

**EL JOC INFANTIL,
UNA LLIÇÓ PER ALS GRANS.**

(Mostra presa a Constantí)

Rosa de les Neus Palau i Palau

1. INTRODUCCIÓ

El material d'aquest treball ha estat recollit mitjançant l'observació directa i la conversació amb els alumnes del Col·legi «Mossèn Ramon Bergadà» de Constantí (Tarragonès), d'edats compreses entre els quatre i els catorze anys en el moment de practicar les observacions, aquestes investigacions es realitzen des del curs acadèmic 1981/82 fins el curs 1984/85.

Em vaig dedicar a observar als infants mentre jugaven i vaig veure que qualsevol discrepància produïda en el joc, quedava solucionada amb facilitat aplicant normes lògiques. La discussió per ocupar determinat càrrec, fer un rol concret, establir l'ordre de participació, no voler ésser el que realitza el rol ingrat del joc..., quedava solucionada amb rapidesa aplicant normes i fórmules que permetien arribar a aconseguir la imparcialitat en totes les situacions i tots quedaven contents i satisfets.

És evident que em trobava davant un cas prou complex de comportament estructurat. Aquest comportament estructurat és tradicional, es transmet per imitació en el sí dels petits grups que es produeixen al carrer i a l'escola.

Els petits aprenen els jocs dels qui són més grans que ells. Al principi tenen en el joc dels més grans solament un paper d'espectadors, però el simple fet de contemplar com juguen fa que s'identifiquin amb el joc i que aprenguin el vocabulari propi d'aquest, les seves normes i les seves característiques. A poc a poc deixen de participar-hi passivament i entren a participar-hi de forma activa.

Els infants mantenen amb gran obstinació totes les regles i normes i la seva violació conscient es produeix raríssimament.

Ara veurem els sistemes que empren els infants del col·legi «Mossèn Ramon Bergadà» per atribuir els rols del joc, ja sigui el rol de parar, el de manar o el de mare, així com les formes d'establir torn per triar els equips o torn d'intervenció en el joc. tot aquest material va acompanyat de la corresponent explicació dels jocs que es citen.

Els documents que he recopilat estan transcrits naturalment, en la llengua que eren expressats.

2. ATRIBUCIÓ DELS ROLS

El rol és el paper que a un jugador o a un grup de jugadors els correspon desenvolupar i entorn del qual gira tota la dinàmica del joc.

En els jocs de persecució hi ha tres rols:

- 2.1. El rol de parar.
- 2.2. El rol de manar.
- 2.3. El rol de mare.

(A vegades tots tres rols es poden trobar en el mateix joc i altres vegades no).

El rol de parar pot ésser individual com en el joc «Pilla, pilla»⁽¹⁾ o bé col·lectiu com en «Policías y ladrones». En alguns casos, el rol de parar, inicialment individual, pot anar incloent tots els jugadors tocats com en el joc «El cuadrado», però a efectes d'atribució de rol aquests casos s'han de considerar com a rol individual.

L'adjudicació de rols es realitza per:

- Voluntat pròpia o apropiació.
- Forma imposada o lideratge previ.
- Procediment d'eliminació.

L'elecció de rol, en el cas de jocs de forma encadenada, es realitza només la primera vegada ja que posteriorment ho preveu la pròpia dinàmica del joc; en els jocs closos l'elecció de rol s'ha de fer cada partida.

2.1. El rol de parar

Parar comporta realitzar el que es considera la labor menys agradable del joc i resulta una tasca activa o passiva segons el joc a què es juga.

2.1.1. El que para realitza una labor activa en els jocs basats en l'enfrontament entre un o més jugadors i la resta dels participants (jocs de persecució, d'amagar).

En aquests tipus de jocs les funcions del que para són:

2.1.1.1. Perseguir als jugadors per agafar-los o tocar-los. S'observa en jocs com: «Pilla, pilla», «Cortar el hilo».

2.1.1.2. Buscar als jugadors que estan amagats. S'observa en jocs com: «El escondite», «Bote, bote».

2.1.2. El que para realitza una labor passiva en el cas dels jocs que estableixen una prova col·lectiva en la realització de la qual es necessita un o més jugadors (jocs de saltar a corda, saltar a goma, saltar el burro).

