni de la superioritat d'uns sobre els altres. Tots els esports ofereixen un missatge globalitzador basat en la màxima *citius, altius, fortius*, en els quals els protagonistes estan immersos en una atmosfera que els porta a cercar la jerarquia, la superioritat i l'exaltació de la victòria. Es tracta d'una competició excloent, ja que en aquest grup només la victòria és bella i només els guanyadors gaudeixen de tots els honors. En canvi, els perdedors, que són la majoria de participants, queden en un segon terme.

—**La competició compartida** troba la seva màxima expressió en molts jocs tradicionals basats en canvis forts d'aliances i d'adversaris. Aquest tret atorga una gran originalitat en les relacions socials que, en ser de natura dinàmica i canviant, fan que els jugadors passin de l'èxit al fracàs, i del fracàs a l'èxit en el decurs d'una mateixa partida. En el joc de la cadena o al d'arrencar cebes, el jugador capturat no es pot sentir perdedor, ja que el jugador vençut (capturat) passa a formar part de l'equip contrari, el que finalment guanyarà ja que a la fi tots seran perseguits. Són jocs que tenen una xarxa de comunicacions motrius convergent, en què tots els jugadors van incorporant-se progressivament en l'equip contrari (al principi hi ha un perseguidor i al final ho són tots).

Hi ha d'altres jocs, en què la xarxa de comunicacions motrius és permutant; això suposa que els jugadors vagin alternant i intercanviant-se els rols dominant i no dominant. En el joc de tallar el fil, el jugador que està a punt d'ésser atrapat pot trobar una aliança inesperada d'un company que, en "tallar el fil" i creuar la línia imaginària que separa el perseguidor del perseguit, adquireix la funció del nou perseguit, quedant alliberat l'anterior jugador. En el joc dels càntirs, el gat totpoderós persegueix el ratolí que s'escapa; si aconsegueix posar-se al costat d'un jugador càntir, obliga al de l'altre costat a sortir fugint; ara bé quan el gat captura el ratolí, s'intercanvien els rols, de manera que

qui dominava ara passa a ser dominat. En els quatre cantons passa el mateix: el jugador del mig passa a ocupar una cantonada, sent substituït per un altre jugador que ocupava una cantonada. Cada jugador és vencedor i després perdedor temporalment, ja que el joc es basa en la repetició cíclica de seqüències de joc que finalitzaran quan els protagonistes així ho decideixin. Aquests jocs no tenen comptabilitat, no es basen en l'acumulació de punts, de manera que la partida acaba sense que un resultat proclami la superioritat d'uns sobre els altres; es tracta d'una competició compartida.

Les dades obtingudes dels jocs catalans mostren que els jocs de competició excloent només representen el 13,6% dels jocs sociomotors, per contra dels jocs de competició compartida, que suposen el 43% de la sociomotricitat.

En aquests termes, els jocs tradicionals són veritables laboratoris de relacions socials, on sota l'aparent superficialitat de la cultura immaterial del joc descansa un complex sistema d'interaccions motrius associada a una sociabilitat oberta que necessita dels altres per existir.

3.1.3.- Relacions socials, gènere i cultura immaterial

Les dades que mostren els jocs tradicionals de la primera meitat del segle XX assenyalen que els nois i les noies no s'educaven a través del mateix sistema de relacions i de jocs: el 40,4% dels jocs eren masculins, el 30,2% eren femenins, el 10,3% es podien jugar indistintament per nois o noies per separat i, finalment, el 19,3% eren mixtos, amb la participació dels dos gèneres.

En comparar els jocs masculins dels femenins s'observen grans diferències en el seu sistema de comunicacions motrius; mentre que per als nois els jocs d'oposició representaven el 49,5% dels casos, en els jocs de les noies aquests estaven presents en un 29,7%. En canvi, mentre la cooperació apareix en el 37'8% dels jocs femenins, només

es localitza en un 3% dels casos en els jocs dels nois. Tradicionalment les noies han preferit jugar amb estructures de joc rítmiques i repetitives en els seus inesgotables jocs de corda, elàstics de goma, llançaments d'ossets o pilota. En canvi, els nois s'han decantat per jocs amb un clar predomini del contacte físic intens, exigent i associat a enfrontaments excloents i compartits.

Quan els nois i les noies juguen junts, els jocs de competició compartida apareixen en un 32% dels casos dels jocs sociomotors. En aquests jocs, el canvi constant de relacions entre companys i adversaris, passant d'ésser rival a ser col·lega, d'anar en un equip a anar en un altre, de tenir un rol dominant (perseguidor) a un rol dominat (perseguit), són condicions magnífiques per enfortir l'encontre lúdic entre nois i noies, on la voluntat de compartir supera la voluntat de competir i de jerarquitzar els resultats.

3.2.- LA DIMENSIÓ EMOCIONAL DE LA CULTURA IMMATERIAL

Des que naixem les emocions donen testimoni de la trobada afectiva que mantenim diàriament amb nosaltres mateixos, amb els altres i amb l'entorn que ens envolta. Cadascuna de les nostres experiències quotidianes origina una reacció emocional. En aquest procés d'aprendre a ser éssers socials en el context sociocultural en el qual vivim, la cultura popular en general i el joc tradicional en particular han tingut un paper fonamental en "l'alfabetització emocional" de les seves gents. En jugar, la persona descobreix el plaer de conviure amb els altres, la recerca de "viure junts", de comunicar-se i de compartir emocions comunes. A través del joc tradicional anem acumulant constants experiències afectives en les quals la convivència amb els altres resulta fonamental en el procés de socialització cultural.

Durant el curs 2008-2009 es va iniciar una recerca per estudiar la relació entre els jocs tradicionals i les emocions que experimenten els alumnes universitaris. Per fer aquesta experiència es van seleccionar jocs dels diferents dominis d'acció motriu (psicomotors, de cooperació,

d'oposició i de cooperació-oposició) i a la vegada es van diferenciar en dues grans famílies de jocs, segons si es feien o no amb victòria (amb victòria corresponia al model de competició exclouent i sense victòria podia correspondre a un joc sense competició o amb competició compartida).

Després de fer dues sessions de 2 hores de formació en identificació d'emocions, cent quaranta-dos estudiants d'INEFC (centres de Barcelona i Lleida) i setanta estudiants d'Educació Primària de la Universitat de Lleida van realitzar l'experiència. Els participants, distribuïts en grups de quaranta, van fer dues sessions de jocs tradicionals. Després de cada joc cada estudiant havia d'indicar en quina intensitat havien sentit cadascuna de les tretze emocions que estableix Bisquerra (2000), seguint autors com Lazarus (1991).

Els resultats evidencien que l'experiència va originar sobretot emocions positives (fig. 1) i que, a més a més, la cooperació va ser la que va mostrar un nivell d'intensitat més alt en les emocions positives (fig. 2)

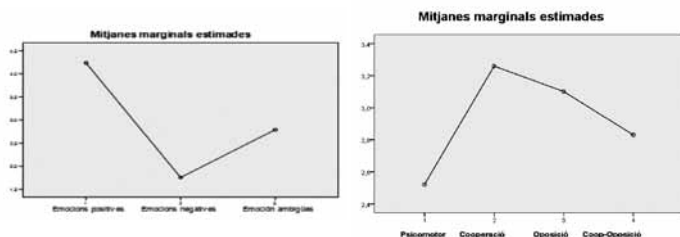


Fig. 1 i 2: resultats de mitjanes obtingudes en la vivència d'emocions i en cadascun dels dominis d'acció motriu.



Fig. 3: Joc psicomotor de flèndit. Tira contacta i guanya.

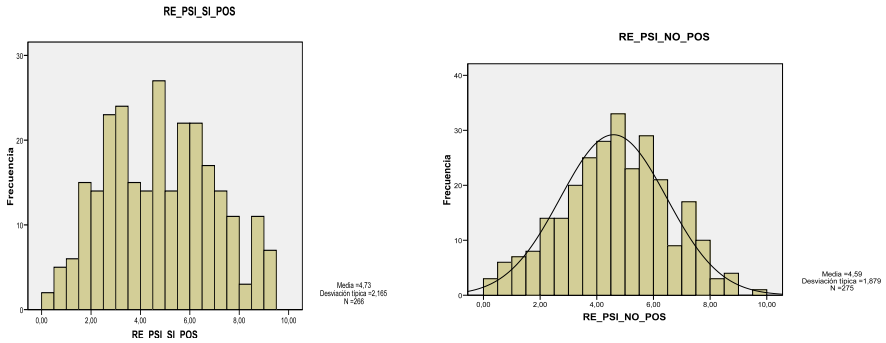


Fig. 4: Domini psicomotor amb i sense victòria i distribució de la freqüència en emocions positives.

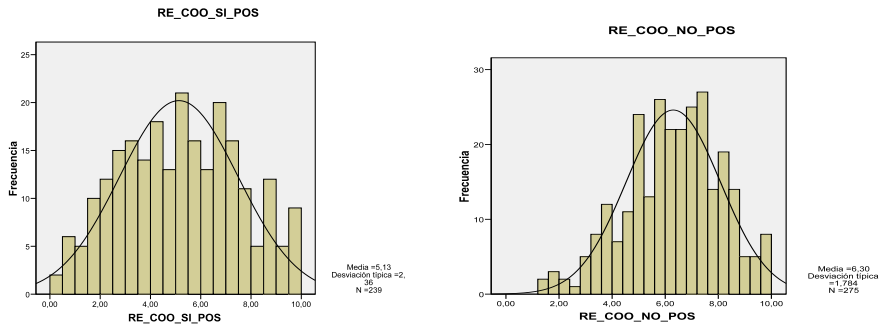


Fig. 5: Domini cooperació amb i sense victòria i distribució de la freqüència en emocions positives.

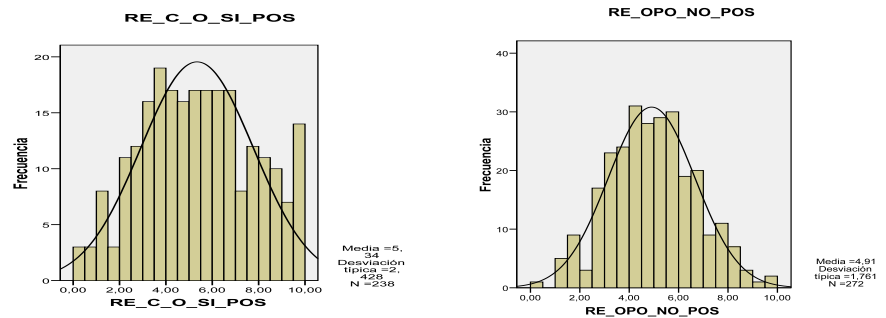


Fig. 6: Domini oposició amb i sense victòria i distribució de la freqüència en emocions positives.



Fig. 7: Joc de cooperació-oposició: Mà col·lectiva guanyadora. Duel entre equips.

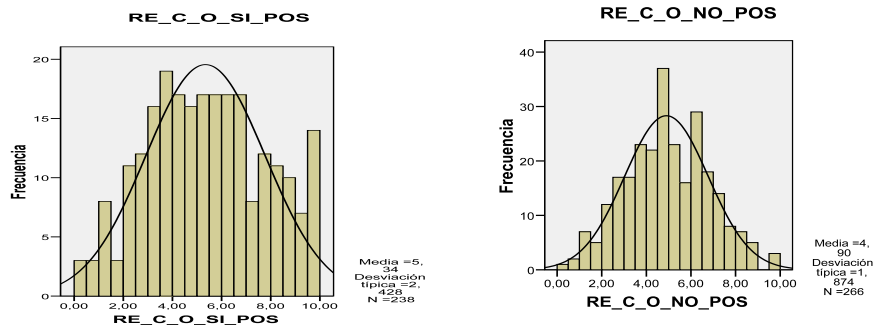


Fig. 8: Domini cooperació-oposició amb i sense victòria i distribució de la freqüència en emocions positives.

Els resultats van ser superiors en el duel d'equips de pilota a mà ($m=5,34$) en relació al joc de la pilota caçadora ($4,90$), encara que les principals diferències en les emocions positives es van observar en les diferents fases del joc, tal com veurem posteriorment.

3.3.- L'EMOCIÓ D'ALEGRIA I L'ÈXIT O FRACÀS EN EL JOC TRADICIONAL

Com ja s'ha apuntat anteriorment, els jocs tradicionals són autèntics laboratoris de relacions socials en els quals el nen aprèn a interactuar

amb els altres, a través de les diferents modalitats de comunicació motriu, assumint l'intercanvi de diferents rols en cada joc. En aquesta aventura de constants diàlegs socials, els protagonistes experimenten emocions positives com l'alegria o el plaer, ja que la lògica interna del joc els trasllada a la recerca de la relació i a la trobada amb els altres jugadors. No obstant això, ens podem preguntar si l'emoció positiva de l'alegria apareix de la mateixa manera en tots els jocs tradicionals.

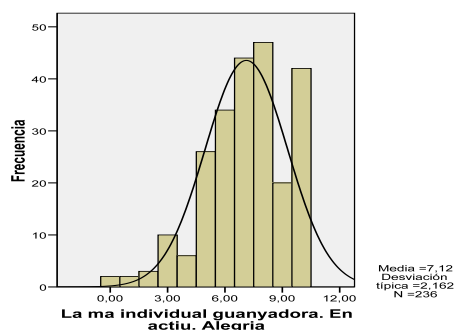
Anem a mostrar les dades de la investigació realitzada en l'INEF de Catalunya atenent a la distinció que fa Parlebas (2009) dels dos tipus de competició que ofereixen els jocs tradicionals: jocs de competició excloent i de competició compartida.

3.3.1.- L'alegria en els jocs de competició excloent

En aquest grup de jocs es mostren les dades obtingudes en dos jocs de pilota a mà; la mà individual guanyadora (duel entre jugadors) i la mà col·lectiva guanyadora (duel entre equips).

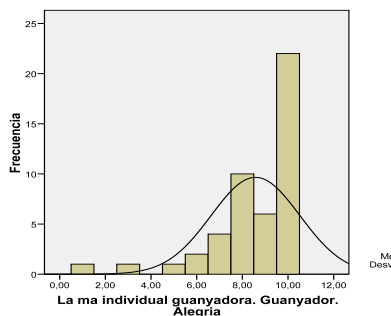
a) Duel de jugadors: Joc de pilota, la mà individual guanyadora

La mà individual guanyadora. En actiu. Alegria



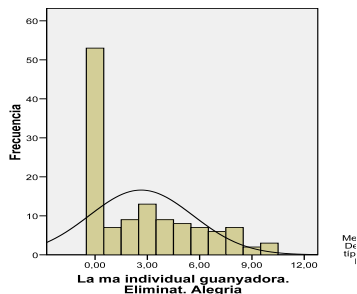
Valors ($m = 7.12$;
Desv. Típica = 2.16; $N = 236$)

La mà individual guanyadora. Guanyador. Alegria



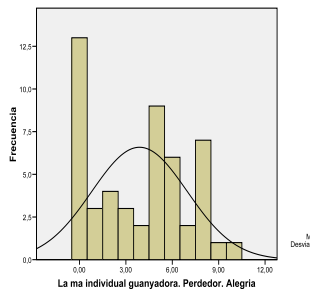
Valors ($m = 8.57$;
Desv. Típica = 1.94; $N = 47$)

La mà individual guanyadora. Eliminat. Aï



Valors ($m = 2.65$;
Desv. Típica = 2.98; $N = 124$)

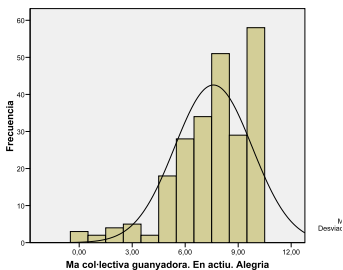
La mà individual guanyadora. Perdedor. Alegria



Valors ($m = 3.88$;
Desv. Típica = 3.09; $N = 51$)

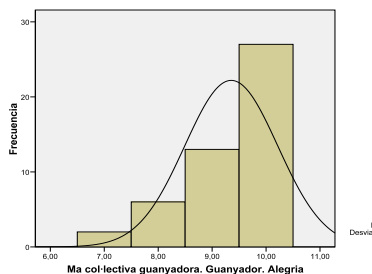
b) Duel d'equips. Joc de pilota, la mà col·lectiva guanyadora

Ma col·lectiva guanyadora. En actu. Alegria



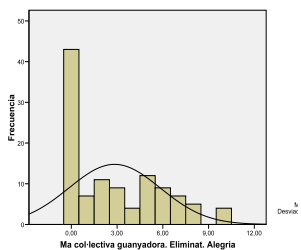
Valors ($m = 7.60$;
Desv. Típica = 2.19; $N = 234$)

Ma col·lectiva guanyadora. Guanyador. Alegria



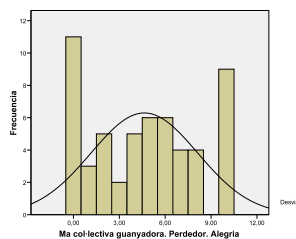
Valors ($m = 9.35$;
Desv. Típica = 0.86; $N = 48$)

Ma col·lectiva guanyadora. Eliminat. Alegria



Valors ($m = 2.84$;
Desv. Típica = 2.99; $N = 111$)

Ma col·lectiva guanyadora. Perdedor. Alegria



Valors ($m = 4.64$; Desv.
Típica = 3.49; $N = 55$)

Fig. 9: Resultats en l'emoció de l'alegria en el joc de pilota mà individual guanyadora (duel de jugadors) en les diferents fases del joc

Les dades obtingudes reflecteixen tendències semblants en ambdós duels de competició excoient. Mentre estan jugant, en la fase d'estar actius, l'alegria obté uns valors estadístics en la mitjana de 7,12 en el duel entre individus (mà individual guanyadora) i de $m = 7,60$ en el duel entre equips (mà col·lectiva guanyadora). Aquests valors arriben a el seu valor màxim en el cas dels vencedors (8,57 en el duel entre jugadors i 9,35 en el duel entre equips). No obstant això, els derrotats sofreixen les conseqüències del fracàs i aquesta emoció baixa la seva intensitat ostensiblement en el cas dels perdedors que han aconseguit no caure eliminats en la primera ronda del joc però que no han guanyat la final (3,88 en el duel individual i 4,64 en el duel per equips). Els valors d'alegria més baixos s'obtenen quan els jugadors o equips són eliminats i apartats dràsticament del joc en la primera ronda ($m = 2,68$ en el cas del duel d'individus i $m = 2,84$ en el duel d'equips).

4.3.2 L'alegria en els jocs de competició compartida

a) Joc de tocar i parar (perseguir imitant). Joc d'oposició amb una xarxa de comunicació motriu permutant

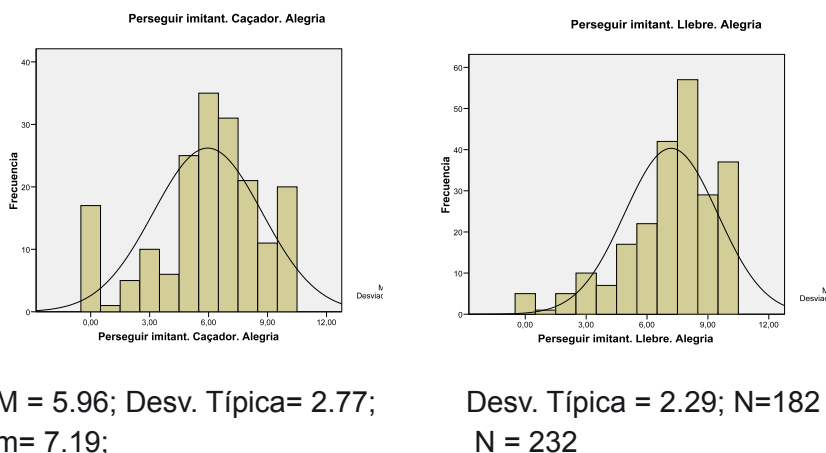
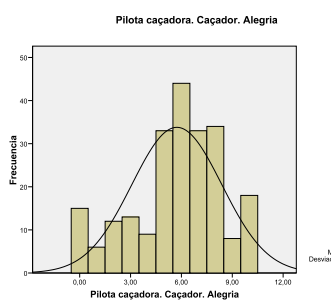


Fig. 10: Resultats en l'emoció de l'alegria en un joc de tocar i parar (perseguir imitant) (joc de competició compartida amb una xarxa de relacions original) en les diferents fases del joc

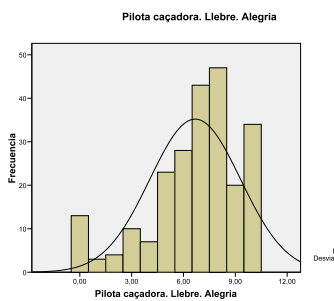
b) Pilota caçadora. Joc de cooperació-oposició amb una xarxa de comunicació motriu convergent



Fig. 11: Joc d'oposició: tocar i parar. Xarxa de relacions motrius original



$M = 5.73$; Desv. Típica = 2.65;
 $N = 225$



$m = 6.68$; Desv. Típica = 2.63;
 $N = 232$

Fig. 12: Resultats en l'emoció de l'alegria en el joc pilota caçadora (competició compartida a través d'una xarxa de relacions original) en les diferents fases del joc.