En aquests tipus de jocs les funcions del que para són:

2.1.2.1. Fer rodar la corda per tal que la saltin (jocs de corda).

2.1.2.2. Aguantar la goma per tal que la saltin (jocs de goma).

2.1.2.3. Ajupir-se a fi d'ésser saltat (jocs de saltar el burro).

L'objectiu del que para sempre és deixar de parar i segons els jocs, para un sol jugador o un equip.

El rol de parar s'adjudica:

a) *Extraordinàriament* (i en aquest cas no hi ha cap tria):

Per voluntat pròpia. A vegades un jugador diu: «Yo paro» o «La paro yo»; això generalment només s'acostuma a donar en el tipus de rols de parar més passius, però són fets aïllats puix que normalment a ningú li agrada fer aquest rol.

De forma imposada. Altres vegades s'estableix que el darrer jugador que s'in-

(1) Els jocs concrets que es citen al llarg d'aquest treball, estan descrits a l'Apèndix i col·locats de forma alfabètica.

corpora al joc ha de parar; per a indicar-ho, a l'Escola empren la següent frase: «El último que llega, para».

b) *Ordinàriament per procediment eliminatiu*. Els procediments eliminatius⁽²⁾ persegueixen la imparcialitat en l'atribució del rol.

2.2. El rol de manar

Manar significa dirigir el joc i per els infants això és sinònim de realitzar la labor més agradable o més gratificant del joc.

Manar té doble significació:

2.2.1. Com a concepte ampli i extern del joc, fa referència a les fases prèvies del joc (rifar, acceptar jugadors, fer de jutge), i les seves funcions són:

2.2.1.1. Rifar per establir rols i torn.

2.2.1.2. Acceptar o no la integració de nous jugadors, que pot ésser mitjançant un dels següents sistemes:

2.2.1.2.1. Fer «La palomita»⁽³⁾.

2.2.1.2.2. Fer «Naranja o limón»⁽⁴⁾.

2.2.1.3. Dirimir les discrepàncies que sorgeixin.

2.2.1.4. Canviar el jugador que para en el cas que la mecànica del joc trigui excessivament a obtenir-ho (això pot passar en els jocs el rol de parar dels quals comporta certes servituds fatigoses, com p. e. «Saltar el burro»).

2.2.2. Com a concepte estricte i intern del joc, la seva tasca consisteix a organitzar els jocs complexos i compostos d'elements variables, així com conduir el joc, les seves funcions són:

2.2.2.1. Recitar fórmules textuais, establir un diàleg amb la resta de jugadors (jocs de representació) o determinar les diverses figures d'un mateix joc (saltar el burro).

2.2.2.2. Distribuir números entre els jugadors, joc «El pañuelo».

2.2.2.3. Rebre les penyores i ajudar per la resta de companys idear i manar el que els perdedors han de fer per recuperar-les (jocs de penyores).

(2) Les persones interessades en conèixer quins són els procediments eliminatius que empren els alumnes del Col·legi "Mn. Ramon Berguedà" de Constantí, veure: PALAU i PALAU, Rosa de les Neus. "Pre-ludis folklòrics". *Estudis de Constantí 3* (1987). Ajuntament de Constantí, 33 - 47.

(3) La "Palomita" consisteix en el següent: El jugador que mana agafa una pedra petita i se la posa al palmell de la mà dreta, seguidament tanca aquesta mà i aleshores descriu circumscripcions laterals el més ràpid possible, tirant o no la pedra, però sense que ningú se'n adoni i quan li sembla para i pregunta el jugador: "¿Fuera o dentro?" i aquest ha de dir "Fuera" si creu que no hi ha pedra, i "Dentro" si considera que la pedra roman dins la mà del líder: si ho endevina juga, en cas contrari no.