A diferència dels jocs de competició excloent, en els jocs on no es divideixen els protagonistes en bons i dolents, en guanyadors i per-

dedors, la partida es desenvolupa amb un intercanvi de rols. Ambdós jocs analitzats ofereixen una xarxa de relacions motrius original que permet passar d'un rol dominant a altre més feble i al revés. En el joc d'oposició de perseguir imitant, quan el caçador aconsegueix atrapar una llebre cedeix la seva condició de rol dominant a la llebre capturada que tot seguit es converteix en el nou caçador. En el joc de cooperació-oposició de la pilota caçadora, les llebres que són caçades passen a ocupar el rol dominant del caçador unint les seves forces als antics perseguïdors, de manera que l'aliança entre els caçadors és cada vegada més intensa i nombrosa fins a arribar a compartir tots junts l'èxit final. Els valors obtinguts no reflecteixen diferències tan importants en la intensitat d'alegria que experimenten els jugadors. La lògica interna d'aquests jocs no orienta els protagonistes cap a la derrota o el fracàs sinó més aviat cap a l'aventura de buscar aquests intercanvis d'interacció motriu. Aquesta circumstància pot explicar que l'alegria arribi a sorprendentment valors més intensos en el rol feble de llebre ($m = 7,19$ en el joc de perseguir imitant i $m=6,68$ en el joc de la pilota caçadora) respecte al rol de caçador ($m = 5,96$ en el joc de perseguir imitant i $m=6,68$ en el joc de la pilota caçadora).

En aquestes circumstàncies adquireix la màxima esplendor el plaer de fugir, enganyar, anticipar-se o simplement deixar-se atrapar per a posteriorment perseguir, no deixar-se enganyar, interpretant els missatges hostils dels altres.

5.- ÚLTIMES REFLEXIONS

L'estudi sistèmic de la cultura immaterial dels jocs en la història permet anar del passat fins al present per veure amb optimisme el futur (Ferguson, 1994). Les reflexions i dades que s'obtenen de prestar l'atenció a aquesta cultura que es fa viva a través d'accions motrius són extraordinàries referents per afavorir escenaris orientats a assolir el benestar personal i social. Els jocs tradicionals ofereixen extraordinàries possibilitats per a l'expansió d'una sociabilitat oberta, flexible i adaptable a entorns canviants, tal i com demostren les últimes tendències en dife-

rents àmbits de la ciència (Capra 2000, Lipton, 2007, Maturana, 2000).

La varietat d'experiències que originen els jocs tradicionals a Catalunya, així com en d'altres regions d'Europa (Lavega, 2006), en tant que cultura lúdica immaterial, confirma la seva extraordinària funció a favor del diàleg social i l'alfabetització cultural de les persones. Els participants a través de la transmissió i vivència de les accions motrius dels jocs han après a fer fluir un ventall de complicitats socials que es concreten en una eferescència de afectivitat relacional.

NOTES

1. Aquesta informació es pot consultar a: <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=fr&pg=00011&RL=00364>

BIBLIOGRAFIA

- BISQUERRA, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.
- CAPRA, F. (2000). *El tao de la física*. Málaga: Sirio.
- FERGUSON, M. (1994). *La conspiración de Acuario: Transformaciones personales y sociales en este fin de siglo*. 5a. ed. Barcelona: Kairós.
- LAGARDERA, F. (1999). «La lógica deportiva y las emociones: sus implicaciones en la enseñanza». *Apunts d'Educació Física*, núm. 56, p.100-106.
- LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. (eds). (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.
- LAVEGA, P. (ed.). (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- LAVEGA, P.; FILELLA, G.; LAGARDERA, F. [et al.] (2010). *Motor Action Domains and Emotions*. en premsa.

- LAZARUS, R. S. (1991). *Emotion and adaptation*. New York: Oxford University Press.
- LIPTON, B.H. (2007). *La biología de la creencia*. Madrid: Palmyra.
- MAFFESOLI, M. (1997). *Elogio de la razón sensible: Una visión intuitiva del mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- MATURANA, H. (2000). *Biología del emocionar y alba emoting: Respiración y emoción*. Santiago de Chile: Dolmen.
- MATURANA, H.; VERDEN-ZÖLLER, G.(2003). *Amor y juego: Fundamentos olvidados de lo humano. Desde el Patriarcado a la Democracia*. Santiago: Comunicaciones Noreste.
- MAUSS, M. (1996). *Les techniques du corps a Sociologie et anthropologie*, Paris: PUF, p. 363-386. Primera edición: 1934.
- PARLEBAS, P. (1969). «Contribution de l'éducation motrice au développement de la personnalité». A: PARLEBAS, P (1990). *Activités physiques et éducation motrice: Dossiers EPS núm 4*. Paris: Éditions Revue Éducation Physique et Sport, p.60-75.
- (2001). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- (2002). «Une discipline qui prend son essor». *L'Année sociologique*, núm. 2 (52), p. 239-265.
- (2010) «Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels». A: JAOUEN, G.; LAVEGA, P.; DE LA VILLA, C. (eds). *Juegos tradicionales y salud social = Jeux traditionnels et santé sociale*. Aranda de Duero: La Tanguilla; Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, p. 85-109.
- PUIG, N.; LAGARDERA, F.; JUNCÀ, A. (2001). «Enseñando sociología de las emociones en el deporte». *Apunts d'E.F.*, núm. 64, p. 69-77.
- UNESCO (2005a). *Patrimoine culturel immatériel*. Paris: UNESCO.
- (2005b). *Rapport préliminaire sur l'opportunité et la portée d'une Charte internationale des jeux et des sports traditionnels. Conférence générale, 33 session*. Paris: UNESCO.

JOCS I JUGADORS A LA BARCELONA BAIXMEDIEVAL (SEGLES XIV-XV)

Roger BENITO MONCLÚS

Doctorand de la Universitat de Barcelona

Institut d'Estudis Penedesencs

Els segles XIV i XV van ser un moment de grans canvis a l'Europa medieval. Les ciutats eren els motors econòmics: es compraven i es venien mercaderies als ports, es desenvolupaven noves eines econòmiques (com la lletra de canvi) i la burgesia era l'estament predominant de l'entorn urbà. Aquesta burgesia ocupava els òrgans de poder (com el Consell de Cent barceloní) i les institucions mercantils (el Consolat de Mar, per exemple). Es considera que en aquests segles les ciutats catalanes estan immerses en una greu crisi econòmica. A aquesta crisi econòmica s'hi ha de sumar una crisi teològica. Recordem les diverses desviacions de l'ortodòxia cristiana del segle XII-XIII i també el Cisma d'Occident que féu que hi haguessin dos papes: un a Roma i l'altre a Avinyó. Aquests fets, l'auge urbà i la crisi papal, feren que s'augmentessin les regulacions. L'auge urbà comportà la creació de noves normes de convivència a les urbs medievals: ordinacions, bans, privilegis... La crisi papal féu que molts moralistes, a través dels seus escrits, expliquessin com havia de ser un "bon cristià". També s'hi hauria d'afegir l'expansió de la pesta negra, que va devastar tot Europa i arribà a Barcelona a mitjans del segle XIV. S'associaven les catàstrofes naturals a càstigs per no ser un bon cristià. Aquests fets i la documentació que se'n deriva ens ajuda a fer un retrat dels jocs i dels jugadors medievals. Si hem triat la ciutat de Barcelona és per la seva riquesa documental i perquè és un model que es pot extrapolar a qualsevol ciutat medieval.

1.- ELS JOCS DELS ESTAMENTS MÉS ALTS

L'època medieval és un moment de forta estratificació social. Aquest fet també afecta els jocs. A l'Edat Mitjana, el joc es divideix entre els jocs dels estaments més alts i els del poble menut. Hem de tenir en compte que el joc i l'esport medieval no tenen una vessant relacionada amb la salut física. Sí que tenen, com veurem, una utilitat pública.

Els jocs i divertiments dels estaments més alts (noblesa, monarques) els podem dividir en tres grans grups: jocs de guerra, caceres i escacs.

Els jocs de guerra inclouen les justes i els tornejos medievals entre cavallers. Aquests s'engloben en l'ideal cavalleresc i serveixen per donar una sortida a la violència senyorial. Els cavallers solien ser els fills no primogènits de les famílies. Amb aquest sistema era més fàcil mantenir el patrimoni familiar, ja que s'enviaven aquests cavallers als grans actes bèl·lics del moment per a protegir el primogènit i el patrimoni familiar. Aquest esperit influí en alguns autors i reis catalans. Els tornejos eren també una forma de mantenir en forma els cavallers.

Les justes i els tornejos tingueren el seu auge en els segles XII i XIII, i amb menor mesura als segles XIV i XV. Sabem que el rei Alfons el Magnànim n'organitzà un a la plaça del Born. El juliol de 1424, el Consell de Cent expropià la casa del mercader Joan Ballaró per a "*exemplar e embellir la dita plaça*". El motiu era que el rei Alfons volia celebrar-hi un torneig, on ell mateix participà i trencà llances amb Ramon de Mur i Bernat de Centelles. També lluità amb altres ciutadans importants de la ciutat: Bernat de Gualbes, Berenguer de Fontcuberta, Pere Dusay, Bernat de Marimon, entre d'altres. El comte de Cardona i el vescomte de Rocabertí eren els escuders del rei. Alguns d'aquests tornejos se celebraren per l'arribada de diversos reis a la ciutat: Joana de Castella (1366), Ferran I (1412), Joan II (1458), Isabel i Ferran II (1481).

Un dels passatemps preferits per l'alta noblesa i els monarques eren les caceres. La caça era un monopoli reial i hi havia monarques ad-

dictes a aquest esport. Els reis catalans en són un bon exemple: des de Jaume II fins a Alfons el Magnànim, passant per Joan I, anomenat “el Caçador”, que morí en una cacera a Foixà (el Baix Empordà). Els monarques organitzaven caceres i molts abandonaven els assumptes d'estat per disposar d'uns dies de munteria. Existien mesures per a protegir algunes espècies d'animals, sobretot entre els segles XIV i XV. Els animals protegits eren cérvols, cabirols, perdius, faisans i altres aus. Aquestes activitats també es veuen a la literatura del moment.

Jaume II repoblà la seua finca de Valldaura de cérvols, cabres hispàniques i altres animals per a practicar la caça. En els seus viatges, el rei Jaume capturava animals vius i els portava a Valldaura. La finca passà l'any 1298 a Romeu Marimon, membre de la noblesa barcelonina, amb la condició que sempre mantingués els animals, però que no hi fes cria de porcs senglars.

Hem documentat que els fills de Ferran I es disputaren un alà de color blanc per anar a caçar. L'agost de 1414, el príncep Alfons (futur Alfons el Magnànim) demanà a l'infant Joan el seu alà blanc per anar a caçar. L'infant al·legà (el mes de setembre) que no li podia tornar perquè ell també volia anar de cacera. El mateix mes Alfons demanà a l'infant que li enviés un altre alà, munters i gossos per caçar.

Hi ha dues formes de practicar la cacera: a peu i a cavall. S'usen els gossos i aus de preses i diversos tipus d'armes. Aquestes solen ser llancívoles (fletxes, llances) però també n'hi ha de manuals (dagues, ganivets, espases), que serveixen per escorxar les preses *in situ*. La caceres reials feien que hi haguessin servents vinculats a aquesta activitat, com el falconer major o el criador dels cans, entre molts altres.

Com hem vist, tant les caceres com els tornejos eren practicats per reis, cavallers i nobles. Segons Ramon Llull (1232/1233-1315/1316), el cavaller per estar en forma havia de *córrer cavall, bornar, lansar a taulat, anar ab armes, torneus, fer taules radones, esgremir, cassar*

cers, orses, senglars, leons e les altres coses semblants a aquestes que són offici de cavaller.

Un altre joc molt comú de l'alta societat medieval eren els escacs. Els musulmans l'adoptaren de Pèrsia, on havia arribat des de la Índia, on ja s'hi jugava als segles V i VI dC. El joc, tal com apunta l'arabista Juan Vernet, fou introduït per l'iraquià Ziryab a la ciutat de Còrdova cap a l'any 857. En aquestes dates ja era conegut a la zona oriental de l'Islam. El joc es difongué també a través de les croades des d'Orient cap a Europa. La difusió dels escacs fou molt àmplia i es crearen peces com les de la Col·legiata d'Àger fetes de cristall de roca. Els reis cristians també hi jugaven amb molta afició. Alfons X de Castella va escriure el *Libro de ajedrez, damas et tablas*. Aquest manuscrit de 1283 es conserva al a biblioteca del monestir de l'Escorial i parla dels jocs de tauler i la seves regles. A principis del segle XIV, Jaume Cèssulis escrigué un sermó basat en el joc dels escacs. Utilitzant les peces fa petits exemples per un fi moralitzant. És força freqüent als inventaris trobar-se un joc d'escacs si la família era una mica important. Alguns són força ornats: *Item una bocheta de fust a joch de scachs e dins una avellana ab les taules scachs e daus; [...] Item un taulell lavorat de os ab son joch de scachs e taules [...] Item en altre gran stoig de cuyro negre hun gran taulell ab sos scachs obrat de os te entorn tota la istoria de Sant Jordi obrada per personatges.*

Escacs de la col·legiata del castell d'Àger. Autor: desconegut. Segles X-XII. Actualment es troben al Museu Diocesà de Lleida.



2.- ELS JOCS DELS ESTAMENTS POPULARS

L'expansió urbana medieval i l'aparició de la burgesia fan que es desenvolupin nous jocs i esports de caire més popular. Els coneixem molt bé gràcies a l'augment de documentació de caire regulador de la vida urbana.

Un dels jocs més practicats a les ciutats baixmedievales era el joc de la ballesta. Aquesta era una prova difícil que combinava la destresa, la força física i la precisió. La ballesta s'introduí a Europa al segle XII i la celebració de concursos i jocs es convertí en un fet quotidià. A la Barcelona del segle XIV se celebrava una competició anual anomenada joc de ballesta, convocada per les autoritats municipals. El premi per al guanyador era la joia, premi consistent en una ballesta ornada a l'estil genovès, amb l'escut de la ciutat obrat en plata fina. Al segle XV, a la ciutat de Palma, el premi per als guanyadors era monetari. El govern municipal desviava els diners vinguts dels impostos indirectes (sobre el vi, l'oli i la carn) per a pagar el guanyador del concurs. A Barcelona, les dianes dels ballesters eren immòbils, però ben aviat es disparava contra aus, animals i fruites dels arbres. El Consell de Cent es veié forçat a prohibir, l'any 1313, la caça de coloms a la ciutat i a disparar contra els fruits dels arbres degut a la seva gran popularitat.

Un dels altres jocs-esports practicats a la ciutat era el joc de pilota, que consistia en impulsar la pilota amb la ma (nua o protegida per un guant) o amb l'ajuda d'una pala o raqueta contra la paret o el frontó. El joc, per la seva simplicitat, es coneix des de temps antics en latituds diverses. Gaudí de divulgació entre grecs, egipcis, romans i també en certes cultures precolombines, com els maies, segurament com a activitat lúdico-ritual. A l'Edat Mitjana es jugava des del segle XII, tot i que va arribar a la màxima difusió al segle XIV. Es practicava a places i carrers, ja que la construcció de locals coberts (els *tripudia*) –a l'estil dels frontons moderns– s'inicien a finals de la baixa edat mitjana per iniciativa pública o privada. Entre els segles XIV i XV era habitual la imatge de nens i adults practicant aquest joc en els carrers de les ciu-

tats. S'organitzaven competicions o apostes i es causaven molèsties als veïns amb el brogit dels participants i el continuat cop de la pilota. Un ban de Terrassa (del 22 de setembre de 1428) prohibeix el joc de pilota i recomana jugar a ballesta: *Ara oiats tot hom generalment de manament del honrat batle na·m Fermí Rovira, batle de la vila e terma de Terraça per la insigna ciutat de Barchinona, senyora d'aquells, que naguna persona, de qualsevol ley, stament e condició sia, no gos ni presumescha jugar a joch de pilota ni a naguna altra spècia de joch, ni metre messions, ne jugar carn, dins los dits vila e terma, sinó a ferlo e a ballesta.* Aquesta prohibició quedà revocada l'1 de febrer de l'any següent, segurament per oposició popular. Es jugava també a pilota en tavernes i bordells, on la popularitat fou molt àmplia. Hi ha testimonis literaris que parlen del joc de pilota. Curial, protagonista de *Curial i Güelfa*, quan es veu apartat del seu amor Güelfa, reclosa a la mansió del marquès de Montferrato, *se pasa tot lo jorn jugant pilota davant lo palau.*

La tella o palet era un altre joc força popular. Consistia en posar diners i coses de valor prop d'una estaca (anomenat palet) i es llançava una espècie de disc (la tella). Tot allò que se separés de l'estaca passava a ser de l'afortunat llançador. A Terrassa, juntament amb el joc de ballesta, era un dels pocs jocs on s'hi podia jugar amb diners. Sabem que també es practicava a Bagà i a l'Espluga de Francolí, on les autoritats prohibiren jugar-hi dins la vila en les ordinacions de 1347. A Valls (1325) es prohibí jugar-hi dins dels murs de la vila i a Mataró (1494) es prohibia jugar-hi els diumenges ni dies festius *fins que la missa maior sia dita.*

A l'Espluga de Francolí hem localitzat el llançament d'ascona, una espècie de llança curta que servia per demostrar l'habilitat dels participants. També es jugaven a jocs de taula com els escacs i les taules meses i les taules de torn, semblants a les dames. Un dels altres jocs de taula a què es jugava era el jaquet, el que ara es coneix com a backgammon.

3.- ELS JOCS PROHIBITS, LA LITERATURA I ELS MORALISTES

Entre els segles XIV i XV es configuren la majoria de governs municipals medievals i es crea un corpus jurídic per garantir l'ordre públic. Un exemple d'aquest corpus són les ordinacions o establiments municipals. Les ordinacions municipals ens permeten parlar de molts jocs de les ciutats. En els jocs urbans es jugaven penyores, que podien ser carn o diners. Això fa que els governs municipals prohibeixin jugar amb diners en els jocs. El joc de bitlles fou un dels més practicats a Barcelona i també a Terrassa, on es prohibia jugar-hi prop del prat d'en Baseya fins al prat d'en Molins (1383).

A les ordinacions també apareixen els jocs als quals no es permetia jugar. Els daus eren un dels més perseguits. A les visites pastorals de la diòcesi barcelonina apareixen molts jugadors de daus, ja que són considerats com elements nocius dins la societat. A Terrassa, el batlle Fermí Rovira prohibeix –l'any 1427– jugar a daus, *grescha*, *riffa* i altres jocs de daus per evitar les blasfèmies. Els daus eren una xacra social important, ja que la gent s'hi jugava diners, carn i queviures, vestidures i altres objectes i enfonsava econòmicament moltes famílies.

A la ciutat de Barcelona també es jugava a les creueres. La mecànica consistia en dibuixar un rectangle a terra i dividir-lo en vuit triangles. Cada jugador disposava de tres fitxes (les dametes). L'objectiu era col·locar una dameta al centre i dues en els extrems transversals. Aquest joc era molt semblant al tres en ratlla. Aquest joc fou prohibit per diverses ordinacions barcelonines i també a les de Valls de 1325.

Un altre dels jocs perseguits eren els jocs de cartes (*joc de nayps*), que no tingué una difusió important fins als segles XV i XVI. Segons el franciscà gironí Francesc Eiximenis (1327-1409) era un joc molt jugat per les dones: *jugar als nahips no·ls pertany, car és joch de fembres*.

Hi havia altres prohibicions respecte al joc. Per exemple, es prohibia jugar en dates i hores determinades (els diumenges durant l'ofici, per

Quaresma, després de la caiguda del sol). A Barcelona (1371), el veguer manà que els contrets i els cecs no juguin sota cinc sous de ban.

També es prohibeix jugar en llocs determinats de les viles i ciutats catalanes. El lloc on es podia jugar eren les tafureries. A la ciutat de Barcelona coexistien les cases de joc il·legals amb la controlada pel botxí de la ciutat, que era legal. El privilegi del botxí sobre el joc fou derogat el 1467. Tot i aquesta persecució, qui arrendava la tafureria pagava un lloguer a les ciutats. Els diners d'aquest lloguer servien per reparar els murs a la ciutat de l'Alguer (1408). Ja el 1276, Alfons X intentà regular les tafureries al seu manuscrit titulat *Ordenamiento de las tafurerías*.

Els jugadors o tafurers eren expulsats de Barcelona i d'altres ciutats, ja que comportaven blasfèmies, bregues, baralles a tavernes i hostals i també molts maldecaps al govern municipal.



Escena d'un hostal on es veuen dos jugadors de jaquet. Autor: desconegut. Segle XV. Castell d'Issogne (Vall d'Aosta).

Els tafurers eren molt mal vistos en les realitats urbanes. A la ciutat de València, en una carta de 1457, es diu que un terratrèmol de Nàpols era fruit de la ira divina pels blasfemadors, els jugadors, les robes curtes femenines i les dones pecadores.