(4) "Naranja o Limón" consisteix en el següent: Tots els que volen jugar es col·loquen en rengle un darrera l'altre i el que mana se situa enfront seu amb els ulls tapats per un mocador o per les pròpies mans i un darrera l'altre estableixen amb ell, el següent diàleg:

Jugador: - Toc, toc (*fa el so i el gest corresponent com si truqués a una porta*).

El que mana: - ¿Quien es?

Jugador: - Soy (*pot dir el seu nom o un altre nom*) ¿Que puedo jugar?

El que mana: - ("Naranja o Limón")

"Naranja" vol dir que el jugador pot entrar en el grup.

"Limón" vol dir que no pot entrar en el grup.

El jugador interessat a incorporar-se al grup, si vol pot canviar de veu i de nom a fi que el que mana no sàpiga qui és, si això creu que l'afavoreix.

A l'Escola el rol de manar rep diverses denominacions:

a) En el concepte ampli i extern del joc, l'expressen dient: «Yo mando» o «Yo dirijo».

b) En el concepte estricte i intern del joc, rep diferents noms com són: «Capitán», «Rey», «Director», «Madre» o «Padre»; el fet que emprin una o altre denominació depèn del joc a què es juga.

El rol de manar s'adjudica:

Per apropiació. El realitzarà el primer jugador que reclami el rol per a sí mateix, emprant alguna de les denominacions anteriors.

En el cas que es vulgui jugar en un joc que requereixi determinat instrument com corda, goma, pilota, el jugador que aporti al grup aquest material pot apropiarse el rol de manar i decidir exactament a quina varietat es juga (normalment ho fa); si tal jugador prefereix delegar el seu poder a un company, pot fer-ho.

Per lideratge previ. En aquest cas l'elecció del jugador que dirigeix el joc és per una raó de superioritat ja acceptada i reconeguda per la resta de jugadors, és el líder del grup, acostuma a ésser amic i company de tots i tots l'aprecien.

Procediment eliminatiu. Quan només es requereix un jugador o dos per dirigir el joc i són molts els que ho volen fer, aleshores per triar empren un procediment eliminatiu com p. e. «Una carrera» i el rol de manar el realitzarà el primer o els dos primers que arribin abans a la meta, segons precisin un o dos capitans.

En els jocs de dos equips, cada equip té un capità.

2.3. Rol de mare

Cal distingir entre el rol de mare i la denominació de mare.

2.3.1. El rol de mare, és un rol que queda fora de joc i es caracteritza pel seu valor neutral i per fer de jutge entre els jugadors.

2.3.2. La denominació «Madre» s'empra en alguns jocs (en valor intrínsec) i és sinònim de «Capitán», «Director», és a dir: «El que mana» (com per exemple en «Saltar el burro».

El rol s'adjudica per:

Voluntat pròpia. El primer jugador que diu: «Madre» o «Mare».

Forma imposada. En cas que hi hagi un nombre impar de jugadors i es juga en un joc de dos equips que tenen idèntica actuació competitiva, acostuma a fer de «Mare» el darrer jugador que resta una vegada tots els altres elegits.

Procediment eliminatiu.

En alguns jocs com «El pañuelo» o «Churro, media manga, manga entera», està diferenciats el rol de mare del de capità, en aquests jocs la «Madre» es caracteritza pel seu valor neutral.

En el joc «El pañuelo» habitualment faé el rol de «Madre» el darrer jugador que queda sense ésser elegit, ja que en aquest cas la mare no ha de posseir grans dots físics, la seva missió és dir els números i sostenir el mocador.

En el joc «Churro, media manga, manga entera» és la «Madre» qui testimonia si el nom que diu el capità d'un equip correspon amb el gest que fa el capità de l'altre equip.

3. SISTEMES D'ESTABLIR EL TORN

3.1. Torn per triar els equips

Aquest torn s'estableix entre dos capitans quan s'ha de formar dos equips que tenen funcions iguals i es vol saber qui comença a elegir.

Dos jugadors, els futurs capitans dels seus equips, es destrien (generalment a «Piedra, papel y tijera»⁽⁵⁾) i el jugador que guanya és el primer que comença a elegir jugador per formar equip.