Aquesta visió negativa dels jocs tenia com a base la moral del moment i també es veu reflectida a la literatura dels segles XIV-XV. Ramon Llull és el primer que retratà la negativitat d'alguns jocs: *En lo hostel hon la dona posava eren ·II· homens qui·s contrestaven de joch e de hien paraules vilanes e leges de Jhesuchrist e de nostra dona*. Llull, també carregà contra els que juguen, ja que és una pèrdua de temps: “*¡A, quant pert hom en perdre temps! Lo qual temps es perdut a tots aquells que no fan ço per que son elets a offici on Deus sia amat e conegut, en lo qual offici no es joch de schachs, ne de daus, ne cassar, ne sajornar, ne neguna de les coses semblants a aquestes.*”

Ausiàs March (1397-1459), a un dels seus versos més coneguts, exclama: *a joc de daus vos acompararé*, comparant la fortuna que pot tenir si el poeta és correspost per la seva estimada amb el joc de daus. No és la única referència sobre els daus que fa March. Aquestes referències ens donen una idea de la influència dels daus en la societat baixmedieval.

La literatura popular també deixa entreveure la negativitat d'alguns jocs. Existeixen nombrosos refranys medievals que recullen la negativitat dels jocs: *Quatre coses ocien tot hom qui les usa: amar fembres e caça e joch e vi*. A un altre exemple es veu la mateixa idea: *Tres coses desfan l'om: plet, bando e joch*. En aquest altre adagi veiem les conseqüències del joc: blasfèmies, perdre diners i amistats: *Tres coses fa joch: Deu renegar, bens consumir e los amichs oblidar*.

Un altre exemple és el poema anònim titulat “Sermó del bisbetó”: *Tot·hom o veu, / com son leygs jurados de Deu / e jugadors, / e en lo joch desputadors / com son perdens. / Molts son que gran parts de lurs bens / han meyscabats / per fet de joch, e lurs stats / gitats al baix:*

/ jo·n se un qui, ab balaix / en un anell, / ha lexats en lo taulell / de florins mill. Als versos precedents podem veure una de les parts negatives del joc: la pèrdua de diners a les taules de joc (taulells) per jugar desenfrenadament. Fixem-nos també que es posa al mateix sac els jugadors i als blasfemadors.

Als jugadors més impulsius se'ls podia fer prometre sota pena de no tornar a jugar: és el cas del jugador Bernat Vidal, de Terrassa. El batlle de Terrassa imposà una multa de vint sous si Vidal trencava la promesa de no jugar des de la Quaresma de 1386.

Com ja hem esmentat, els segles XIV i XV foren un moment en què els fonaments i l'espiritualitat de l'Església trontollaren degut al Cisma d'Occident. Fruit d'aquesta crisi teològica fou l'enduriment de la moral i la proliferació de nous escrits normatius. Els sermons de Sant Vicent Ferrer en són un bon exemple. El sant valencià tracta de molts i diversos temes al seus sermons mentre predicava per terres catalanes i castellanès. Un dels temes més recurrents són els jocs i els jugadors. Vicent Ferrer distingeix entre els jocs positius i negatius. Els positius aporten quelcom a la *res publica* (cosa pública), o sigui, a les autoritats que vetllen pel bé comú. Els negatius han de ser perseguits per les autoritats de les ciutats que defensen la cosa pública: *sapiau exercir armes a deffensió de la cosa pública, mas no a degun joch de dau, que prohibit és per la Església. E mes pequen jugant als daus que si cavaven o llauraven, com en allò no s'í dampne sinó una persona sola, e en lo joch de daus no solament los qui juguen, mas encara los qui miren, los qui presten diners o daus o taulell o flaçada o casa.*

Ferrer també aconsella no jugar els diumenges, ja que és el dia d'oficis: *Axí matex, si los dies dels dichmenges les gents, lexant la missa major per joch de daus [...] perquè és molt malvat peccat contra Déu [lo] joch de daus [...] E en aquest joch se cometen molts mals [...] la ànima de aquest peccador és corrupuda, quant jugue degerant e blasfemant; item la que quiscú qui és present al joch e preste peccúia e casa a jugar.* Els jocs dominicals, i altres activitats no permeses, han

de ser perseguides per les autoritats: *Axí com de hun regidor, aquella-vòs ha sciència usual, quant ell sap bé regir a ssi mateix e tota la sua casa, après, lo poble que li és acomanat, e squivat peccats notoris de no anar a adevins, etc., ne sostenir blasfèmies, ne trenquar lo dicmenge ab fires, enquants etc., ne tafureries, ne puteries particulars, etc.; e si lo contrari és fet, tantost o fa punir.* Veiem que les blasfèmies són pecats molt greus: *Gran peccat és de jurar Déu en va, e major peccat és d renegar e blasfemar-lo [...] axí matex jurar “per la òstia”, “per lo sacrifici”, “ per l’ànima de mon pare o de ma mare”, “ no-m prest Déu aquest fill”. Malair l’ayre e lo temps: tot és peccat mortal [...].*

4.- EL PRIVILEGI DE 1390 I ELS JUGADORS DE BARCELONA

L’any 1390, Joan I atorgà un privilegi a la ciutat de Barcelona per a fer fora als elements que trencaven la pau social de la ciutat. Al privilegi s’exposa que es *puxen foragitar perpetuament o a temps de la dita ciutat, totes persones que per informació sumària per ells reebuda, trobaran ésser alcavots o alcavotes, vagabunds, o caps de tafureria*



Daus d’os. Autor: desconegut. Segles XIII-XIV. Trobats durant una excavació arqueològica prop d’una porta medieval de Lorca (Múrcia).

públichs, o qui roben o nafren per diners. El privilegi es conserva a l'Arxiu de la Corona d'Aragó i s'executava mitjançant crides públiques que, per sort, s'han conservat a l'Arxiu Històric de la Ciutat de Barcelona. En aquestes crides s'especifiquen els càstigs a aplicar: el primer cop eren expulsats de la ciutat per un temps determinat; el segon cop eren enviats a galeres (concretament a Sardenya) i el tercer cop eren *penjats per lo coll en tal manera que naturalment muyren.* Les crides dels expulsats de Barcelona són documents excepcionals que no hem localitzar a cap altre arxiu català.

La visió més clara que es té dels jugadors és la que es presenta a un testament de consellers de l'any 1475: *Item sien atens los dits honorables esdevenidors consellers de tenir neta la ciutat de jochs e tafureries, juradors e blasfemadors de Déu.*

Hem localitzat les crides entre els anys 1401 i 1469, tot i que continuaren al segle XVI. Les crides donen un total de 751 expulsats. D'aquests, cent disset corresponen a jugadors. Aquests cent disset jugadors expulsats apareixen dividits en diverses categories:

- Tafurer i vagabund (60)
- Tafurer (32)
- Vagabund, tafurer i apartador (9)
- Alcavot i tafurer (6)
- Alcavot, vagabund i tafurer (4)
- Tafurer, taulatger i vagabund (3)
- Tafurer, vagabund i jurador de Déu (1)
- Tafurer i renegador (1)
- Tafurer, vagabund i renegador (1)

Les crides ens donen alguna informació addicional: trobem nou expulsats amb un ofici conegut (tres sabaters, dos mercers, un bastaix, un mestre de cases, un pintor i un sastre). La crida puntualitza que el sastre expulsat, Arnau Guillem, era *menor de dies*. També se'ns diu que el pintor, Luis March, era *vagabunt, jugador, punxó e movedor de bregues*. Les crides ens poden donar informació de tipus ètnic de l'expul-

sat: Ffranci, el mercer expulsat, era convers a més de *gran renegador de Déu e home de partits*. Aquesta informació no és casual, ja que els jueus havien sofert l'assalt al Call de 1391 i eren molt mal considerats al segle XV. Hem documentat cinc conversos a les crides: l'esmentat Ffranci, Martinoy de Luna, S'Ermenyola, el fill de l'anterior (del qual no se'ns dóna el nom) i un tal Leonardico. D'aquests conversos no tenim més informació addicional. A les crides apareix només un sarraí, Felipet, que era *antic moro d'en Calafora*, el qual deuria ser el seu amo.

Alguns jugadors servien al senyor rei, com és el cas de Gerau Roger "Camagrossa", que *fou porter del senyor rei*. Tres dels expulsats a la crida de l'agost de 1446 jugaven a la plaça dels Bergants prop del portal de la Portaferrixa. També trobem un jugador situat al carrer de Sant Pau anomenat Joan Bailó. A la crida del mes de novembre de 1457 trobem en Ramonet i en Ganxet, que eren *ficador de daus e metedor de mal dau*, o sigui que feien trampes per poder guanyar.

Vint-i-sis dels expulsats eren de fora de la ciutat. Trobem gent de l'Aragó (4), Balaguer (2), Castella (2), Gascunya (4) i València (3), entre d'altres poblacions. Molts dels jugadors anaven a la ciutat ja que no eren coneguts per les autoritats barcelonines i era més difícil enxampar-los. Tretze dels jugadors expulsats explotaven dones públiques, la majoria de fora, i per això també són considerats alcavots.

A les crides també s'hi afegeixen els anys que l'expulsat haurà de romandre fora de la ciutat i si té dret a vènia o perdó. Els càstigs podien ser des dels 2 anys fins als 50 a què fou condemnat el mercer convers Ffranci. Les penes d'expulsió eren més altes si s'incorria en una doble categoria (com la d'alcavot-tafurer). No hem documentat cap judici contra els expulsats, per la qual cosa creiem que les penes eren totalment arbitràries i decidides pel Consell de Cent. Tampoc hem documentat cap dona que fos expulsada per jugadora, cosa que ens fa pensar que potser les dones jugaven de forma més amagada a l'interior de les cases i no al carrer.

5.- PER CONCLOURE

Els jocs a la baixa edat mitjana es dividien tant per estaments socials com per jocs positius i jocs negatius. No eren iguals les diversions dels reis, cavallers que les del poble menut. Els cavallers i els reis s'exercitaven físicament amb els tornejos, caceres i justes. Amb els escacs despertaven el sentit de l'estratègia militar. Certs jocs més populars servien per a estar preparat per defensar la comunitat, la cosa pública, com per exemple el joc de ballesta, però també per mer divertiment.

Els jocs prohibits foren estigmatitzats pels moralistes i perseguits per les autoritats municipals medievals ja que s'hi jugaven, i perdien, fortunes i patrimonis. Aquest segon grup de jocs feia que es reneguéssin contra Déu, que es fessin trampes, que la gent s'arruïnés, que es barallessin, que hi haguessin molts maldecaps a la ciutats. Per això, el govern de Barcelona el que fa és treure's el problema del damunt i expulsar els elements que trenquen la pau social de la ciutat: alcavots, jugadors, vagabunds, meuques... Totes aquestes expulsions es fonamenten en la idea del bé comú o del bon funcionament de la ciutat. Tenint com a base a aquesta idea, no és estrany trobar-se expressions com *tenir neta la ciutat*, anteriorment citada. Aquesta idea del bé comú va lligada amb l'auge comercial de la burgesia i amb la presa del poder per part dels burgesos a les ciutats. La ciutat ha de ser un ens bell i perfecte. Per aquesta raó, es multiplica la documentació reguladora i prohibitiva de les ciutats medievals en aquests dos segles.

6.- APÈNDIX DOCUMENTAL

Hem cregut necessari incloure un fragment del Tirant lo Blanc, un altre de Francesc Eiximenis i un document de l'AHCB per arrodonir l'article.

6.1.- DOCUMENT 1

Capítol LV del Tirant Lo Blanc, novel·la cavalleresca on s'explica els

festejos del rei d'Anglaterra i les diverses diversions dels estaments més alts de la societat medieval.

Aquell dia, senyor, tot fon de festes, e lo dia següent, que era diven-dres, de matí, après la missa e l'ofici, anam a la ribera ab moltes barques, totes cobertes de drap de seda, e de brocat, e de draps de ras, cascun estat ab sa divisa; e anam per lo riu solaçant e peixcant e prenent plaer ab moltes trompetes, clarons e tamborinos. Après que lo Rei e tots foren dinats, venc lo muntero major ab tota la munteria, e tots anam ab lo Rei a caçar.

6.2.- DOCUMENT 2

La visió negativa de l'ociositat descrita per Francesc Eiximenis a la seva obra Regiment de la Cosa Pública.

Per raó d'açò nos ensenyaren los antics que en neguna comunitat negú no fos ociós.

[...] Nota ací que negú de la comunitat no deu ésser permès estar ociós per res, car ociositat fa l'hom inútil, e no solament inútil ans encara lo fa damnós a la cosa pública, en quant de la ociositat ixen paraules, e de aquelles paraules ha-n'hi de falses e mentideres e provocants los altres a diverses mals. A vegades ne ixen paraules, que meten en discòrida la comunitat, e açò és gran perill de destruir la cosa pública.

Hom ociós no aprofita a si ne a la comunitat, e lleixa perdre sa heretat, e despèn lo seu e res no aprofita, ne guanya per si ne per sos infants ni per altre. Hom ociós tostemps pensa mal, tostemps diu mal, tostemps fa mal, e provoca los altres a mal.

6.3.- DOCUMENT 3

1475. Barcelona.

Testament dels Consellers de la ciutat de Barcelona on s'exposa la vi-

sió negativa dels jugadors i altres elements que trenquen la pau social a la ciutat: prostitutes, dones que blasfemen, cases de joc etc

A: AHCB, Consellers, Testaments de Consellers 1C-XVII, f. 6r.

Ítem sien atens los dits honorables esdevenidors consellers de **tenir neta la ciutat** de jochs e tafureries, juradors e blasfemadors de Déu. E encara que les fembres visquin de lur quest stiguen en los lochs a elles pertanyents e que sobre açò proveer e fassen servir les ordinacions en lo passat fetes sobre dites coses en diversos temps publicades, e are poch ha renovades sobre los dits jochs, taffureries, blesfamadors e àvols fembres, sobre l'observança de les quals ordinacions los entés consellers han pres protestes als vaguer e batlle e ells han respost mostrant-se desitjosos complir aquelles, emperò fins vuy per remtenes dels dits oficials no nes feta a fer tal exequció, placia als dits esdevenidors honorables consellers en per segur les dites coses segons de ells és pertanyent e degut per lo servey de Nostre Senyor Déu.

NOTES: **FALTA NUMERAR**

Abreviatures utilitzades: AHCB: Arxiu Històric de la Ciutat de Barcelona; ACA: Arxiu de la Corona d'Aragó; CODOIN: Colección de documentos inéditos de la Corona de Aragón; OUBGC, seguit del volum en xifra romana: Francesch CARRERAS CANDI: «Ordinacions urbanes de bon govern a Catalunya» Boletín de la real Academia de Buenas Letras de Barcelona; OBGBT: Salvador CARDÚS I FLORENSA (2000), Ordinacions de bon govern de la Batllia de Terrassa (1299-1625), Barcelona, Fundació Salvador Vives Casajoana; DCVB: Diccionari Català Valencià Balear seguit de la paraula cercada entre cometes; RIALC: Repertorio Informatizzato dell'Antica Letteratura Catalana [www.rialcunina.it], seguit de la referència de l'obra; SSVF: Sermons de Sant Vicent Ferrer, seguit del volum en xifra romana i pàgina; foren publicats per l'Editorial Barcino en sis volums i diversos anys; f.: foli; r.: recte; v.: vers; p.: pàgina.

Hem utilitzat dos exemples de la ciutat de Barcelona, però el fet és extensible a qualsevol ciutat europea del moment.

Al segle XIII emergiren diversos moviments herètics fora de l'Església, com els càtars, els bogomils, etc. Aquests proposaven un model més pròxim a la idea de pobresa de Jesucrist.

Ramon Llull i Pere el Cerimoniós escrigueren tractats sobre la cavalleria. Ambdós tractats van ser publicats per l'Editorial Barcino.

Llibre de les solemnitats de Barcelona, vol. I, 1930, p. 24-26.

José Ramón JULIÀ VIÑAMATA (1992), «Jocs de guerra i jocs d'oci a la Barcelona de la baixa edat mitjana» Revista d'etnologia (Barcelona), núm. 1, p. 14. Un joc molt semblant era el de la taula rodona. Aquest fou estudiat per Martí DE RIQUER (1984), «El joc de la taula rodona», a Estudis de llengua i literatura catalanes. Vol. IX, p. 79-92. La finalitat era junyir-se amb els que desafiaven a un cavaller que defensava un castell de fusta.

Un bon exemple n'és el capítol LV del Tirant lo Blanc, quan es narren les festes organitzades pel rei d'Anglaterra. Vegeu el Document 1 de l'Apèndix documental.

Aquestes cartes foren publicades per Carlos LÓPEZ RODRÍGUEZ (2004), Epistolari de Ferran I d'Antequera amb els infants d'Aragó i la reina Elionor, València, Universitat de València, cartes 379, 388 i 395. Totes es troben als registres de cancelleria de l'ACA.

Ramon LLULL (1988), Llibre de l'ordre de cavalleria, Barcelona, Barcino, p. 177 [10]. DCVB: "cers" = cérvol / "ors" = ós.

CODOIN, vol. 26, p. 259, 263 i 136.

AHCB: Consell de Cent, Llibre del Consell de Cent II, f. 42r.

Sembla que el joc després s'ennoblí: Felip I de Castella (1478-1506) morí jugant a les bitlles, una variant del joc de pilota.

OBGBT, p. 131. Terrassa al segle XV era dins de la jurisdicció de Barcelona.

José Ramón JULIÀ VIÑAMATA (1992), «Jocs de guerra i jocs d'oci a la Barcelona de la baixa edat mitjana», p. 21.

Al DCVB, la tella s'identifica també amb el joc infantil de la xarranca. Podria ser que fossin jocs que estiguessin relacionats.

OBGBT, p. 40-41.

Per a Bagà vegeu: Joan SERRA VILARÓ (1936), «Ordinacions contra la blasfèmia i el joc: un capítol d'història pirenenca», Homenatge a Antoni Rubió Lluch, Volum II, Barcelona, p. 419-420; per a l'Espluga de Francolí, vegeu: Agustí ALTISENT (1980), «Ordinacions de l'Espluga Sobirana de Francolí», Arrels: Miscel·lània d'aportacions històriques i documentals de l'Espluga de Francolí (L'Espluga de Francolí), núm. 1, p. 146.

Per a Valls: OUBGC XII, p. 369. Per a Mataró: Joaquim LLOVET (1989), «Les ordinacions de bon govern de Mataró de l'any 1494», Fulls del Museu Arxiu de Santa Maria (Mataró), núm. 35, p. 7.

Agustí ALTISENT (1980), «Ordinacions de l'Espluga Sobirana de Francolí», p. 146.

OBGBT, p. 98.

Nota 15.

Citat per Alexandre BATALLER CATALÀ (1998), «Representació social i tòpic de la igualtat davant la mort a través de la figuració del joc dels escacs», Llengua & literatura (Barcelona), núm. 9, p. 33.

AHCB, Arxiu del Veguer, X-2, f. 38v.

Francesc CARRERAS CANDI i Bartomeu GUNYALONS BOU (1913), Rúbriques de Bruniquer (Volum II), Barcelona, Ajuntament de Barcelona, p. 336.

Item, lo privilegi ab què lo dit senyor Rey, ab inserta de hun privilegi del dit Rey en Pere ab lo qual assigne lo dret de la taffuraria a la obra dels murs de la dita vila, loa e aprova, ratiffica e confirme la dita assignació, revocant una donació que lo honorable en Nicolao de Abella se havia feta fer del dit dret en cartes. Publicat per: Baingio TAVERA i Gianfranco PIRAS (eds.) (1999), Libre gran, Cagliari, AM&D Edizioni, p. 11.

Per los lochtinent de governador e batle general d'aquest regne nos és stat notificat com vostra senyoria los havia scrit de l[e]s tribulacions e congoxes de la gran terratrèmol que en la ciutat e realme de Nàpols era, e que volguéssen prevenir a la ira de nostre senyor Déu, pregant e placant aquell que, per sa clemència infinida, ne volgués preservar e guardar la persona del senyor rey e aquesta ciutat e regne, e encara tots lurs regnes e terres, castigant e corregint los vicis e pe-

cats e faent processons. Per què, senyora molt excel·lent, encontinent, haüds alguns col·loquis e parlaments per veure quin ordre e manera s'hi servaria, a la fi havem fet una processó molt solemne en la qual són stats e anats tots òrdens d'aquesta ciutat, e algunes ordinacions per extirpar e foragitar tots vicis e pecats; e primerament, molt excelent senyora, en les faldes de les gonelles de les dones, les quals, rocegaven en molt gran excés, e per lo consell de aquesta ciutat són stades reduïdes a dos pal[m]s sots certes penes, e après, en los jochs, blasfemadors de Déu e de nostra Dona, àvols fembres, alcavots e altres. Publicat per Agustín VELA (1998), *Epistolari de la València Medieval (II)*, Barcelona, Publicacions de l'Abadia de Montserrat, p. 256.

Ramon LLULL (1903), *Felix de les marevelles del món*, Palma, Ed. M. Obrador i Benassar, p. 156

Ramon LLULL (1903), *Felix de les marevelles del món* p. 215. Aquesta visió utilitarista també la reflexà Francesc EIXIMENIS (1932), *Regiment de la Cosa Pública*, Barcelona, Ed. Barcino, p. 129 i següents. Vegeu Document 2.

RIALC: 94.68 i 94a.1

DCVB "occir": matar.

Aquests refranys foren recollits per A. MOREL-FATIO (1883), «*Melanges de littérature catalane II*», *Romania* XII, p. 231, 234 i 240.

RIALC: 0.106.

OBGBT, p. 104.

SSVF, IV, p. 286.

SSVF, IV, p. 300.

SSVF, I, p. 155.

SSVF, II, p. 226.

ACA, *Registres de Cancelleria 1844*, f. 184.

Principalment foren recollides a AHCB, *Consell de Cent*, *Ordinacions especials*, 1B-V-12. En trobem de disperses a AHCB, *Consell de Cent*, *Ordinacions del Consell de Cent* 1B-IV-3, 1B-IV-4; AHCB, *Consell de Cent*, *Ordinacions Originals* 1B-XXVI-6, 1B-XXVI-8, 1B-XXVI-9, 1B-XXVI-10, 1B-XXVI-11, 1B-XXVI-12. Vàrem tractar el tema a Roger Benito Julià (2008), «*Les expulsions d'alcauots, tafurers i vagabunds a Barcelona (1401-1469)*», *Acta Medievalia*, núm. 29.

Crida del 12 d'agost de 1427: AHCB, Consell de Cent, Ordinacions especials, 1B-V-12, f. 2r.

AHCB, Consellers, Testaments de Consellers, 1C-XVII-5, f. 6r. Els testaments de consellers eren problemes que deixaven per escrit els consellers sortints als consellers entrants. Vegeu Document 3.

Salvador Claramunt (1985), «El arrabal de las Ramblas en la Barcelona del siglo XV», En la España Medieval, núm. 6, p. 1411.

PRODUCCIÓ I REPRODUCCIÓ CULTURAL JUVENIL A TRAVÉS DEL JOC I L'ESPORT

Raúl HERNÁNDEZ VILLASOL Investigador predoctoral i col-laborador de recerca a EMIGRA de la UAB.

Centre d'Estudis Històrics de Terrassa.

1.- INTRODUCCIÓ

Aquesta comunicació vol veure des d'una mirada antropològica el que representa l'esport per a la infància i com es relaciona aquesta representació amb la cultura adulta. Les dades han estat extretes de dos treballs de camp, de tres mesos cadascun, realitzats en dos espais públics esportius d'Atenes i de Terrassa, on grups de joves, majoritàriament del gènere masculí, realitzaven activitats lúdico-esportives.

L'observació participant va ser la tècnica utilitzada per a poder aproximar-me als dos grups d'estudi. Jugar a bàsquet o a futbol va ser l'estratègia més idònia per aconseguir la confiança necessària per a poder parlar i interactuar amb els nois que practiquen esport en aquests espais. Aquest mètode recurrent i qualitatiu existeix des de l'inici de l'antropologia i ha produït grans etnografies clàssiques. L'eina utilitzada en aquest cas era el meu propi cos i el llenguatge esportiu, sobretot la terminologia del bàsquet amb què em dirigia al grup. Un cop fetes les observacions del dia, el diari de camp es va convertir en l'eina utilitzada per a ordenar les dades i per a poder realitzar un estudi acurat del què havia observat. Aquesta eina em permetia també comparar les dades dels dos treballs de camp realitzats anteriorment.

L'observació participant és per a mi el mètode que reflecteix una menor formalitat per al subjecte d'estudi, ja que pretenc estudiar aspectes informals de la vida de la infància. També existeix, per part de la infància,

un cert recel davant de qualsevol tipus d'aproximació formal, ja que implica un esforç major per part d'aquest subjecte d'estudi. Vaig procurar que en cap moment la meua presència suposés un esforç per als individus, amb el fi d'obtenir les dades necessàries per al meu treball. Això va suposar una introducció lenta i curosa en els grups. D'aquesta manera, considero que és molt important respectar l'agència dels nois i intentar distorsionar el mínim. És també important no exercir l'autoritat adulta sobre els joves, intentant en la mesura del possible respectar les seves normes de joc. Això em va resultar complicat al principi, ja que vaig haver de deixar de donar per descomptat certs aspectes de la relació entre el grup de joves i jo. La causa d'aquesta dificultat per a aproximar-me amb una intenció analítica al grup ha estat el propi costum laboral, ja que m'incitava a veure sempre aquest acostament d'una forma educativa. Per això vaig haver d'intentar desfer-me de l'autoritat que et dóna el model educatiu i aprendre amb aquests grups.

2. L'ESPAI I ELS JOVES ESPORTISTES

L'esport, tal com el coneixem avui dia, és un fenomen social compartit per la majoria del món. Es tracta d'un producte que forma part d'un procés històric que es va iniciar en l'Anglaterra victoriana i que es va expandir amb el colonialisme de finals del segle XIX pels països d'influència anglesa i d'una forma global durant tot el segle XX. Alguns autors destaquen l'esport modern com un portador dels valors socials, valors dinàmics com l'ètica esportiva o la moral esportiva que, en tot cas, s'emmarquen dintre d'uns valors que han anat evolucionant i establint-se en la societat industrial que es va construir a Anglaterra durant el segle XIX i que es van anar expandint gràcies al model del què podem denominar societat burgesa. Aquests valors són el que coneixem com "esperit esportiu" o *fair play*, que van ser argumentats i exposats pel baró Pierre de Coubertin en la seva refundació dels Jocs Olímpics (BAUSINGER, 2008: 185-192).

Però bé, ¿com cal ajustar aquest fenomen que podem entendre com esport a un punt de vista antropològic que em pugui ajudar a l'anàlisi

dels grups estudiats en els meus dos treballs de camp? Des del punt de vista de l'antropologia, és un tema de moda. Les aproximacions que s'han realitzat al fenomen són múltiples, relacionant-lo amb l'activitat física, amb el joc, amb el públic, amb l'educació, amb la salut, amb la qualitat de vida, amb l'espai, amb el gènere, etc. No obstant això, la divisió més senzilla és la diferència que es fa entre l'esport actiu i l'esport passiu. L'esport actiu és aquell que implica una activitat física i l'esport passiu és l'afició cap a l'esport en forma d'espectador. Dintre de la pràctica activa trobem una altra divisió que és la pràctica formal o la pràctica informal. La pràctica formal és aquella que es regeix per un reglament, d'una manera seriosa i amb pretensions competitives. La pràctica informal, en canvi, és més flexible i sol buscar més la diversió momentània que l'obtenció d'un bon resultat. Des de l'antropologia de l'esport a Espanya, Javier Escalera identifica el fenomen com una "cultura físico-esportiva".

Des de les ciències socials, l'esport es veu com un *fet social total* (PADIGLIONE, 1996), fet que vaig poder corroborar ja que estava molt present a les dues ciutats estudiades, que compartien el fet d'haver estat ciutats olímpiques en els últims vint anys. Aquest fet reforça un desenvolupament urbanístic en instal·lacions esportives en l'espai públic. Una part molt important del meu treball és analitzar quina relació té la infància amb un espai públic, com són les zones esportives que existeixen en els parcs de les ciutats i, més concretament, als espais analitzats a Atenes i a Terrassa. La ciutat és un context on resideix la major part de la població dels països europeus. En aquest context serà on es desenvoluparan també les activitats de la infància. Manuel Delgado analitza des d'una visió crítica i analítica el desenvolupament d'aquest espai públic, destacant el seu atractiu per a l'estudi des de l'àmbit de les ciències socials.

Els dos espais analitzats al meu treball de camp, majoritàriament ocupats per joves adolescents, s'acomoden dintre d'aquest marc conceptual. Aquesta ocupació espacial es realitza durant el temps lliure i té dues característiques molt diferenciades: l'ocupació formal i l'ocupació

informal. La primera consisteix en una ocupació d'activitats esportives formals i competitives tutelada per adults. La segona, en canvi, no exigeix la tutela adulta i consisteix a realitzar activitats lúdiques, en la majoria de casos amb una pilota i en un espai dissenyat per a la realització d'activitats esportives. És obvi que podríem denominar o definir aquest espai públic amb múltiples adjectius i característiques. No obstant, aquestes denominacions poden ser complementàries entre elles:

—**Espai esportiu:** es tracta d'un espai majoritàriament formal, ja que s'hi realitzen activitats esportives formals i reglades per estaments federatius. Aquest tipus d'espai es caracteritza per la presència de grups organitzats, dirigits per entrenadors, que pretenen obtenir resultats competitius.

—**Espai educatiu:** aquestes activitats esportives estan compreses en el marc de l'aprenentatge físic i en valors socials que s'inclouen en l'educació formal de la societat de la qual formen part els usuaris. No cal obviar que l'educació física forma part del currículum escolar i que podríem considerar l'espai públic esportiu de la mateixa manera que considerem una biblioteca, en la relació que es proposa a la infància escolaritzada per a ampliar o desenvolupar els seus coneixements curriculars o educatius.

—**Espai lúdic:** es destina al joc sense major pretensió que la de divertir-se. Per espai lúdic podríem advertir que qualsevol espai en relació amb l'ésser humà pot ser lúdic, ja que aquest pot exercir el joc en qualsevol lloc i en qualsevol moment. La diferència és que aquests espais lúdics es plantegen per a desenvolupar-hi activitats lúdiques. Aquests espais s'utilitzen com terrenys a l'aire lliure gratuïts en els quals es pot realitzar aquesta necessitat lúdica que té l'ésser humà.

—**Espai social:** en ell es realitzen múltiples relacions socials configurant xarxes, com han demostrat diversos estudis de cas analitzats des del monogràfic *Els esports en els espais públics urbans*, de la revista *Apunts. Educació Física i Esports* (PUIG i MAÇA, 2008).

Pel que fa al temps concret en el qual s'utilitza aquest espai, podríem denominar-lo temps lliure, com ho defineixen tots els usuaris. No obstant això, si analitzem més àmpliament aquest concepte veiem com

existeixen matisos que cal tenir en compte a l'hora de tractar aquest concepte en relació a la infància. No podem obviar que la infància no és un grup social autònom en les seves decisions, ja que la llei exigeix que estigui tutelat per adults. Serà aquest grup social adult, amb la seva tutela, qui hagi d'aprovar les decisions o obligar la infància a realitzar moltes de les seves activitats. D'aquesta manera, hem de tenir en compte que l'individu no neix lliure pel que fa a la presa de decisions i als drets dels ciutadans, ja que no serà fins a la majoria d'edat que l'individu podrà exercir com a ciutadà autònom en la seva presa de decisions.

És difícil definir a què ens referim quan parlem de temps lliure en la infància. Podem relacionar-lo amb el temps en el qual no es realitza una activitat obligatòria com podria ser l'escola. Però la creixent activitat extraescolar formalitzada que existeix en les ciutats europees posa en qüestió el raonament de l'obligatorietat. Aquestes activitats extraescolars responen a un suplement educatiu que dota a la infància d'un *habitus* formalitzat amb l'objectiu de complementar les eines i habilitats que es poden obtenir de l'escola i enculturar l'infant en valors i capacitats. Aquestes estratègies familiars o individuals cada vegada minven més el temps de què disposa la infància per estar fora d'una formalitat que no deixa de ser, en part, obligatòria per a l'infant.

Tant en l'espai atenès com en l'egarenc existeixen equips de barri que pretenen dotar a la infància d'una disciplina esportiva mitjançant uns entrenaments rituals comandats per la figura dels entrenadors. Per tant, es requereix un seguiment i un compromís formal, la qual cosa converteix l'assistència a l'activitat en obligatòria per a poder formar part del grup. Això crea un vincle d'obligatorietat que qüestiona la seva definició de temps lliure, ja que es realitzen les activitats que comanda l'entrenador o entrenadora, que vetlla per l'assistència continuada. Aquest vincle d'obligatorietat era un tema recurrent en tots dos grups quan els preguntava què veien de dolent en les activitats esportives formals que realitzaven. En el cas atenès, l'equip de bàsquet entrenava els dissabtes a les nou del matí. Malgrat la contínua assistència

mostraven la seva desmotivació per l'horari i l'entrenament, ja que la formalitat els obligava a acudir en aquell horari concret i a realitzar les activitats que proposava l'entrenador amb funció educativa, per a així intentar solucionar els dèficits competitius dels nois. En el cas de Terrassa, els nois que jugaven a futbol entrenaven els dimecres i els divendres en el mateix espai, mentre que la majoria de jugadors de bàsquet entrenaven en un pavelló esportiu proper els divendres a la tarda. L'assistència continuada a aquests entrenaments, malgrat les seves crítiques, es produïa gràcies a què aquesta assistència els permetia l'accés posterior a la competició, que tenia lloc durant els caps de setmana, i que els permetia, al seu torn, competir contra altres equips de similars característiques.

Com a contrapartida al que suposa l'esport formal, en la manera informal d'ocupar aquest espai esportiu no existeix cap tipus d'obligatorietat i els tipus de rituals lúdics que es realitzen estan sotmesos a una negociació constant per part dels ocupants. Està molt clar que aquest temps podria ser definit com a temps lliure, ja que hi existeix la llibertat de realitzar activitats negociades i consensuades entre els ocupants i no requereix d'un seguiment obligatori per a la seva realització. Podríem dir que hi ha una manca de compromís formal, ja que molts dels ocupants analitzats se sumaven a l'espai sense un seguiment específic d'horaris ni de dies, ni tan sols d'activitats.

Aquests espais estaven inserits enmig del que denominem parcs públics. Són zones destinades a l'ocupació dels ciutadans del barri, dissenyades des de l'administració pública, i que tenen un gran valor urbanístic, ja que provoquen una revaloració del preu del metre quadrat de la zona des d'un punt de vista especulatiu. Els parcs són els espais públics de les ciutats on la infància pot realitzar activitats lúdiques sense el perill del tràfic i sense molestar la circulació, tant de vianants com de qualsevol tipus de vehicle. El sentit d'aquestes zones segueix sent el mateix que en el segle XIX: contrarestar el paisatge antinatural, basat en el ciment, el fum i l'asfalt de les ciutats modernes. Normalment estan compostos per diverses zones destinades a diferents usuaris.

En l'actualitat, la infància competeix amb les mascotes domèstiques per l'ocupació d'aquestes zones.

És essencial per a aquesta anàlisi que estic realitzant tenir en compte les observacions d' Allison James, Chris Jenks i Alan Prout. Seguint el consell d'aquests autors, pretenc tractar la infància com grup social autònom. Tenint en compte la seva alteritat, ens podem enfrontar a qualsevol investigació sobre la infància des d'un punt de vista antropològic (JAMES, JENKS i PROUT, 1998). Com afirma Robert A. Levine, no hi ha un model únic d'infància (LEVINE, 2007). Per aquest motiu, aquest grup social no neix en el no-res: neix en un context nacional, identitari, de classe social fins i tot, amb una sèrie d'*habitus primari* determinat que els influeix i condiona el trànsit cap al món adult (BOURDIEU, 1999). Una de les principals diferències entre aquesta categoria d'infància i la resta és la seva transitorietat, ja que la infància és sempre passatgera. Veiem com en aquests dos països encaixa perfectament la definició d'infància que realitzen Marta Bertran i Silvia Carrasco com "l'etapa de la vida compresa entre el naixement i els divuit anys d'edat, alguna cosa veritablement insòlit en altres èpoques i llocs" (BERTRAN i CARRASCO, 2002: 373). El primer acostament a la història que va suposar l'ampliació temporal d'aquesta etapa de la vida humana com categoria social correspon a Philippe Ariès (ARIÈS, 1962). En el seu estudi, Ariès ens mostra com aquesta categorització no sempre ha estat igual i com ha estat construïda de la mà de la societat burgesa. Aquesta societat burgesa ha anat relegant progressivament la infància a l'àmbit privat, fent-la cada vegada més invisible en l'àmbit públic.

En la societat urbana europea de les últimes dècades és evident la caiguda demogràfica; tenint en compte aquest fet, en l'actualitat existiria un major espai públic per a repartir entre el sector social de la infància. No obstant això, també és veritat que la població de mascotes o animals de companyia dintre de les ciutats europees ha anat creixent. En les últimes dècades del segle XX i en aquest principi del XXI ha existit una creixent tendència a la possessió de mascotes domèstiques en els nuclis urbans. Aquestes mascotes ocupen espai públic, espais que

en un principi estaven pensats per a l'ocupació de forma lúdica de la infància. La infància, com ens mostra l'article d'Allison James, Chris Jenks i Alan Prout, és un grup social sense agència (JAMES, JENKS i PROUT, 1998). En casos estudiats al meu treball de camp, es veu bastant clara la falta d'agència de la infància en l'espai públic, que en un discurs inicial va destinat a ella. El problema de la inseguretat o la por i l'ocupació canina de l'espai lúdic generen un conflicte d'interessos dintre d'aquest espai públic. També cal tenir en compte que la infància és un grup social sense veu pública, però sí que des de la veu adulta es parla en nom d'aquesta. Així, veiem com en un espai públic urbà, on cada dia el discurs oficial genera debats i posa més traves a l'ocupació de l'espai per part de la infància, es redueix l'espai específic per a les seves activitats lúdiques a l'aire lliure.

3.- ESPORTS, JOCS I VALORS A L'*HOMO LUDENS*

Vull parar atenció a les representacions de valors culturals a través del joc. Des del “caçador social” paleolític fins al jugador virtual del segle XXI, la figura de l'*homo ludens* teoritzat per Huizinga el 1939 ha donat constats exemples de com l'enculturació es manifesta a través dels rituals quotidians del joc i de l'esport, com són per exemple la separació de rols, de sexes i d'edats. En el quart apartat mostraré casos de com la societat, i en especial la infància, poden reproduir i produir cultura per mitjà dels jocs i de l'esport.

El joc es reproduïx de forma ritual i la cultura material necessària per la seva reproducció contribueix a l'ordre ritual que ordena la vida social. Els valors que reproduïxen els jocs i l'esport els podem veure com a cultura immaterial, però tant l'espai com el cos de les persones i els elements en relació amb el joc i l'esport són una cultura material que poden representar símbols que reforcen aquests valors immaterials. Així, podem veure com l'esport modern neix amb la societat industrial i la simbolitza amb el seu ideal de persona. També podem veure com es reproduïxen uns valors a través d'una cultura material en l'espai públic urbà que es destina a la realització de jocs i esports.

Dos esports de masses com són el futbol i el bàsquet, en la seva versió professional, introdueixen la infància dintre d'un procés educatiu que selecciona talents fins a arribar a un grup d'elit que gaudirà d'un alt estatus econòmic-social. Aquesta dinàmica és molt semblant a la qual té l'escola i l'educació en la societat europea. La visió que tenen aquests nois del bàsquet i del futbol professional no té a veure exclusivament amb l'apartat purament esportiu. Per a ells, els jugadors professionals són una encarnació de l'èxit esportiu i social. És molt important destacar que molts dels jugadors professionals d'aquests esports provenen de segments socials populars similars als d'aquests nois. Ells veuen en l'esport la forma més atractiva i directa d'arribar a aquest reconeixement social, que implica un alt estatus econòmic i social. Existeix un tipus de devoció o culte per la societat respecte al model d'alguns dels esportistes d'elit que han emergit de contextos socials populars. Com afirma Bourdieu, aquest culte prové d'una admiració cap al triomf, el talent, la fama i els diners.

Però també existeix un model d'esportista ideal que roman separat d'aquests conceptes esmentats en el paràgraf anterior i que es cenyeix als valors esportius. Aquest fenomen és bastant similar al que utilitza Luis Cantarero per a explicar-nos quin era la funció dels diversos jocs existents a la Grècia clàssica, on s'idealitzava el "noble-esportista-amateur" (CANTARERO, 2006). Això contrastaria amb la societat actual, on Bourdieu continua amb la representació d'aquests valors, concebant l'esport com una cultura immaterial que es reproduïx a través dels valors de la nostra societat.

Pel que fa a la cultura material, em voldria centrar en el cos humà. El cos és una eina amb la qual tots juguem des del naixement, però l'esport i l'educació física es veuen des de l'educació formal com a aprenentatge motriu i desenvolupament del cos, no com un joc. La revista *Cultura y Educación*, a l'any 2009, dedicà un monogràfic a analitzar, des d'un punt de vista interdisciplinari, els estudis socials i culturals en el camp de l'assignatura d'educació física. Veiem com al llarg dels seus articles, aquesta revista proposa i analitza, a través d'observa-

cions qualitatives, diferents exemples que tenen a veure amb l'educació física i la infància. Al meu entendre, l'arrel d'aquesta anàlisi no coincideix amb l'activitat física i la infància. Des del punt de vista de l'educació o l'esport federatiu de competició, es veu la infància majoritàriament com un subjecte amb dèficits físics i esportius inserits en un procés que pretén arribar al que denominaríem esportista model. Els grups que s'agenciaven l'espai lúdic-esportiu en el seu temps lliure no basaven les seves activitats en la superació del dèficit, no estaven sotmesos a avaluació i no entrenaven per a millorar. No es considerava ni tan sols entrenament, sinó que tot tenia un vessant lúdic. Com que les activitats realitzades eren lliures, ningú tenia la necessitat de ser allà, si no es divertia. Si continuem a la revista *Cultura y Educación* amb les reflexions que realitzen Maria Prat i Isabel Gómez, veiem com es relaciona l'educació física amb l'entorn social. La necessitat de l'educació física en el currículum educatiu ve donada per la concepció que té la societat del cos. El cos és un projecte, no és un material per la naturalesa, sinó que és un material modelable que es pot acostar a l'ideal estètic de la societat actual. Un exemple que emfatitzen aquestes dues autores és el de la cirurgia estètica com opció de modelatge del cos. Les persones que s'ho poden permetre econòmicament modelen també d'aquesta manera la personalitat. Així, aquestes dues autores proposen un model d'educació física basat en l'autogestió del propi cos.