De vegades, quan els capitans es distribueixen els jugadors, si un d'ells vol anar amb un determinat capità, i en ésser elegit per l'altre expressa la seva resistència, aleshores els capitans poden jugar-se'l específicament a una de les fórmules binàries com: «Pares y nones»⁽⁶⁾, «Piedra, papel y tijera», a «Los quince»⁽⁷⁾ i se l'emporta el que guanya.

Els dos capitans en constituir els dos equips antagònics que han de competir, van en compte d'equilibrar les forces i per tant trien per a cada equip jugadors que igualin les seves possibilitats i facin els resultats imprevisibles.

(5) «Piedra, papel y tijera» consisteix en el següent: Dos jugadors situats un enfront de l'altre, amb les mans dretes closes al darrera de l'esquena, diuen: "Un, dos, tres! Piedra, papel y tijera!" marcant el ritme amb el puny dret que dona sis copets al darrera; a l'uníson, cada jugador ha de treure la mà en una d'aquestes tres posicions:

- Puny clos amb el polze a la part de dalt (pedra).
- Puny clos amb dos dits oberts i separats, el dit índex i el dit del cor (tissores).
- La mà oberta (paper).

Els seus valors són:

- Les tisores tallen (guanyen) el paper.
- El paper embolica (guanya) la pedra.
- La pedra trenca (guanya) les tisores.

Quan dos jugadors treuen la mateixa figura, la jugada resulta nul·la. Cada vegada que un jugador treu una figura que té predominança sobre la del seu company, assoleix un punt al seu favor. Guanya el jugador que, segons el convingut, primer arriba a comptabilitzar tres o cinc punts.

Exemplificació:

- | | |
|-----------------------|--|
| A i B: Un, dos, tres! | Piedra, papel y tijera!
[A: Tijera]
[B: Papel]
A: Te corto, una. |
| A i B: Un, dos, tres! | Piedra, papel y tijera!
[A: Papel]
[B: Piedra]
A: Te envuelvo, dos. |
| A i B: Un, dos, tres! | Piedra, papel y tijera!
[A: Tijera]
[B: Piedra]
B: Te machaco, una. |

REFERÈNCIES

- Opie, pp. 25-28 (Paper, Scissors, Stone, o Rock, Paper, Scissors). Amb referències al Japó i a la Xina, moderns.
- Brewster, pp. 17-18 (Stone, Paper, Scissors). Diu que és uns dels jocs predilectes a la Xina i al Japó.

(6) PALAU i PALAU, Rosa de les Neus. Op. Cit., 40-41.

(7) «Los quince» consisteix en el següent: Dos jugadors situats un enfront de l'altre, amb les mans dretes closes al darrera de l'esquena, estableixen per a qui dels dos seran els dits a treure.

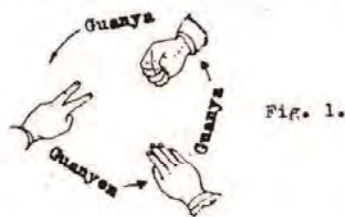


Fig. 1.

3.2. Torn d'intervenció en el joc

L'ordre de participació en el joc és el lloc que un jugador ocupa entre els seus companys quan comença un joc, aquest ordre pot ésser modificable o no, segons el joc a què es juga.

En jocs com «Cromos» o «Canicas» cada jugador ocupa sempre el mateix lloc entre els seus companys mentre dura la partida, en altres jocs com «Saltar a cuerda», «Saltar a goma», «Saltar el burro», aquest ordre és variable ja que depèn de les faltes comeses pels companys, el jugador que s'equivoca li correspon parar i el que ho feia fins aleshores s'incorpora en el joc ocupant la darrera posició.

L'ordre de participació s'estableix per:

Apropiació. Un jugador proposa de jugar en un joc i exclama «primero!», els altres jugadors si volen prendre part agafen torn dient: «Segundo!», «Tercero!», etc. A l'Escola, a vegades, qui vol començar el joc exclama: «Empiezo yo».

Circumstàncies externes. Si es desitja jugar en un joc que precisa d'un material concret com pot ésser: pilota, goma, corda, el jugador que aporta aquest material és qui comença el joc i per tant és el primer, els altres agafen torn al seu darrera.

Procediment eliminatiu.

4. APÈNDIX DE JOCS

4.1. Bote, bote

Un jugador xuta un pot que hi ha enmig d'un cercle i el que para ha d'anar a buscar-lo, temps que aprofiten els jugadors per amagar-se. Una vegada el jugador que para ja ha deixat el pot en el cercle, va a cercar als jugadors. Quan en veu un, corre cap al cercle que és la «Casa» i picant amb el pot a terra diu: «Bote, bote x» –el nom del jugador que ha vist–, aleshores aquest jugador ja pot sortir del seu amagatall i el que para continua la recerca de jugadors.

Si un jugador aconsegueix sortir del seu amagatall sense ésser vist pel que para, o arriba a «Casa» abans que aquest i xuta el pot, aleshores el joc recomença i torna a parar el mateix jugador.

Quan el que para anomena un jugador i es confon de company, tots surten del seu amagatall dient: «Ha roto la olla, ha roto la olla» i ha de tornar a parar el mateix jugador. Per propiciar l'error és vàlid intercanviar-se peces de vestir.

Quan tots els jugadors ja han estat descoberts i han sortit dels amagatalls, parerà el primer que ha estat vist i el que xutarà el pot, serà el que parava fins aleshores.

Els dos conten en veu alta fins a tres a l'unison, marcant el ritme amb el puny dret que està clos i va donant copets al darrere; al moment d'acabar, els dos mostren alhora la mà dreta, estenent un cert nombre de dits.

Es conta el total de dits estesos i si el jugador en vol més, es repeteix la mateixa operació, ajuntant el resultat a la suma anterior, tantes vegades com es vulgui fins que es creu que se'n té suficients.

No es pot passar del número quinze. Es repeteix la mateixa operació per l'altre jugador fins que ja en té prou.

El jugador que, segons l'estipulat, ultrapassa el total de quinze, perd. Si cap dels dos, l'ha excedit, guanya qui més s'hi apropa.

REFERÈNCIES:

- Josep Iglésies, p. 131 (Els quinze dits).

REFERÈNCIES

- Opie, p. 164 (Tin can tommy).
- Brewter, p. 47 (Kick the Can).
- Bataller, p. 77 (La pedra) - p. 77 (El pot a l'aire).
- Pou, p. 95 (A cuc a delentar).

4.2. Cortar el hilo

El jugador que para compta fins a deu en veu alta, després arranca a córrer empaitant un jugador, i si entre ells dos un altre travessa, ha de perseguir aquest darrer i així successivament fins que n'atrapa un.

L'encalçador sempre ha d'acaçar l'últim que talla el fil.

El jugador que para se li diu: «aguja», els jugadors que corren «hilo», i quan un travessa rep el nom de «tijera» perquè les tisores tallen la relació entre agulla i fil.

Exceptuant l'agulla, cada jugador en un moment determinat pot fer de fil o de tisores.

El joc s'acaba quan l'agulla atrapa el fil, ja que aleshores «se ha enhebrado la aguja».

REFERÈNCIES

- Opie, p. 109 (Cross touch).
- Brewster, p. 66 (Cross tag).
- Josep Bataller, p. 51 (Tallar el fil).
- Amades, p. 129 (Fet travessat) - p. 129 (Fet a trencafils).

4.3. El Cuadro

Es marca amb guix, un quadrat a terra, amb capacitat suficient per a tots els jugadors. El quadrat significa la «Casa» del jugador que para i no hi poden entrar els jugadors que són perseguits (en cas de fer-ho també paren).

El que para compta fins a deu en veu alta, i quan acaba surt del quadrat i encalça els jugadors; quan n'agafa un, se l'emporta a la seva «Casa», i mentre dura el recorregut de tornada, tots els jugadors els poden apallissar. Ara són dos els que paren, i quan surten del quadrat van agafats de les mans i procuren atrapar a algun jugador; si ho aconsegueixen se l'emporten a «Casa» i mentrestant són ataconats pels jugadors fins que hi arriben, i també ho són en el cas que es deixin anar de la mà; quan ja hi ha tot un rengle, també són apallissats en el cas que aquest es trenqui.