En els dos casos analitzats en el meu treball de camp existeixen relacions amb tot el què he citat en aquest capítol. Per començar, malgrat no tenir gran pes directe en els arguments dels nois per realitzar aquest tipus d'activitats esportives, vam constatar que el missatge que relaciona esport, salut i qualitat de vida existeix. Per tant, podem prendre com a conseqüència clara d'aquest discurs l'escassa existència d'obesitat en aquests dos grups. A diferència del què havia observat en les meves anteriors experiències com a professor, monitor o entrenador, en aquesta ocasió puc dir que no vaig trobar cap noi especialment obès en cap dels grups, un fenomen que ve sent cada vegada més habitual a la nostra societat. Els nois comparteixen aquesta relació

adulta sobre el què significa l'activitat física per al cos, encara que li resten importància ja que, per exemple, no realitzen entrenament esportiu amb la finalitat de la millora física o educativa. No obstant això, ho veuen com un factor necessari en les pràctiques que realitzen, però no l'argument principal. Els joves mostraven constantment la seva desgana cap a l'activitat física i l'entrenament físic o esportiu. No obstant això, veiem en els seus arguments que el què preval sobre aquest missatge que relaciona esport, salut i qualitat de vida és la necessitat de realitzar activitats lúdiques en companyia. La resposta a la pregunta directa de per què fan el què fan en aquests espais és múltiple en els factors, però té una part comuna que vertebra totes les respostes: la diversió. Aquest factor és, sens dubte, la condició necessària perquè succeeixi tot el que vaig observar, ja que és un espai i una activitat no obligada. Aquesta llibertat d'assistència fa que tot el que s'observa en el meu treball de camp sigui incomparable, en part, amb les observacions realitzades en les lliçons d'educació física, en els horaris d'esbarjo escolar o en les activitats extraescolars dirigides i monitoritzades. Totes aquestes activitats que podríem agrupar en l'entorn educatiu es centren en l'obligatorietat, en el control del temps i en el respecte a unes normes imposades per persones adultes, que també s'encarreguen de controlar el bon funcionament de les activitats amb finalitats educatives.

4.- EL JOC COM UNA PRODUCCIÓ CULTURAL I UNA REPRODUCCIÓ CULTURAL

Al llarg dels meus treballs de camp he provat que en alguns casos el joc o l'esport poden representar dues formes de pràctica: una forma "tradicional", com a fenomen estàtic, que pot contribuir a la reproducció cultural; i el joc com un fenomen dinàmic, que deixa espai a una producció cultural que no sempre segueix els paràmetres de la societat practicant. Durant les meves investigacions he pogut comprovar que un procés de *bricoleur* amb la cultura material que els joves tenen al seu abast pot produir cultura, amb un resultat que no s'assembla als valors del model cultural del què emana i que a través de la pràctica tradicional es volen reproduir (MAZA, 2004). Aquest procés consisteix

en una utilització dinàmica i diferent de la cultura material i de la cultura immaterial per part de la infància, que en un principi es disposa per a la seva reproducció cultural. El concepte d'*homo ludens* no engloba la totalitat dels jocs, ja que té més a veure amb un comportament basat en la diversió i el riure que en una pràctica concreta. Tenint en compte que pot existir un espai per a l'agència cultural de la infància, podem observar com a través de aquesta actitud lúdica, en alguns casos que he observat, la cultura dels infants és una cultura de resistència de la cultura per a infants (MOURITSEN, 1992).

L'aportació que realitzen aquests nois a la producció cultural que estructura i dóna forma a diversos tipus de jocs es produeix en termes d'igualtat, dintre d'un espai i unes activitats compartides. En aquestes activitats destaca l'amistat com a vincle social. Aquests jocs també són producte de la reproducció cultural, que atorga els valors, elements i pràctiques que nodreixen la pràctica del joc. Aquesta relació entre producció i reproducció ja l'havia solucionat Willis en un article de 1981.

Una categoria en la qual podem veure clarament la dicotomia entre producció i reproducció cultural és en el gènere. Sens dubte, les noies eren la part més invisible en les activitats que es realitzaven en aquests espais. La marginació que sofreix el gènere femení en el món de l'esport està molt marcada per la reproducció de l'*habitus* cultural androcèntric que reflecteix l'esport. Al llarg del desenvolupament del meu treball de camp em vaig anar qüestionant com abordar el tema del gènere, a causa de dues dificultats molt clares. Mentre que a Atenes em va ser impossible acostar-me a les noies joves sense posar en perill la confiança i el desenvolupament del treball de camp, a causa del meu mètode d'introducció i a la meua condició d'home adult, a Terrassa, no existien dones dintre de l'espai estudiat, ni tan sols en els seus voltants. En ambdós casos, els nois veien l'espai com una cosa purament masculina a l'hora de practicar esport, com un indret exclusiu del gènere masculí. Aquesta reproducció d'*habitus* masculí a través de l'espai és tractada per Bourdieu.

Existia una excepció en el cas d'Atenes: quan s'executaven jocs sense tenir en compte qualsevol connexió amb l'esport formal s'integrava al gènere femení, deixant a un costat els arguments que utilitzaven els nois per a denegar la participació femenina en els partits de bàsquet o de futbol. Els jocs propis que creaven els nois i noies no tenien distinció aparent de gènere o d'edat. Amb això vull dir que es creaven per a tots els presents i s'adaptaven les regles a les possibilitats del grup. El joc més recurrent era un en el qual es posaven tots fent un cercle amb una pilota i un d'ells s'asseia en el centre. Llavors es passaven la pilota entre els uns i els altres fins que algun es decidia a llançar-se-la al del centre, que havia d'esquivar-la. Si no li donaven, el llançador se sumava al centre fins que només quedés un fora. A aquest joc jugaven tots els nois que hi havia en l'espai lúdico-esportiu sense distinció de gènere o edat. Uns altres exemples eren el joc de cartes o el de raquetes; als dos hi solien jugar tots barrejats i tampoc es plantejava en cap moment una discriminació de gènere o edat. Aquest és el motiu pel qual considero la definició d'esport com fenomen homosocial, ja que resideix en les seves normes, tradicions i visions, enfrontant-se així als valors que se li suposen. En les pràctiques lúdiques que s'improvisaven dintre d'aquest espai, les normes eren negociades i consensuades entre els participants, pel que podríem dir que produïen activitats mixtes. En aquest últim cas veiem un clar agenciament de l'espai en un context d'igualtat de gènere. Això em va dur a plantejar-me fins a quin punt arribava la càrrega androcèntrica de l'esport formal. Fins aquí hem vist diversos exemples de com es reproduceix aquest androcentrisme a través de l'esport en la infància. En canvi, ara veiem com el joc produït per la infància pot no respondre a aquesta reproducció del model androcèntric, seguint un model mixt. La pregunta que ens podem formular és la mateixa que es realitza Geneviève Fraisse, sobre si aquests fenòmens de mixtura que es produeixen en l'espai de la infància es produeixen també en la societat adulta (FRAISSE, 2008: 18). Vull remarcar que tot això que vaig observar es donava en unes condicions d'autonomia, de manera inconscient i sense un debat, ja que les noies mai pretenien jugar a bàsquet, per exemple.

5.- CONCLUSIONS

Del què no hi ha dubte per a totes aquestes variants és de què l'esport és un fenomen de caràcter cultural, un "fet social total" com ho defineix Vincenzo Padiglione, un dels primers especialistes en antropologia de l'esport a Europa. Aquesta definició de l'esport prové del concepte "fenomen social total" de Norbert Elias (PADIGLIONE, 1996). Això mateix porta l'antropologia a preguntar-se si l'esport és un fenomen cultural universal (BAUSINGER, 2008: 214-215). No obstant això, penso que el terme esport és exportat per Occident en la seva expansió global i colonització cultural de la resta del planeta, encara que també existien pràctiques esportives en moltes cultures de la terra que, com en el cas d'algunes de les europees, van passar a ser relegades al folklore com pràctiques tradicionals. Bausinger ho veu com un instrument de modernització per a la resta del món pels valors que duu implícits, però jo crec que aquests no s'acaben de complir del tot en la pràctica de l'esport (BAUSINGER, 2008: 215), per la qual cosa no podem afirmar que la seva pràctica ens porti sempre a una modernització. Dintre d'aquesta idea de modernització hi són implícits els valors de la globalització, que té en l'esport un producte de consum de valors homologables a totes les cultures del món. No obstant, en la realitat de les pràctiques esportives veiem com no es reproduïen els valors que s'emfatitzen des d'aquesta globalització.

Un exemple en serà la visió que dona Martine Segalen del futbol com encarnació de les característiques més destacades de la societat industrial: "divisió de tasques i igualtat teòrica d'oportunitats" (SEGALEN, 1998: 83-84). Si entenem una part de l'interior dels espais observats com espais lúdico-esportius, veurem com es tracta d'uns llocs de reunió on "es relliga la societat i es materialitza la *comunitas*" (SÁNCHEZ, 2003). Aquest fenomen és totalment aplicable a la infància, que defineix el nosaltres com les persones més pròximes. Entre tots els nois i noies analitzats havia diversos orígens. En algunes converses vaig intentar indagar sobre la seva opinió respecte als estrangers. Em vaig sorprendre de com el nosaltres i l'ells, amb referència a l'origen

establert, no era vàlid dintre d'aquell espai, tant en el discurs de la majoria de la població atenesa o com en el de la població de Terrassa.

Com he dit al principi d'aquest apartat, també podem trobar al llarg del treball les diverses produccions culturals d'un procés que podríem denominar amb el terme *bricoleur*, de Lévi-Strauss, com ho utilitza Gaspar Maza per observar el procés que s'impulsa al marge dels discursos formals entre els joves del barri del Raval de Barcelona. Aquest fenomen ajuda l'individu a solucionar per el mateix solament certs problemes d'intercanvi; és a dir, l'individu crea unes solucions a través d'allò que està al seu abastament. Amb aquests mecanismes es produeixen processos de desenvolupament i una producció cultural de determinats individus i grups amb problemes d'exclusió social (MAZA, 2004). Al llarg del treball de camp he vist els elements variants amb els quals es troba aquesta infància i com, en un procés d'agenciament de l'espai i de *bricoleur*, es produeix una cultura que no té perquè assemblar-se a la dinàmica cultural existent en el món adult. Traduït al món del joc, veiem com no coincideixen molts cops les pràctiques lúdico-espositives amb les que es marquen des de el món adult. També el llenguatge, la vestimenta i l'expressió corporal són exemples d'*habitus* diferenciadors amb el món adult. És molt interessant veure com el gènere i la identitat cultural pertanyen a la cultura adulta. Aquests nois reproduïxen moltes vegades el discurs i les formes del món adult, però si observem els seus fets i activitats, no succeeix el mateix. Els exemples analitzats en els meus treball són bàsicament dos: el primer seria el del joc produït per ells mateixos, en el qual les noies podien jugar sense existir distinció alguna, i el segon, analitzat en altres treballs, seria el fet de no considerar l'amic com un subjecte d'una cultura distinta a la pròpia. Amb aquests dos exemples pretenc mostrar dos possibles arguments empírics a la hipòtesi de què la infància pot produir, en alguns casos, una cultura que difereixi de la reproducció cultural que se li suposa i intentar donar, així, resposta a les preguntes que em vaig formular a l'inici d'aquesta aventura.

Els resultats d'aquest treball serveixen per veure una aproximació de com els joves utilitzen l'espai públic destinat a ells en barris populars de dues ciutats europees. Cal tenir en compte que el factor econòmic de les famílies limita les activitats extraescolars d'aquests joves, com podem veure a través dels resultats de les observacions de Cris Molins, on ja constata aquesta ocupació de l'espai públic per part de la infància de les classes socials més baixes (MOLINS, 2009). Aquest fenomen farà necessari dotar d'un espai, per aquests nois i noies, fora de la vida familiar per a la seva socialització. A l'hora de distribuir espais lúdics en les ciutats és molt important pensar en quines activitats realitzaran en aquests els seus ocupants potencials. Una ciutat com Terrassa per exemple, s'ha vist últimament plena de cartells de "prohibit jugar a pilota" en els seus parcs i places. Això redueix i atenta contra el dret ciutadà de la infància a disposar de l'espai públic per a les seves activitats. Aquest treball també té com propòsit donar veu a aquesta franja d'edat, que està exclosa del vot i de qualsevol agència sobre la planificació urbanística de la seva ciutat i de l'espai que teòricament es destina a les seves activitats.

Notes

Numerar

Entenc per agència l'equivalent català del mot anglès "agency", que fa referència a l'apoderament i a la veu subjectiva, com s'utilitza a l'article d' ALLISON, JENKS and PROUT, 1998 .

«La moral deportiva será el conjunto de comportamientos y normas que se suelen aceptar como válidos y deseables en ciertos contextos deportivos. Existen por tanto climas morales deportivos diferentes (según modalidades deportivas: lo que ciertos deportes consideran válido en otros no lo es; según el nivel competitivo: lo que se considera deseable en la alta competición no lo es en el deporte de base; o según la orientación que se da a la práctica deportiva: lo que se considera correcto en el deporte de rendimiento puede diferir sustancialmente de lo apropiado en el deporte educativo o en el deporte

para todos).

Ante toda esta complejidad moral, la ética deportiva trataría de buscar, crítica y reflexivamente, los verdaderos principios normativos del bien y del mal, de lo justo e injusto, de lo honesto y lo deshonesto. O si se prefiere, aquellos rasgos que más se aproximan a dichos principios» (DURÁN GONZÁLEZ: 2006, pp.25-26).

Bausinger afirma que Pierre de Coubertin va contribuir a crear l'esport post-modern gràcies a la seva concepció del mateix (BAUSINGER: 2008, p. 189).

Cultura físico-deportiva: "(...) conjunto de modelos, pautas valores, costumbres, hábitos, imágenes, significados explícitos y latentes, funciones manifiestas y profundas, compartidos por una colectividad, que son aprendidos y transmitidos intergeneracionalmente y que refieren, directa o indirectamente, a los comportamientos, prácticas, usos relacionados con la actividad física de los individuos" (ESCALERA: 2003, p. 32).

"De entrada, espacio público podría ser un instrumento conceptual que le permitiera a las ciencias sociales de la ciudad agrupar los diferentes exteriores urbanos: calle, plaza, vestíbulo, andén, playa, parque, muelle, autobús..., entornos abiertos y accesibles sin excepción en que todos los presentes miran y se dan a mirar unos a otros, en que se producen todo tipo de agenciamientos -microscópicos o tumultuosos, armoniosos o polémicos-, en que se dramatizan encuentros y encontronazos, luchas y deserciones, reencuentros y extravíos... Inmensa urdimbre de cuerpos en movimiento que nos depara el espectáculo de una sociedad interminable, rebosante de malentendidos y azares. Ese espacio sólo existe como resultado de los transcurros que no dejan de atravesarlo y agitarlo y que, haciéndolo, lo dotan de valor tanto práctico como simbólico". (DELGADO, 2006)

Això dificulta moltes vegades l'estudi per part de l'antropologia, ja que la categoria és vençuda pel temps, mentre que la dinàmica de canvi és molt ràpida. Això fa en part impossible un seguiment d'un grup concret en un ampli marge de temps.

"el culto de la clase trabajadora hacia los deportistas de su

mismo origen social se explica sin duda en parte por el hecho de que estas historias triunfales simbolizan el único camino reconocido hacia el dinero y la fama” (BOURDIEU, 1993: 73).

“entrenamiento del coraje y de la hombría, «forma el carácter» e inculca la «voluntad de ganar», que es el sello del verdadero líder, pero un afán de triunfar dentro de las reglas” (BOURDIEU, 1993:64).

“Numerosas personas en nuestras culturas están comprometidas con su gestión, mantenimiento y apariencia según criterios personales y modas sociales, lo que forma parte de la construcción de la propia identidad. Quizá incluso, dadas las posibilidades actuales, sea éste uno de los aspectos en los que más fácil resulta introducir cambios relacionados con la personalidad de cada uno (...) La reflexión sobre estos aspectos sugiere la necesidad de orientar los proyectos educativos hacia el objetivo del autoconocimiento, de la elección personal, del control voluntario y autorregulado del propio cuerpo y actividad física, en función de intereses personales libremente elegidos y beneficiosos para la salud, entendida ésta en sentido amplio”. (PRAT y GÓMEZ, 2009: 21).

“La producción cultural, sin embargo, no parte de cero en cada “nueva” generación. No sólo está estrechamente relacionada con los procesos de la Reproducción Cultural, sino que, recordémoslo, se halla conformada a partir de los recursos heredados de clase y de los discursos existentes. No puede inventarse a sí misma por completo. Se trata de formas y continuidades que establecen límites precisos a su “arbitrariedad”. Más aún, algunos de los aspectos de esta producción cultural que tienen lugar en el enclave de la escuela no son necesariamente “educativos” o “madurativos” en un sentido aceptado, y la formación real de la gente y de su cultura se desenvuelve también en otros lugares de maneras complejas y controvertidas. Debemos tener todo esto en cuenta antes de ponernos, con demasiada alegría, el mono de la ingeniería social” (Willis, 2006: 452)

El habitus masculino se construye y se realiza en relación con el espacio reservado donde se efectúan, entre hombres, los juegos

serios de la competencia, ya se trate de juegos de honor, cuyo límite es la guerra, o de juegos que, en las sociedades diferenciadas, ofrecen a la libido dominandi, bajo todas sus formas (económica, política, religiosa, artística, científica, etc.), campos de acción posibles. Al estar excluidas de hecho o de derecho de esos juegos, las mujeres se hallan acantonadas en un papel de espectadoras, o como señala Virginia Woolf, como espejos lisonjeros que devuelven al hombre la figura engrandecida de él mismo, a la cual debe y quiere equipararse, y que le refuerzan de este modo el cerco narcisista en una imagen idealizada de su identidad°. (BOURDIEU: Año desconocido)

° “Las mujeres por siglos sirvieron a los hombres de espejos, poseían el poder mágico y delicioso de reflejar una imagen del hombre dos veces más grande que la naturaleza” (Woolf, V. *A room of one's own*, Leonard y Virginia Woolf, Londres, 1935, p.7)-.

Utilitzo el anglicisme agenciamiento basanme en la utilizació que fa d' ell Manuel Delgado (DELGADO, El País: 2006).

BIBLIOGRAFIA

- ARIÈS, Philippe (1962). «Introduction», «The Ages of Life», «The Discovery of Childhood», i «Conclusion: The Two Concepts of Childhood». A: *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*. New York: Vintage Books.
- BAUSINGER, Hermann (2008). *La Cultura dello Sport*. Roma: Armando Editore.
- BERTRAN, M.; CARRASCO, S. (2002). «La evolución de la teoría de la enculturación y el redescubrimiento de la infancia». A: GONZÁLEZ, A.; MOLINA, J.L. [coord.] (2002). *Abriendo surcos en la tierra: Investigación básica y aplicada en la UAB*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona: Servei de Publicacions.
- BOURDIEU, Pierre (1993). «Deporte y clase social». A: *Materiales de sociología del deporte*. Madrid: La Piqueta.
- (1999). *Meditaciones pascalianas*. Barcelona: Anagrama.
- (2006). «Los poderes y su reproducción» en *Lecturas de antropolo-*

- gia para educadores*, Ed. Trotta, Madrid (pp.389-431)
- (s/d). *La dominación masculina*. Chile: CEME, Chile. Publicació en lí-
nea: [http://www.archivochile.com/Mov_sociales/mov_mujeres/
doc_gen_cl/MSdocgenci0011.pdf](http://www.archivochile.com/Mov_sociales/mov_mujeres/doc_gen_cl/MSdocgenci0011.pdf)
- CAILLOIS, Roger (2007). *I Giochi e gli uomini*. Bologna: Tascabili Bompiani.
- CANTARERO, J. (2006) «El papel de los juegos en la transmisión cultural: Los poemas homéricos y las Olimpiadas en la sociedad oral griega». *Pueblos y fronteras*, núm. 2. Revista en línea: [http://
www.pueblosyfronteras.unam.mx/a06n2/pdfs/n2_art1.pdf](http://www.pueblosyfronteras.unam.mx/a06n2/pdfs/n2_art1.pdf)
- DELGADO, Manuel (2006). «Espacio público». *El País* [Madrid] (5 de setembre).
- ESCALERA, J. (2003). «Cultura físico-deportiva: una propuesta de la antropología». A: MEDINA, Xavier; SÁNCHEZ, Ricardo (eds.). *Culturas en Juego*. Barcelona: Icaria.
- FRAISSE (2008). «Mixture: Self-evident Fact, Principle or Value?». A: *Gender equality and education: preparing equal citizens. Athens, 3, 4 & 5 July 2008*. Atenes: KEZI.
- HUIZINGA, Johan (2002). *Homo Ludens*. Torino: Einaudi.
- JAMES, A.; JENKS, C.; PROUT, A. (1998). «Researching Childhood». A: *Theorizing Childhood*. Cambridge: Polito Press, p. 168-191.
- LEVINE, R. A. (2007). «Ethnografic Studies of Childhood: A Historical Overview». *American Anthropologist*, núm. 109 (2), p. 247-260.
- MAZA, Gaspar (2004). «L'esport i el seu paper en els mecanismes de reproducció social de la població immigrada estrangera». *Apunts, educació física i esports* [Barcelona], núm. 68, p. 58-66.
- MOLINS, Cris (2009). «Els patis escolars a Catalunya: diagnosi dels usos i de les possibilitats de joc i aprenentatge». A: *Bellaterra 17 y 18 de Abril 2009, V Congrés Català de Sociologia. Immigració i societat catalana*.
- MOURITSEN, F. (1992). *Cultura d'infant*. Barcelona: Rosa Sensat. Diputació de Barcelona.
- PADIGLIONE, V. (1996). «Antropología del deporte y del ocio». A: PRAT, J.; MARTINEZ, A. (eds). *Ensayos de antropología cultural: Home-*

- naje a *Claudio Esteva-Fabregat*. Barcelona: Ariel.
- PRAT, M.; GÓMEZ, I. (2009). «Educación Física y entorno social: Influencias y repercusiones para propuestas curriculares y educativas». *C&E: Cultura y Educación*, Vol. 21; núm. 1: *Hacia una Educación física crítica y transformadora de las prácticas sociales*.
- PUIG, N.; MAZA, G. (coords.) (2008). *Apunts: Educació Física i Esports*, núm. 91: *L'esport en els espais públics urbans*.
- SÁNCHEZ, Ricardo (2003). «El deporte: ¿Nuevo instrumento de cohesión social?». A: MEDINA, Xavier; SÁNCHEZ, Ricardo (eds.). *Culturas en Juego*. Barcelona: Icaria.
- SEGALEN, Martine (1998). *Ritos y rituales contemporáneos*. Madrid: Alianza Editorial.
- WILLIS, Paul (2006). «Producción Cultural no es lo mismo que Reproducción Cultural, que a su vez no es lo mismo que Reproducción Social, que tampoco es lo mismo que Reproducción». A: *Lecturas de antropología para educadores*. Madrid: Ed. Trotta.

L'HOQUEI HERBA A TERRASSA. FILLS DE CASA BONA, CREADORS DE NISSAGUES ESPORTIVES

Lourdes PLANS CAMPDERRÓS

Directora d'estudis a la Universitat de la Gent Gran de Terrassa, centre adscrit a la UPC.

Centre d'Estudis Històrics de Terrassa

1.- L'HOQUEI A CATALUNYA I A TERRASSA A INICIS DEL SEGLE XX

És sabut que a l'estat espanyol la penetració de l'esport modern es va deure en bona part a la tasca propagandística desenvolupada per ciutadans estrangers residents a Espanya i per autòctons que havien visitat països europeus.

Amb anterioritat a les fundacions de clubs o seccions d'hoquei, a Barcelona ja s'havia practicat aquest esport o un de molt semblant. El 18 de novembre de l'any 1900, a un camp situat a la carretera de Can Tunis, membres de la Sociedad Deportiva Santanach (un gimnàs del carrer de Balmes de Barcelona) van participar en un partit de *gouret*. Amb aquest nom era conegut l'hoquei a França, on aquesta pràctica havia arribat des del Canadà i no des d'Anglaterra, com a tants altres països.

L'hoquei es va introduir a l'estat espanyol a partir d'inicis del segle XX: el 1905, a Donosti, dos anys més tard, es va fundar el Barcelona Hockey Club i a Madrid es creava, el 1911, la secció d'aquest esport a la seu social del Club de los Ingleses. Aquests primers equips d'hoquei van tenir en comú que es van formar amb jugadors autòctons i amb estrangers, sobretot, amb anglesos, i que no van gaudir de continuïtat.

Amb motiu de la fundació del club barceloní al diari *La Vanguardia* es podia llegir: “En un país deportivo como el nuestro, faltaba este sport nacional de los ingleses; Barcelona tiene ahora el honor de poseer el primer club de hockey en España. Más higiénico y quizás más científico que el “foot-ball”, el hockey seguramente encontrará en nuestra ciudad numerosos partidarios y admiradores”.

La continuïtat de la pràctica de l'hoquei a Catalunya sembla que es deu a una proclama a favor d'aquest esport que va provocar la celebració d'un primer partit al Velódromo Parque de Sports. El Barcelona Hockey Club es va disoldre poc després, però, tot seguit, es formava l'equip del Real Club Deportivo Español. També contribuïa a promocióonar diferents esports la societat Sportsmen's Club gràcies a l'organització de festivals esportius que consistien en la celebració de partits de diverses modalitats durant tot un dia. L'any 1905, concretament el mes de març, es van celebrar dues festes esportives durant les quals es va poder assistir a partits d'hoquei patins, rebuts amb molta expectació pel públic present i amb la lloança dels comentaristes esportius vers els jugadors.

El 1907, *El Mundo Deportivo* informava que es volia crear a Barcelona l'Sporting Club, una societat que impulsaria esports com el futbol, l'hoquei, el tennis i l'atletisme, entre d'altres pràctiques. Pocs dies després, *La Vanguardia* anunciava l'inici dels entrenaments dels membres d'un futur equip d'hoquei.

Les diferents ressenyes sobre l'hoquei aparegudes a la premsa barcelonina, que arribava diàriament a Terrassa, havien de crear una certa expectació i el desig de conèixer aquest esport entre la joventut esportista terrassenca. Tot indica que va ser l'any 1911 quan es va crear el primer equip complet d'hoquei a Terrassa. Cal destacar el fet que aquest equip es va constituir sense cap jugador estranger a les seves files. És a dir, que va ser el primer equip d'aquestes característiques de tot l'estat espanyol i, a més, el primer que va seguir el reglament oficial ja aprovat.

Aquell mateix any es tornava a parlar de l'hoquei com d'un esport que no havia arrelat ni entre els futbolistes que, segons l'articulista d'*El Mundo Deportivo*, haurien de ser els esportistes més interessats en la seva pràctica a causa de la semblança entre els dos esports.

L'hoquei, a Terrassa, el van introduir els membres de l'Ateneu Calasanci, una entitat local que havia estat fundada per antics alumnes de l'Escola Pia de la ciutat i que, inicialment, només tenia finalitats religioses i literàries. L'entusiasme d'aquells joves per l'activitat física els va portar a proposar la creació d'una secció esportiva dins l'Ateneu Calassanci, amb la voluntat d'introduir un esport que fos desconegut a Terrassa però que pogués cridar l'atenció de la població. Es van decidir per l'hoquei i van prendre per nom el de Lawn Hockey Club Calassancio.

2.- EL PRIMER EQUIP D'HOQUEI A TERRASSA: EL LAWN CALASANCIO HOCKEY CLUB (1912)

La persona que va impulsar la creació del Lawn Calasancio, la veritable alma mater d'aquest esport a la ciutat, va ser Antoni Escudé i Galí. Amb la perseverança pròpia dels pioners, Escudé i els seus companys van possibilitar l'arribada, des de França, de la reglamentació i el material necessari per a la pràctica d'aquest esport. El mateix Escudé explicava anys després: "es va escriure una carta a la casa Williams de París demanant un catàleg de jocs i va cridar l'atenció un esport anomenat hockey, que es jugava amb un pal recte curvat a la punta, una pilota petita i un equip d'onze jugadors per banda. Seguidament es va demanar a l'esmentada casa un reglament d'aquest joc i, més tard, en Ramon Mauri i Palau va fer les gestions oportunes per aconseguir els sticks i les pilotes". Amb el material ja a Terrassa es van fer els primers entrenaments en uns terrenys de can Fatjó, a la carretera de Matadepera.

La pràctica de l'hoquei i, més concretament, el naixement de l'embrió del club degà d'aquest esport a Terrassa es gestà mentre Catalunya

vivia la gènesi del segle XX esportiu, a cavall entre les velles fórmules de sociabilitat elitistes i el naixement de l'esport com a espectacle, i s'apostà per la primera via, la que els havia de facilitar el manteniment de la seva classe social.

Per què va ser l'hoquei l'esport triat pels joves terrassencs? És raonable considerar que l'hoquei reunia molts elements que descriuen l'ambient social i cultural de l'època. L'hoquei s'ajustava als paràmetres de sociabilitat propis dels sectors socials benestants. És un esport elegant que fa prevaler l'habilitat tècnica per damunt del contacte físic i en què els criteris d'organització i estratègia poden superar l'esforç físic. Són uns principis que encaixen amb la filosofia industrial i empresarial, amb el tarannà d'aquells estudiants habituats a uns estudis tècnics i a una indumentària de coll blanc rematada per una corbata de llacet, igual que la que llüïren els primers integrants del Lawn Hockey Club Calassanci.

Aquests jugadors, d'altra banda, comptaven amb recursos estratègics i, també, econòmics per poder superar algunes dificultats de tot començament. Antoni Escudé recordava que s'havia fet representant de la casa de materials esportius Alimundo i, posteriorment, de Planes i Xiveques per poder aconseguir tot el necessari per l'equip, ja que era difícil de trobar i car: un estic costava 6 pessetes i una pilota, 2 pessetes amb 50 cèntims. Un altre esportista vinculat al club posteriorment, Pere Gasset, explicava que el manteniment dels estics es podia fer a Terrassa perquè el fuster Romeu, també antic jugador d'hoquei, era l'encarregat de canviar i arreglar les pales.

La primera menció a l'hoquei apareguda a la premsa local, amb els arguments propis del moment, celebrava aquesta iniciativa dels joves del Calasancio: *“nos place la noticia por cuanto deseáramos se desarrollara aquí la afición y se hicieran populares ciertos sports, por lo que tienen de higiénicos y morales”*.

El primer partit d'hoquei que se celebrà a Terrassa va enfrontar els

membres del Lawn Hockey Club Calassanci amb l'Espanyol de Barcelona i es va jugar el dia 2 de juny de l'any 1912. No va ser només el primer partit d'hoquei organitzat a Terrassa, també va ser el primer, de tots els celebrats a l'estat espanyol, entre dos equips complets segons el reglament oficial, és a dir, amb onze jugadors per banda.



Equip terrassenc que jugà el primer partit d'hoquei a la ciutat, el 2 de juny de 1912. Procedència: Família Roig.

La trobada esportiva no va consistir només en la celebració del partit d'hoquei: va ser amenitzada per la Banda Municipal de Música i, a la mitja part, dos jugadors anglesos de l'Espanyol van fer una exhibició de boxa, un dels esports més reconeguts del moment. L'anècdota de la jornada va ser que el fet que ambdós esportistes lluitessin sense samarreta va ferir la sensibilitat d'un sector del públic, que va abandonar el camp en senyal de protesta.

El diari *El Mundo Deportivo* publicava una crònica de la jornada signada per Pere Geis, qui destacava que, malgrat haver perdut el partit d'hoquei, entre els terrassencs van destacar pel joc exhibit Joly, Auto-nell i Marimon. L'activitat esportivo-festiva, lògicament, també va ser seguida amb una certa expectació per mitjans de comunicació terras-

sencs com *La Sembra*, *La Comarca del Vallés* o *Crónica Social*. Així, el diari *Crónica Social* publicava, en la seva edició del dia següent, la ressenya del partit: “tanto el hockey en sí mismo, como la manera en que se jugó ayer, resultó del agrado de la numerosísima y distinguida concurrencia que coronó con sus aplausos a los diestros jugadores”. Igualment destacava la resposta del públic terrassenc *La Sembra*: “per ésser un esport desconegut del nostre públic foren moltes les persones que acudiren a presenciar el matx, les tribunes que per dites festes s’habian axecat estaven completament plenes i ocupades per un públic selecte”. I *La Comarca del Vallés* publicava que un dels participants en la jornada esportiva, l’anglès Hodge, havia pronunciat una glossa a favor de la pràctica esportiva en els següents termes: “si de su nación se había conseguido hacer un pueblo fuerte, se debía principalmente a la gran afición al sport que tiene el pueblo inglés y que deseaba que empezando Tarrasa con este nuevo sport, fuese también nuestro pueblo, un pueblo fuerte y vigoroso”.

Aquesta idea de considerar la pràctica esportiva com una activitat positiva s’anava introduint a les mentalitats dels terrassencs i dels catalans a través de cròniques i escrits apareguts, sobretot, als mitjans de comunicació més especialitzats en aquests temes esportius. L’expansió de la premsa escrita no va ser només un fenomen barceloní: a mida que creixien el número de clubs esportius per tot el territori, també ho feien les capçaleres de premsa.

A Terrassa, l’any 1914 van néixer tres publicacions periòdiques dedicades a la informació esportiva: el setmanari *Tarrasa Deportiva*. *Sports*, *Cines*, *Teatros*, el número únic de *Xispa* i *Vida Sportiva*. Anys més tard sortiria *Esportives*. Però si la divulgació esportiva hagués tingut com a únic canal d’expressió la premsa especialitzada, s’hauria mantingut amb una incidència social molt discreta. Un dels salts qualitius per superar aquesta situació va ser la progressiva incorporació de la informació esportiva a la premsa general. Durant la segona dècada del segle XX, aquesta premsa es començà a interessar per les àrees informatives dedicades als entreteniments i als espectacles públics més

multitudinaris que aleshores s'anaven incorporant a la vida quotidiana dels ciutadans: el cinema, el music-hall i els esports. El diari local *El Dia*, per exemple, va crear la secció "D'Esports" ja el mateix any de la seva fundació, el 1918 i, posteriorment, publicava articles de contingut més elaborat i ja allunyat de la simple crònica, a una nova secció denominada "Dels esports i dels esportius".

Fins al 22 de juny de 1913, el Lawn Hockey Club Calassanci no va tornar a jugar; va ser a Barcelona contra l'Excelsior dels Germans Maristes, partit que va guanyar per 2 a 0, emportant-se'n el trofeu, el primer dels que assolirien els hoqueïstes terrassencs. Pocs dies després, l'Excelsior barceloní visitava Terrassa amb motiu de la Festa Major. Era el 8 de juliol i aquell dia l'equip local ja va jugar com a secció d'hoquei del Terrassa Futbol Club. D'aquell partit, la premsa va destacar el gran coneixement del joc que tenien els jugadors dels dos equips.

¿Com es va poder produir la fusió del Lawn Hockey Club Calassanci amb el Terrassa F. C. en un període tan curt de temps? Ja al setembre de 1912 la premsa local es va fer ressò dels rumors que començaven a circular per la ciutat. Des de *Crònica Social*, per cert, de forma molt negativa: "si cregués que aquesta nova fórmula pogués donar fruits ventatjosos fora'l primer en que desde aquestes mateixes planes i de les demés que'm pogués valdrer faria ferma campanya en pro d'una franca unió, pro com que'l que vos parla coneix sobradament tal com es treballa el panyo en una i altra d'aquestes entitats, es el motiu de que dongui un crit d'alerta".

El paper dels esportistes va ser fonamental per a aconseguir la incorporació de l'equip d'hoquei al club de futbol. Alguns membres del primer equip d'hoquei també eren jugadors del Terrassa F. C.; tal és el cas d'Antoni Escudé, Francesc Roig, Ernest Joly o Guillem Duffour, als quals trobem en les diferents relacions de jugadors practicants de les dues modalitats esportives. Després de la fusió, va liderar la secció d'hoquei, que tenia un representant a la junta directiva del club de futbol, Francesc Roig.

Ambdós esports es practicaven al camp de futbol del carrer de Pi i Margall, fet que en un futur provocaria discrepàncies greus. Des del primer moment els futbolistes es van queixar que la pràctica de l'hoquei malmetia la gespa del camp.

Fins al març de l'any 1914 no es va poder jugar un altre partit d'hoquei: va ser novament contra l'Espanyol de Barcelona. L'abril de 1915, dins del Terrassa F. C., trobem un equip d'hoquei integrat, en la seva majoria, pels mateixos jugadors que havien format el primer equip. El dia 7 d'abril es jugà un partit amb el Pompeia de Barcelona i, el 30 de maig, un altre amb un equip format amb jugadors del Pompeia i del Polo, guanyant els egarencs.

Però molts dels esportistes que s'havien iniciat en aquest joc encara havien d'acabar els seus estudis i no disposaven del temps necessari per als entrenaments, per la qual cosa es va entrar en una fase de decadència fins que, l'any 1918 i, novament, de la mà d'Antoni Escudé, es va refundar un equip d'hoquei terrassenc, propiciant que membres de la Congregació Mariana comencessin a entrenar al pati de la societat Centre Social Catòlic. Aquest equip, que prengué el nom d'Els Lluïsos, estava format per antics jugadors del Lawn. El primer partit el van jugar al camp de l'Escola Pia de Terrassa, el dia 9 de juny, i es van enfrontar al Pompeia. Els visitants es van emportar la copa i els locals es van quedar amb una col·lecció d'estics adquirida per l'Ajuntament de la ciutat.

Va ser també en aquesta època quan el Centre de Dependents de Terrassa formà un equip d'hoquei que s'enfrontà als Lluïsos diverses vegades però sense assolir massa èxit i desapareixent poc després.

Entre 1911 i 1918 es va fer evident una constant en l'hoquei terrassenc: la successiva escissió de les diferents entitats creades. Aquesta constant es va presentar també el 1918, quan es van constituir els Lluïsos. Un any després ja es van fusionar amb el Terrassa F. C.; aquest fet denotava la contínua manca de cohesió de l'hoquei durant aquests

primers anys. La unió esmentada, però, també podia considerar-se el punt d'arrencada del que des d'aquest moment s'anomenaria Terrassa Hockey i que, amb el temps, esdevindria el Club Deportivo Terrassa Hockey.

3.- EL CAMÍ CAP ALS PRIMERS JOCS OLÍMPICS AMB PRESENCIA TERRASSENCA

L'any següent, el Terrassa Hockey ja disposava d'un reglament intern. El carnet de soci núm. 1 va ser per a Antoni Escudé. Des de 1919 a 1922, els partits encara eren amistosos; les competicions oficials es van iniciar l'any 1923, amb la formació de la Federació Catalana de Clubs d'Hoquei. L'entusiasme omplí la manca d'estil i de tècnica dels terrassencs fins aconseguir cada dia un major perfeccionament del joc.

El Terrassa era l'únic representant de la ciutat en les competicions oficials. Durant les temporades 1923-24 i 1924-25, el Terrassa de primera categoria va quedar en segon lloc i la 1925-26 es proclamà campió de Catalunya per primera vegada. Dos dels seus jugadors, Francesc



L'equip del Terrassa Secció d'Hoquei proclamat campió d'Espanya, 19 de març de 1933. Procedència: Família Roig.

Roig i Francesc Argemí, també formaven part de la selecció espanyola i, l'any 1928, van participar als Jocs Olímpics d'Amsterdam amb l'equip espanyol. Van ser els primers terrassencs a participar en unes olimpíades. Des d'aleshores la participació egarenca als Jocs ha estat una constant i precisament han estat els jugadors i jugadores d'hoquei els que en major nombre han assolit la categoria d'olímpics i olímpiques.

L'any 1929 es creava el primer equip femení d'hoquei de Terrassa, fet que passà del tot desapercbut malgrat jugar el primer partit amb l'equip femení del Polo, que ja estava consolidat.

L'any 1933, l'equip masculí es proclamava campió d'Espanya. Aquest èxit esportiu va ser el motiu de la publicació d'una nota irònica a la premsa terrassenca. Així, a *El Dia* es podia llegir: "Quan a la nostra ciutat començà l'hoquei a prendre increment, alguns aficionats al futbol el batejaren amb el nom de "el joc de la crossa" i vés qui ho havia de dir que, al cap d'un grapat d'anys, amb una "crossa" i una pilota tan petita, es pogué captivar l'atenció de tota l'opinió esportiva d'Espanya".

Ja per acabar, un petit apunt a la contribució de Francesc Roig a l'esport català. El diari *El Xut*, en la seva edició del 30 de juliol de 1936, publicava una crònica homenatge a aquest esportista. Havia estat el primer olímpic terrassenc i, en aquells moments, Roig era el degà dels jugadors d'hoquei. En aquest article es destacava la seva capacitat per a la pràctica de diversos esports, ja que, a més, de ser jugador d'hoquei, va ser futbolista i atleta. Practicava també el tennis, la natació, el frontó, l'automobilisme i el motociclisme. Va ser campió de Catalunya en dues de les modalitats que practicava: amb el Terrassa de futbol i amb el Terrassa d'hoquei. Entrenava als matins amb l'equip d'hoquei i als vespres amb el de futbol.

En ocasió del campionat de 1933, Roig havia declarat a la premsa: "Fa setze anys que jugo a hockey i el Terrassa ha estat sempre el Club de les meves il·lusions. Hem passat moments de tot, ja podeu

pensar. Però si que podem enorgullir-nos d'haver mantingut constantment i digne el prestigi esportiu de la ciutat. De Catalunya podem dir que només Barcelona, Tarragona i Terrassa practiquen l'hockey amb intensitat. Ni Badalona, Manresa, Mataró cap d'aquestes importants ciutats catalanes compten amb un ínfim equip d'hockey. Ni Sabadell on ho intentaren deu fer uns 5 o 6 anys”.

Paco Roig als inicis de la seva carrera esportiva –entre 1916 i 1918-.
Procedència família Roig



En reconeixement a aquest esportista es va donar el seu nom a un dels trofeus del campionat de Catalunya, que han guanyat els tres equips destacats de Terrassa (l'Atlètic, l'Egara i el Terrassa), i l'Ajuntament va posar el seu nom a un dels carrers de la ciutat.

Més enllà de la pràctica esportiva i de la implicació amb la secció d'hoquei, amb el club terrassenc, Roig també s'encarregà de dissenyar algunes de les samarretes vermelles i blanques que lluíren els membres de l'equip i que es fabricaren a la seva empresa, Tejidos Selectos Roig. Els seus dos fills i alguns dels seus néts el van seguir en la pràctica d'hoquei i encara, actualment, podem trobar als diferents equips terrassencs alguns seus descendents. És un fenomen que trobem amb diversos cognoms històrics dels primers equips de l'hoquei terrassenc (Escudé, Amat, Freixa, Colomer, Ventalló, entre d'altres), que han nodrit els equips masculins i femenins de la ciutat.

La continuïtat de la segona generació d'aquestes famílies s'explica pel fet que el gran centre promotor de l'hoquei va ser l'Escola Pia, on hi havia un dels pocs camps on poder practicar aquest esport en condicions. La manca de camps va provocar també problemes entre els jugadors dels primers equips de futbol i d'hoquei, que compartien terreny de joc. Mentre els futbolistes es queixaven que els estics deterioraven la gespa, els jugadors d'hoquei es preguntaven: quina gespa? Tenien raó, ja que el camp del Terrassa F. C. era de sorra esquitxada amb alguns brots de gespa que encara dificultaven el control de la pilota d'hoquei.

Notes Numerar

Los Deportes, 18/11/1900.

La Vanguardia, 26/01/1907.

Cincuentenario del Hockey en España. Barcelona-Tarrasa, 1907-1957, p. 43.

La Vanguardia, 01/03/1905 i 23/03/1905.

El Mundo Deportivo, 12/12/1907.

La Vanguardia, 02/01/1908.

El Mundo Deportivo, 23/03/1911.

Entrevista a Antoni Escudé Galí. "Dels inicis del hockey a casa nostra" a Rusc núm. 75 (gener-febrer 1982), p. 10.

PUJADAS, X., SANTACANA, C. Història il·lustrada de l'esport a Catalunya. Vol. 1 (1870-1931), p. 85.

TORROGLOSA, F. "L'hoquei: la inseparable simbiosi entre un esport i una ciutat" a Història industrial de Terrassa III. Institucions i societat, p. 340.

Entrevista a Antoni Escudé. Op. cit., p. 11.

Entrevista a Pere Gasset. Terrassa, 9 de juliol de 2008.

La Comarca del Vallés, 29/03/1911.

El Mundo Deportivo, 13/06/1912.

Crónica Social, 03/06/1912.

La Sembra, 08/06/1912.

La Comarca del Vallés, 03/06/1912.

PUJADAS, X., SANTACANA, C. Op. cit., p. 72.

FIGUERAS VIGARA, P. Terrassa i l'hoquei: 80 anys d'història, p. 16.

La Vanguardia, 10/07/1913.

Crónica Social, 03/09/1912.

FONTDEVILA, J. F. Història del futbol amateur a Terrassa, p. 17.

El Dia, 22/04/1933.

El Dia, 11/03/1933.

Entrevista a Santiago Ventalló. Matadepera, 12 de maig de 2010.

LES FÓRMULES ELECTIVES I LES CANÇONS ELIMINATÒRIES PRÈVIES A L'ACCIÓ LÚDICA COM A ELEMENTS DE LA CULTURA IMMATERIAL DEL JOC

Jaume BANTULÀ I JANOT

Professor titular de Teoria i Pràctica
de les diferents manifestacions del Joc.

Membre del Grup de Recerca consolidat (GRIES)

Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport
Blanquerna. Universitat Ramon Llull.

1.- PRESÈNCIA DE LES FÓRMULES ELECTIVES I DE LES CANÇONS ELIMINATÒRIES EN LA CULTURA IMMATERIAL DEL JOC

En el joc infantil es fa servir indistintament els mots “parar i pagar”. Quan es “paga”, generalment és perquè el jugador s’ha equivocat i ha de “pagar penyora”, o bé li toca donar la quantitat apostada en cromos, patacons, bales o, fins i tot algunes vegades, poques, monedes, ja que és evident que els infants no disposen de massa diners.

Ara bé, el mot “pagar” també s’empra com a sinònim de “parar”. Pel fet que “parar” és una tasca ingrata, un càrrec dur i pesat, com de fet ho indica els noms amb els quals se l’anomena en el joc (per exemple, ase o burro), o bé tot el contrari, perquè el jugador escollit manarà, dirigirà o farà d’amo o rei, el jugador o jugadors que han de fer-ho, sobretot en el començament de força jocs, acostumen a triar a les sorts o a l’atzar, a través de la utilització d’una cançó eliminatòria o bé d’una fórmula electiva.

Els sistemes d’elecció són força diversos, a l’igual que variades són les tasques encomanades a qui li toca parar que, com s’acaba de fer esment, no sempre recau en un sol jugador, ja que fins i tot pot pertor-

car-li a un bàndol o equip sencer. Sense pretendre ésser exhaustius anomenen algunes d'aquestes possibilitats: perseguir a la resta de jugadors per tocar-los o agafar-los; buscar un objecte o els companys de joc que s'han amagat; descobrir o endevinar qui ha realitzar una determinada acció; facilitar als altres jugadors la possibilitat d'acció (donar corda, fer de burro, cavall fort, ...). També apareixen quan la tasca és agradable de realitzar, perquè l'escollit exercirà de director de joc i ostentarà el lideratge del grup de jugadors; tot un seguit de funcions com poden ésser, per exemple: recitar la cançó eliminatòria; executar alguna fórmula electiva amb un altre jugador; escollir els jugadors que configuraran el seu equip, decidir a quin equip li tocarà parar; dirigir l'equip en les seves estratègies ofensives i defensives, etc.

Aquest tipus de procediment previ al joc es caracteritza no només per la diversitat d'accions que, mitjançant el gest i el moviment, posen de manifest les habilitats i destreses dels jugadors, sinó sobretot perquè en aquest procediment l'acció motora apareix de manera conjunta amb l'expressió oral, la qual al seu temps es fa palesa mitjançant cantarelles que traspuen ritme i musicalitat.

Les fórmules per triar i les cançons eliminatòries han tingut secularment molta acceptació entre els infants pel fet que el seu resultat és sempre inapel·lable, alhora que estalvia discussions, baralles i conflictes innecessaris. Ara bé, sobretot des que Benjamí Franklin ens recordà que el temps és or, aquest procediment per escollir el jugador que para o mana ha anat caient en desús i s'ha imposat el nomenament a dit amb massa freqüència, siguin els directors de jocs nens o adults, educadors o no, empobrint-se extraordinàriament els preàmbuls del joc.

Fóra bo no descuidar aquesta fase prèvia del joc, perquè atresora una important part de la cultura immaterial del joc, un procediment transmès de generació en generació i secularment recreat per comunitats, grups i individus. És una part no tangible del patrimoni lúdic que ens mostra la diversitat cultural i la creativitat humana i que, alhora, pels orígens d'aquestes pràctiques, com tot seguit explicarem, la seva re-

presentació i execució són una resposta de l'home en la seva constant interacció amb l'entorn, la natura i les forces sobrenaturals. Són també una extraordinària fórmula de reglamentar l'acció humana, de posar ordre per evitar enfrontaments i discussions. Resulten de vital interès per resoldre el conflicte, contribueixen a aprendre a pactar i a saber respectar els acords en el moment de dirimir qüestions. Fins i tot no volem deixar de banda el fet de considerar que l'atzar pot assistir el feble davant del fort. Triar a sorts pot deixar en segon pla qui domina i sempre s'imposa per la seva habilitat, destresa o coneixement. Qui té menys oportunitats pot tenir, si més no, les mateixes condicions. Per tant, les fórmules electives són una mostra de bones pràctiques que afavoreixen la igualtat d'oportunitats.

Potser també ens convé recordar que, com indica Chateau (1973: 88), *“una actividad tan inútil nos muestra cuanto placer encuentra el niño en la simple recitación de fórmulas. El jugador infantil se complace en el formalismo. ¿De dónde viene esta tendencia? Sin duda es necesario antes de nada recurrir a este gusto por el orden, a esta necesidad de regularidad... Hay sin embargo que añadir que la formulita es cosa social y que, por su práctica, uno se agrega de alguna manera al grupo, se asimila a él”*.

La tasca de restitució d'aquesta pràctica hauria d'impulsar-se des de qualsevol àmbit educatiu, ja sigui aquest formal, no formal o bé informal.

En els centres educatius, sobretot en l'ensenyament infantil i primari, la seva utilització podria dur-se a terme des de la totalitat d'àrees curriculars, perquè el seu ús no té perquè reservar-se exclusivament als moments de joc lliure o dirigit. És evident que els docents poden estimular la seva pràctica en força ocasions durant el temps escolar, ja sigui per escollir algú per a què respongui a una qüestió o formular-li una pregunta, o bé per decidir qui o quins hauran de realitzar una determinada activitat.

En l'ensenyament no formal, la utilització de triar a sorts podria acompanyar multitud d'activitats que realitzen els infants en el seu temps de lleure, ja siguin aquestes plàstiques, musicals, esportives o de qual-sevol mena. Pel que fa a l'ensenyament informal, nombrosos són els moments en els quals els pares poden fer-ne ús, propiciant a la llar un clima lúdic i distès amb els seus fills.

No és objecte d'aquesta comunicació detenir-se a esmentar de quina manera fóra possible emprar-se amb major freqüència el fet de triar a sorts. Simplement es pretén evidenciar que es podria utilitzar amb major periodicitat. Potser en l'actualitat no es pugui popularitzar el seu ús, però tampoc es tracta de què es perdi definitivament la seva pràctica.

2.- ELS ORÍGENS D'AQUESTES PRÀCTIQUES LÚDIQUES

Triar a sorts, com es posa de manifest en aquest fragment del cant VII de *La Ilíada* d'Homer (2007: 136), ha estat secularment emprat per les persones:

*“echad suertes, y aquel a quien le toque
alegrará a los aqueos, de hermosas grebas
y sentirá regocijo en el corazón
si logra escapar del fiero combate
de la terrible lucha”.*

De fet, com ens recorda Navarro (1989: 23), “les sorts es tiren per veure a qui li correspon de dur a terme alguna acció -normalment difícil-, iniciar un torn d'actuacions o rebre un objecte desitjat. L'atzar és «l'autoritat» superior que pren la decisió i resol la competència o l'enfrontament”.

Ara bé, tirar les sorts és, a més a més, un procediment estretament lligat a les pràctiques endevinatòries i va més enllà de contribuir a l'elecció d'un ordre o la designació d'un determinat individu: també serveix per destacar una d'entre diverses possibilitats presentades

com a sentències de la voluntat divina, és a dir, per esbrinar el futur.

Així, per exemple, resseguint Navarro (1989: 24), l'oracle de Boura a Acaia, dedicat a Hèrcules, i el de Dodona, consagrat a Zeus, es basaven en les sorts. Aquell qui consultava l'oracle de Boura –després de formular el seu prec- agafava quatre claus i els tirava sobre una taula, segurament dividida en compartiments. En un tauler es llegia el significat de la tirada i la resposta del déu.

També a la Bíblia s'evidencia que tirar les sorts era un costum força antic utilitzat per decidir sobre diferents qüestions. El mètode que sovint s'emprava era el de tirar còdols de riu o fragments de fusta o pedra dins dels plecels recollits d'una peça de vestir o dins d'un atuell i tot seguit agitar-los. L'escollit era aquell la sort del qual se sortia o es treia. En temps dels apòstols, els deixebles de Jesús van utilitzar aquest mètode per decidir qui ocuparia el lloc de Judes com un dels dotze que havia estat testimoni de les activitats i la resurrecció de Jesús. La sort recaigué sobre Maties (Hch 1: 21-26).

Pel que fa a les cançons de sorteig, aquestes han estat tradicionalment més emprades pel sexe femení, si bé, com fan referència Marín i Pardo (1996: 64), el fet que existeixi una basta mostra d'aquestes cançons fa pensar que antuvi era una tradició molt estesa. Segons aquestes autores, el seu origen sembla molt arcaic i el procediment potser havia estat emprat per resoldre en l'antiguitat qüestions en les quals la passió o l'interès haurien creat dificultats per resoldre-les amb un pacte més planer.

El folklorista Amades (1980: 110) indica que la utilització d'aquestes cançons pot recordar també “procediments de selecció determinatius dels impurs, dels indesitjables i dels tarats”, com ho remarca el fet d'anomenar el que para amb noms com mesell, llebròs, dimoni, llop, ase i altres. Una altra explicació que facilita és que aquestes cançons podrien emprar-se com a fórmula per a l'elecció de les víctimes dels oficis rituals pagans.

Aquesta explicació també la recull Chateau (1973: 117), ja que seguint a H. Carrington Bolton indica que: “les més difoses de les nostres fórmules per comptar són antigues formules màgiques. Hi ha que assenyalar en primer lloc que l'exclusió mitjançant la fórmula recorda el «tabú» primitiu pel qual s'aïlla el malalt o el criminal, o el procediment mitjançant el qual es designa per la sort la víctima en un ofici ritual”. Com ja hem dit, però, tal procediment concorda amb tendències actuals del nen: formalisme, desig de renovar l'emoció i de prolongar l'espera, en particular. Les aproximacions fetes, en cada cas particular, amb antigues fórmules màgiques o religioses, són més demostratives. Roy compara una fórmula que serveix per curar el borm dels cavalls: «*In nomine patris...pater noster... lafasolfa, aixeca el peu i se'n va*», amb la fórmula per comptar concernent a la gallina que està damunt de la paret i que «aixeca el peu i se'n va». Rolland troba en una fórmula màgica usada a Sologne contra les musaranyes dels camps de blat el tema i fins i tot les paraules en una de les fórmules més conegudes:

*Branlons, brûlez.
Par les vignes et par les prés
Sortez, petits mulots des blés,
Allez-vous-en dans les bois fouiller.
S'il vient un prêtre,
Donnez-lui ses guêtres.
S'il vient un grand larron,
Donnez-lui cent coups de bâton.
Branlons, brûlez, etc.”*

Es fa difícil treure'n l'entrellat. Cal destacar, això sí, que la immensa majoria d'aquestes cançons mostren una gran incoherència i manca de sentit, la qual cosa es veu agreujada per l'ús de paraules de sentit desconegut o sense significat. Aquest fet, però, és alhora el que dóna a aquestes cançons tot el seu encant i encanteri:

*Plon chibiricú chibiricá
Chibiricuri carifá*

Chibiricuri carifero
Chibiricuri carifá.

O com succeeix amb aquesta altre versió anglesa emprada als EEUU:

Eeny, meeny, mona, my,
Barcelona, bona, stry,
Kay bell, broken well,
Wee, wo, wack.

Sovint les cançons més curtes són les que tenen menys sentit i on s'hi intensifica l'evocació a un món màgic i misteriós, fet que es produeix per l'ús de paraules d'una musicalitat excepcional que s'endinsen en el terreny de les percepcions sensorials:

Tin Marín,
De-dó pingüé
Cúcara, mácara
Títtere fue.

El folklorista canari Pérez Vidal (1986: 155) s'interroga sobre la possibilitat que la cançó pretengui imitar la manera de parlar dels negres de les Antilles i Llatinoamèrica i menciona països en els quals es localitzen versions semblants: Cuba, Santo Domingo, Veneçuela, Perú, Colòmbia.

Amades (1980: 110) recull una cançó localitzada a la comarca del Ripollès que, a jutjar pel seu contingut, va més enllà de les cançons eliminatòries:

Mala bua que et matés,
no et deixés cabeis al cap
ni costelles al costat
sinó una de petiteta
que se t'acabés de malmetre.

Els textos més llargs recorren sovint a la rima per facilitar-ne la memorització i la posterior utilització en els preàmbuls del joc. Es podria exemplificar aquest fet amb una cançó localitzada per Blanco García

(1995: 29-35) a la província de Salamanca i que també s'ha estès per Llatinoamèrica. En aquest cas la recull Hernández Ramos (s.a) a Mèxic, amb escasses modificacions:

*Don Pepito el verdulero,
se cayó en un sombrero.
El sombrero era de paja,
se cayó en una caja,
la caja era de cartón,
se cayó en el cajón,
el cajón era de pino,
se cayó en un pepino,
el pepino maduró
y don Pepito se salvó.*

Sense cap mena de dubtes es pot constatar, si hom efectua ni que sigui un breu anàlisi de diferents cançons eliminatòries, que la seva utilització en espais i temps diferents ha alterat profundament aquestes cançons. N'hi ha que incorporen fragments d'altres cançons, amb la qual cosa es fa molt difícil saber quina és la mare o arrel i quines són derivacions o que senzillament han estat incorporades fruit de la inesgotable imaginació del món infantil. En moltes ocasions, les rimes estan contaminades. Les cançons són el resultat del creuament de diferents versions.

Sobre aquest aspecte Chateau (1973: 57) assevera que “les múltiples enquestes fetes pels folkloristes a propòsit de les fórmules per comptar han revelat quantitat de variants per algunes fórmules cèlebres. S'ha arribat a escriure que certa fórmula s'estenia des de Polònia fins a Espanya, no hi ha però que enganyar-se, allò que s'ha estès així és solament un tema major; sobre aquest tema s'han constituït moltes variants, i la mateixa fórmula pot ésser molt diferent en dos llogarrets veïns, fins i tot en dos nivells d'una mateixa escola. En el curs de les enquestes que hem fet sobre les fórmules de comptar, hem pogut comprovar divergències més importants encara que les divergències entre els jocs”.

Per il·lustrar aquest grau d'alteració, i seguint com exemple amb la cançó obtinguda a la comarca del Ripollès, el mateix folklorista, en Joan Amades (1980: 104-110), va recollir una altra cançó que integra el segon i tercer vers d'aquesta, però en aquest cas la resta de versos li atorguen a la cançó un caire menys tenebrós:

*Pim-pum de nou diners.
Bala, bala, que em toqués,
si en tingués cabells al cap.
Ni costelles al costat.
Pampa rodona,
gira't de Girona.*

Acostuma a ésser molt freqüent, a més, que es mesclin fórmules, que hi hagi algun fragment inventat afegit a algun altre contaminat, de la mateixa manera que sovint hi ha fórmules comodins que s'afegeixen a moltes fórmules de comptar.

Les cançons següents que empren la formuleta de “¿dónde vas tan bonito?” resulten un exemple paradigmàtic, a l'igual que podrien citar-se les fórmules de “una, dole, tele, catole”; “en un plato de ensalada”; “al esconderite berite ton”; etc:

*Entre dos matas
había dos conejos;
uno era blanco
y el otro negro.
Por más que corrí,
no lo alcancé;
le tiré un tiro
y no lo maté.
Pajarito, ito, ito,
¿dónde vas tan bonito?
a la era, verdadera,
pin, pon, fuera.*

Que varia fins transformar-se en:

*Pinto, pinto, gorgorito,
¿Dónde vas tan bonito?
Voy al monte a trabajar,
Pinto, pinto, pinto, pan.*

O en la fórmula més popular de:

*Pito, pito,
Colorito.
¿Dónde vas
tan bonito?
A la era
Verdadera,
Pin, pun, fuera.*

Que en una versió gallega de “bonito” es passa a “coquetón”:

*Pío, pío, paxariño,
¿onde vas tan coquetón?
A sala de espera.
Pin, pan, fuera.*

També és remarcable que hi ha cançons eliminatòries que són pròpies de jocs de dits; d'altres que han estat emprades com a cançons de saltar corda; algunes provenen de cançons populars i, per tant, és evident que, malgrat que sigui una tasca impossible esbrinar l'origen i evolució de la majoria de cançons eliminatòries, sí que es pot afirmar que han estat àmpliament utilitzades i que formen part de la cultura popular.

A tall d'exemple, també podem fer esment d'una cançó que Violant i Simorra (1986: 649) va arregar de les terres pirinenques. Aquesta era cantada mentre es feia l'operació de separar l'escorça del tronc dels arbres, la qual cosa es realitzava durant la primavera, quan corre la sàvia pel seu interior, amb la finalitat de fabricar de manera artesana múltiples instruments musicals i de joc:

*Sapa, cabirol,
que demà farà bon sol.*

*Xivit de cabrit,
xivit, xivot de cabrot.
Quan lo fraviol s'aparà,
la cabra s'arrabentarà.*

Que moltes de les cançons eliminatòries provenen del món dels adults, ho confirma Van Gennep, segons el psicòleg francès Chateau (1973: 98 i 108), que ha trobat el tema d'*Ena mina mou* a Escòcia, Polònia, Romania i Països Baixos; el tema d'*Enik benik* a Suïssa i Dinamarca; el d'*Am stram gram* amb moltes variants, que a més de les tres-centes fórmules recollides a França i a Suïssa, es localitza a Grècia; altres provenen de lliçons de geografia (*Agenda femina gauda...*), o de cançons d'adults *Pimpenicaille*.

3.- QUINA ÉS LA MANERA DE PROCEDIR EN LES CANÇONS ELIMINATÒRIES?

La cançó eliminatòria és una frase textual o tirallonga que es recita en veu alta mentre es va assenyalant cadascun dels participants, els quals acostumen a disposar-se en rotllana al voltant de la persona encarregada de la seva execució.

Sovint succeeix que l'encarregat de fer-ho és aquell jugador que proposa jugar a un determinat joc o, sobretot, el jugador que els altres tenen per persona de més autoritat i que gaudeix de la representativitat del grup, és a dir, el director del joc.

És freqüent que quan la cançó arriba al seu final, la seva recitació es faci més lenta i pausada. Aquell jugador en qui recau l'última síl·laba del vers i nota de la cançó surt a fora de la rotllana i es lliura de parar. El procediment es va repetint les vegades que calgui fins que només resti un jugador, que és qui paga.

Algunes vegades, el ritual que efectua el director del joc és el de deixar la mà morta, tot realitzant un moviment de balanceig que interromp en el precís moment que qualsevol jugador de la rotllana diu: "prou". Ales-

hores comença a comptar fins arribar a un determinat número, o bé procedeix a la sil·labació d'una determinada frase o dita, mentre toca el pit de cada participant, o simplement els assenyala amb el seu dit.

L'encarregat de desplegar la cançoneta entre els jugadors no sempre participa en el sorteig i per tant no s'assenyala a si mateix durant l'execució de la fórmula. És per això que l'acció de "rifar", *echar el don-dín* o *el tontén* (que són alguns exemples de las múltiples maneres amb les quals es denomina a l'estat espanyol a aquest procediment d'elecció), és molt cobdiciada entre els jugadors, reclamant-la de manera enèrgica i contundent, com és el cas que recull l'Atlas Etnográfico de Vasconia (1993: 197): "*yo rifo, el que me lo quite la para, con una torta en la cara y una patada en el culo*".

Al privilegi de sortejar, a més de permetre a priori l'exclusió de l'encarregat del sorteig, se li afegix la possibilitat que aquest alteri al seu antull, però sempre amb certa discreció, la sort establerta pel recitat d'una determinada fórmula, afavorint o perjudicant uns jugadors o uns altres segons la seva conveniència.

En algunes ocasions, hi ha determinats jocs que tenen les seves pròpies cançons eliminatòries, com les que es mostren a continuació, que han estat recollides per Blanco García (1995 : 34-35). Unes han estat emprades per a jugar a "*Guardias y ladrones*":

*Una, doli,
teli, catoli,
quili, quileti,
estaba la reina
en su gabineti:
vino Gil,
rompió el barril,
barril, barrilón,
guardia y ladrón.*

O també aquesta altra:

*Madre e hijo fueron a misa,
se encontraron con un francés,
le dijeron: ¿Qué hora es?
La una, las dos, las tres,
las cuatro, las cinco, las seis,
las siete, las ocho
con pan y bizcocho,
liebre, cazador,
guardia y ladrón.*

Queden lliures “*liebre*” i “*ladrón*”. D’altres per a fer-ho a l’“*escondite*”:

*Esconderiche la mota
para salir,
cicli, cili, jota.*

O una de més llarga:

*Esconderiche,
derriche,
de gargapitón,
tres gallinas
y un capón.
El capón,
estaba muerto,
las gallinas
en el huerto.
Tú por tú,
que te salgas tú,
por las puertas
de Mambrú.
Tris, tras,
debajo de la cama
está el orinal
para poder mear.*

És molt comú que les fórmules de sorteig cloguin realitzant una enu-

meració dels jugadors, essent el jugador assenyalat amb el darrer nombre qui es queda o es lliura segons el cas. En algunes fórmules es compta fins arribar a un nombre determinat, per exemple, “a veintiuena, la aceituna” o “a vint-i-set, l’ou i el pet”. Sovint els nombres es conjuminen amb el text d’una cançó:

*En un café rifó un gato
Al que le toque el número cuatro:
Uno, dos, tres y, cuatro.*

.....

*En un castillo,
un inglés
mató a 43,
10, 20, 30, 40 y tres.*

O, com és el cas d’aquesta cançó localitzada a Argentina:

*En la casa de Pinocho
todos cuentan hasta ocho.
Pin uno, pin dos, pin tres,
pin cuatro, pin cinco, pin seis,
pin siete, pin ocho.*

La pronunciació de la fórmula amb nombres a vegades suposa una gran musicalitat, com és el cas d’aquestes breus cançonetes franceses:

*J’ai passé sur un petit pont.
J’ai compté dix-huit bâtons.
Un, deux, trois....dix-huit.*

.....

Une oie, deux oies...sept oies, c’est toi.

.....

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. J’ai trouvé un boeuf...

.....

1, 2, 3...12, Toulouse.

En alguns procediments s’exigeix la participació del darrer jugador que

ha estat assenyalat, ja sigui per anomenar un nombre a la seva voluntat, respondre a alguna qüestió resolutòria o fins i tot pronunciar directament el nom d'un altre jugador que desitgi salvar. Heus ací de mostra les següents fórmules:

*Mi papá tiene un cajón
lleno de puntas.
Dime niño ¿Cuántas son?*

L'interrogat pronuncia un nombre en veu alta. Es compta fins assolir el nombre indicat, salvant-se al que li correspongui.

*Un aeroplano
Fue de paseo;
Tiró una bolita.
¿Dónde fue a parar...?*

A qui li toca anomena qualsevol lloc. L'encarregat del sorteig sil·labeja la resposta i li toca parar al jugador que li correspongui la última síl·laba.

*Un camión tira telas,
dime niño de qué color;
era blanco, era azul,
era del color
que sabes tú.*

L'interrogat respon en aquest cas algun color i si porta alguna peça de roba d'aquell color se salva ell i tota la resta de jugadors que també tinguin el mateix color.

Aquestes són només algunes de les possibilitats que abriguen les cançons eliminatòries. No és possible detenir-nos més en el seu estudi, es fa palesa, però, la seva innegable riquesa. No obstant, es corre el perill de perdre una peça important del joc tradicional, a l'igual que pot esdevenir en les fórmules electives degut a la seva escassa utilització.

A continuació es donen a conèixer quatre d'aquestes fórmules indicant

la manera de jugar-hi i explicitant algunes dades que ens permeten la seva contextualització sociocultural.

4.- APROPEM-NOS A CONÈIXER QUATRE FÓRMULES ELECTIVES

4.1.- PARELLS O SENARS

Per jugar-hi només cal que dos jugadors, un davant de l'altre, mantinguin la mà tancada al seu darrera. Un tria parells i l'altre senars. Aleshores, els dos alhora estenen el braç i obren la mà estirant cadascú els dits que vulguin. Qui no hagi encertat que la suma de dits era parells o senars, és el jugador que li toca parar o escollir darrer.

Un joc de característiques força similars és el de morra. En aquesta ocasió dos jugadors posen la mà tancada al darrera. Cadascú diu el nombre de dits que pensa que sumaran el total de dits que trauran entre els dos (essent el màxim deu), alhora que estenen els braços, obren les mans i mostren els dits. Guanya qui endevina la suma de dits.

Aquesta fórmula electiva, es antiquíssima doncs ja fou mencionada per Ovidi, Plató, Aristòfanis, Julio Pòlux, Suetoni, Tranquileo i altres.

Els romans l'anomenaren "par impar" per la manera de jugar-lo. El nom actual en llengua castellana de "pares o nones" deriva de l'antiguitat a l'ajuntar-se la pregunta i la resposta, doncs al preguntar a un jugador: "par est?", l'altre acostumava a respondre: "non est".

4.2.- PEDRA, PAPER, TISORA

Aquesta fórmula electiva s'executa per dos jugadors els quals, un davant de l'altre, mantenen el puny tancat darrere de l'esquena mentre diuen alhora: "un, dos, tres,...pedra, paper, tisora". Aleshores treuen ràpidament la mà del darrera i, estenen el braç, realitzen un de les tres figures:

Pedra: amb el puny tancat.

Paper: la mà plana amb els dits oberts.

Tisora: els dits índex i mitjà imiten una tisora.

Quan els jugadors fan una mateixa figura queden empatats i han de tornar a realitzar la fórmula. Si la figura és diferent, es perd o guanya tenint en compte que:

- La pedra guanya a la tisora perquè la trenca.
- La tisora guanya al paper perquè el retalla.
- El paper guanya a la pedra perquè l'embolica.

Si bé és cert que arreu es pot trobar molta gent que coneix el joc de pedra, paper, tisora (PPT), el temps i el lloc exactes on fou inventat són força incerts. És molt improbable que s'hagi pogut inventar un mateix joc amb unes mateixes normes en llocs diferents, per la qual cosa semblaria lògic pensar que es tracta d'una manifestació lúdica que ha estat difosa pels diferents continents. Una cosa sé que és certa: la pedra apareix bastant abans que l'home, el paper data de l'any 100 aC i les primeres tisores, de l'any 500 dC.

Una de les teories li atribueix un origen asiàtic, localitzant-se el primer escrit sobre PPT a l'any 200 dC al Japó, amb el nom de *jan ken*. El joc s'arriba a relacionar fins i tot amb les arts marcials, ja que hom opina que aquestes són fruit de les batusses entre els escolars perdedors en PPT. En un primer moment es van marcar cinturons de colors per evitar que els jugadors menys preparats ataquessin a cops en perdre, però aviat els jugadors començaren a perdre expressament per provocar la lluita, la qual cosa comportaria la definitiva separació d'ambdues disciplines.

Segons aquesta mateixa teoria, el joc de PPT s'estendria per Europa a partir del 1700 i se'l relaciona amb el comte de Rochambeau, que fou enviat com a militar a diverses expedicions per la Xina. Aquest militar, anomenat Jean Baptiste Donatien de Vimeur (1725-1807), havia estat comandant de l'exèrcit francès que donà suport a George Washington

durant la revolució americana, fet que podria explicar el nom que se li dóna al joc als USA: *roshambo* (de Rochambeau).

Altres teories, però, situen primer la seva difusió per Europa, a partir de l'arribada dels celtas al nord de Portugal, passant el joc a ésser practicat ben aviat per la resta de la península ibèrica. Serien els romans, a partir del segle I dC, els encarregats de difondre'l per les Gàl·lies i Itàlia, si bé seria l'armada portuguesa, al voltant de l'any 350 dC, l'encarregada de transmetre'l a Anglaterra.

Sigui quin sigui el seu origen, val a dir que actualment existeix una associació internacional, la World RPS Society, que organitza campionats mundials regulats per un reglament oficial. A la seva web s'hi pot trobar abundant informació sobre aquesta fórmula electiva convertida en una activitat competitiva que és seguida per milers de jugadors d'arreu del món.

4.3.- CARA O CREU

Per realitzar aquesta fórmula electiva es necessita una moneda. Un dels jugadors tria l'opció de cara o creu, restant per a l'altre l'opció que aquest no hagi escollit. Es llença la moneda a l'aire i es deixa caure a terra o bé s'atura damunt el palmell de la mà, comprovant de quina de les dues bandes ha caigut. Guanya el jugador que ha escollit l'opció resultant.

Com és obvi, la cara es correspon a l'efígie que en la majoria d'ocasions hom situa en l'anvers d'una moneda, mentre que la creu serà l'escut o una altra inscripció que es troba per regla general en el revers.

Quan els jugadors no disposen d'una moneda, però sí en canvi d'una pedra plana, aquests juguen a pa i vi, mullant una de les seves cares. A aquesta se li anomena "vi", mentre que a l'altra, a la seca, se li diu "pa".

Aquest joc d'atzar encara és força practicat tant pels adults com pels infants. S'acostuma a jugar per veure qui ha de fer una determinada gestió o tasca, per decidir sobre qualsevol qüestió en la qual hi ha diferència d'opinions o bé la tria podria beneficiar en exclusiva a una de les parts.

També és un joc molt estès entre aquelles persones aficionades a apostar, arribant-se a jugar importants quantitats de diners o de béns preuats -"m'ho jugo tot a cara o creu"- . En aquests casos es juga gairebé sempre amagat, com és el cas dels homes que l'han practicat en un racó d'un bar jugant-se també les begudes.

Els infants, quan estan en edat de portar monedes al damunt, fan servir aquesta fórmula en el preludi dels seus jocs per saber qui comença a triar els jugadors, per decidir camp, o per saber qui la para.

En la pràctica esportiva també està regularitzada la seva pràctica, emprant aquesta fórmula els àrbitres per designar qui tria la porteria o la possessió de la pilota, per decidir quin equip inicia una sèrie de penaltis i fins i tot s'havia emprat per resoldre el resultat del partit després que els jugadors d'ambdós equips quedessin empatats un cop efectuat el llançament de penaltis.

Aquesta fórmula electiva és, però, molt antiga. Entre els grecs s'anomenava *ostracinda*. A Roma prengué la denominació de *caput aut navis*, perquè les monedes portaven en el seu anvers el bust de l'emperador (el cap de Janus) i en el seu revers, una imatge d'un nau.

El fet que figurés de manera persistent la creu en les monedes de la majoria dels pobles cristians, hom creu que podria haver donat peu a aquesta denominació del joc.

A Espanya, durant l'Edat Medieval, s'anomenava la *tejuela*, perquè es jugava amb petites teules de fusta i, posteriorment, amb trossos de porcellana de dos colors, que eren blanques per un costat i fosques

per l'altre. En el segle XVII es denomina *castillo o león*, perquè les monedes, conegudes com *ochavos*, tenien aleshores un castell per un costat i un lleó en l'altre. En el segle XVIII se'l conegué amb el nom de *los leonis*, conservant encara en una de les seves cares la figura d'un lleó.

A Mèxic, aquest joc s'anomena *volados*", però també és conegut com *águila o sol*. L'àliga s'explica perquè aquest animal forma part del seu escut nacional. L'altre opció, el "sol", s'anomena rememorant les antigues monedes de coure de vint centaus en una cara de les quals apareixia un sol i la imatge de la piràmide teotihuacana dedicada a l'astre rei.

A Camerun, fins no fa gaire, en les clarianes de la seva selva, i potser fins i tot més enllà, els homes bantús es lliuraven apassionadament a un joc d'atzar, en el qual arribaven a apostar-se tot el que posseïen, incloent-hi el risc de perdre-hi la seva pròpia llibertat. Aquest joc es practicava, segons Biannic (1974), amb unes fitxes de forma generalment ovalada, (de 3/4 x 2/3 cm) tallades del filament ossi de la grana del fruit d'un arbre anomenat *elang en ewondo (Autranella congolensis)* i gravades en una de les seves cares. Cada jugador tenia les seves. En començar una partida, cada un d'ells n'escollia una i la posava en una panera que el jutge del joc sacsejava i tirava a terra amb una certa solemnitat. El principi del joc de cara o creu -com diríem nosaltres-, aranjat adequadament per tal que la partida pogués jugar-se amb més de dos jugadors, determinava la fitxa guanyadora. El vencedor afortunat feia seu l'import de les apostes i entonava un cant o escampava al vent uns mots de triomf que tenien per tema el motiu gravat sobre una de les cares de la seva fitxa. Gràcies a aquestes frases curtes adornades amb onomatopeies o ideòfons, i de vegades fins i tot cantades, el guanyador celebrava la velocitat de la cursa de l'antílop, la desgràcia de la rata-pinyada, l'actitud deshonest d'una dona o bé encara el record d'un fet, ridícul o tràgic, conegut de tots. Aquest joc s'anomenava *abia*. Les seves fitxes, *mvia*. Avui ja no s'hi juga. L'administració colonial alemanya primer (1896) i la francesa després, ajudades per l'acció

"civilitzadora" de les missions cristianes, s'encarregaren de prohibir-lo. Amb la seva prohibició desapareixia, és cert, una de les grans manifestacions lúdiques d'aquelles societats, però sobretot es perdia una forma d'expressió plàstica acompanyada d'una forma d'expressió oral, que potser podríem considerar com una forma original de comunicació en què es feia coincidir, com en els nostres mitjans audiovisuals, la imatge amb la paraula.

4.4.- A PALLETES

Aquesta fórmula electiva és també arreu coneguda. A tall d'exemple s'anomena *echar pajas*, a Castella-Lleó; *palliñas*, a Galícia; *txotxetara*, al País Vasc; *los palillos*, a Puerto Rico; *courte paille*, a França, i *mai san mai yao*, a Tailàndia.

Per a jugar-hi es necessita una palleta o escuradents per participant. Totes les palletes estan tallades iguals de mida, menys una, que es deixa més llarga o curta. Qui dirigeix o mana en el joc les agafa amb la mà tancada, fent-ne sortir només els caps. Cadascú estira una palleta i el qui la treu de mida diferent és escollit per parar-la, començar el joc, triar primer o elegir camp...

Sovint qui convida al joc als participants realitza una cantarella per a què els jugadors agafin la seva palleta:

*Palles curtes
palles llargues
qui curta la traurà
pararà.*



Es tracta d'un joc força conegut per Europa, essent ja mencionat a Alsàcia a finals del segle XIII.

En el món rural, les palletes s'empraven en procediments electius i judicials. Quan s'havia d'escollir algú, s'escampava pel terra tantes palletes com subjectes formaven part de l'elecció. Cadascú des de certa distància tirava una pedra, qui tocava una palleta de més lluny restava elegit. Quan l'elecció comportava un sacrifici o perjudici, aleshores s'utilitzava la fórmula descrita.

Hi ha un fragment d'una cançó popular catalana coneguda com *El gallardo mosso*, que descriu com en una galera que s'havia perdut en la mar i, un cop acabats els queviures, decideixen escollir amb aquesta fórmula electiva qui servirà d'aliment a la resta de la tripulació:

*Ja juguen a fer palletes
per qui tocarà matar,
el patró de la galera
palla curta va estirar.
Ja s'arrenca de l'espasa
per sa vida defensar.*

Al Japó hi ha una fórmula electiva bastant similar, però en aquest cas fan servir una cordeta prima per jugar-hi. L'anomenen *nawa kuji* i en aquest cas qui porta el joc agafa un tros de cordeta prima i efectua una volta per cadascun dels participants. Pren el fil dins del puny deixant que sobresurtin els nusos per damunt i que un tros llarg de fil surti per la part inferior. Arregla els nusos de manera que no es pugui veure quin és el primer i quin és l'últim. Cada jugador tria un llaç ficant-hi el dit índex d'una mà. El director del joc estira del fil. El primer llaç es fa petit i qui té el seu índex dins és el primer en començar. Mentre se-gueix estirant del fil, marca l'ordre de la resta dels participants.

Fins aquí hem volgut efectuar un breu recorregut en torn els preàmbuls del joc emfasitzant llur importància en la cultura lúdica, no endebades ha estat un element sempre present en diverses civilitzacions. Ara ens toca

no menystenir aquesta mena de procediments i recuperar el seu ús.

NOTES

Moveu-se, cremeu/ per les vinyes i pels prats/ sortiu, petites musaranyes dels camps de blat / aneu-vos als boscos a escarbar/ Si ve un capellà/ doneu-li les seves polaines / Si ve un gran lladre, doneu-li cent cops de bastó./ Moveu-se, cremeu...

1. BIBLIOGRAFIA

2. AMADES, J. (1980). *Folklore de Catalunya: Costums i creences*. Barcelona: Selecta.

BLANCO GARCÍA, T. (1995). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca: Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca.

BIANNIC, R. (1974). *Le jeu des abba dans le Sud-Cameroun*. Tesi doctoral. Universitat París X.

CHATEAU, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.

ETNIKER EUSKAÑERRIA (1993). *Atlas etnográfico de Vasconia: Juegos infantiles en Vasconia*. Bilbao: Eusko Jaurtaria; Gobierno de Navarra.

HERNÁNDEZ RAMOS, M.E. (s.a). *A jugar: Juegos y rondas*. (s.l).

HOMER (2007). *La Ilíada*. Madrid: Akal.

MARÍN, I.; PARDO, O. (1996). *El jugar de l'Amades, Vol.1: Moixaines, cançons de sorteig i jocs*. Tarragona: El Mèdol.

NAVARRO, R. (1989). «Jugar a les sorts». A: ALVAR, C. [et al.] (1989). *Endevinació i jocs*. Barcelona: Fundació Caixa de Pensions.

PÉREZ VIDAL, J. (1986). *Folclore infantil canario*. Madrid: Ediciones del Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria. ICEF.

VIOLANT I SIMORRA, R. (1986). *El pirineo español, Vol. II*. Barcelona: Al-tafulla.



ÀMBIT 3

CULTURA MATERIAL I IMMATERIAL