Cada vegada augmenta el nombre dels qui paren i disminueix el de perseguits. Cal remarcar que només poden agafar els jugadors dels extrems de la cadena.

Aquest joc segons els grups, acaba d'una de les següents formes:

- a) Quan tots els jugadors són agafats.
- b) Quan només resta un jugador lliure.

NOTA:

Aquest joc al Col·legi "Mossèn Ramon Bergadà" també rep el nom de «La castaña» o «La olla».

REFERÈNCIES

- Opie, p. 89 (Chain He).
- Brewster, p. 67 (Link Tag).
- Bataller, p. 62 (la Cadena).
- Pou, p. 81 (Dins l'olla).
- Iglesies, p. 97 (Aixàviga).
- Portella, p. 47 (Ali-Babà).
- Amades, p. 128 (Runyé) - p. 129 (Cuit de colla).

4.4. Churro, media manga, manga entera

És un joc de dos equips amb idèntic nombre de jugadors i amb la figura de la mare com a valor neutral per fer de jutge entre els jugadors.

Dos jugadors es destrien a un procediment eliminatiu binari que acostuma a ésser «Piedra, papel y tijera» i el que guanya és el primer a començar a elegir jugador per formar equip; una vegada els dos equips formats amb idèntic nombre de jugadors, els mateixos dos jugadors es tornen a destriar a un altre procediment binari, que acostuma a ésser a «Los quince», per saber quin dels dos equips para.

Els jugadors que paren es posen acotxats, en renglera, amb l'esquena doblegada, cada un amb el cap ben resguardat entre les cuixes del jugador que té al davant, per tal que, en saltar els altres, no els puguin fer mal, i cada un també es subjecta amb les mans a les cuixes del jugador que té al davant a fi de mantenir millor l'equilibri.

El líder de l'equip que para, recolza el cap en la mare, la qual fa de coixí i toca la paret amb l'esquena, aquest primer jugador té el cap damunt la falda de la mare si aquesta està assentada, i si està dreta, el jugador recolza el cap en el ventre de la mare i es subjecta a la seva cintura o cuixes.

Els jugadors de l'equip contrari corren per agafar impuls i boten d'un en un damunt els ajupits.

Si els que paren s'aclofen mentre els contraris salten, llavors tornen a parar els mateixos.

Una vegada tots els jugadors ja han saltat i es mantenen sense moure's damunt els que paren, el que ha estat el primer a saltar (el líder) salmodia rítmicament la següent cantarella:

Churro,
media manga,
manga entera.
Adivina
lo que tengo
en el puchero
de mi abuelo.

Cada vegada que diu una clàusula col·loca la mà dreta plana sobre la mà, l'avantbraç o el braç esquerra i finalitzada la cantarella el primer dels jugadors que paren (líder) ha d'endevinar en quina posició té la mà el líder dels de dalt, i ha de dir: «Churro» si creu que assenyala la mà, «Media manga» si és l'avantbraç, i «Manga entera» si és el braç.

Si ho endevina, l'equip deixa de parar i s'intercanvien els rols, en cas contrari continuen parant els mateixos, i el joc recomença de nou. el jugador que realitza el rol de mare jutja si el gest que fa el líder dels de dalt, correspon o no amb el nom que diu el líder de l'equip que para.

(Hi ha jugadors que en lloc de dir: «manga entera» diuen «Mangotero» o bé acaben la cantarella a «puchero»).

De vegades, amb prèvia indicació, en lloc de fer les senyals en el braç, les fan en el dit índex de la mà esquerra i aleshores: «Churro» és la falangeta, «Media manga» correspon a la falangina, i «Manga entera» a la falange.

En el cas que no hi hagi mare, el primer jugador de l'equip que para, recolza les mans a la paret així com el cap i es posa amb les cames eixarrencades, la resta de jugadors es disposen com ja havíem vist.

REFERÈNCIES

- Maspons i Labrós, p. 71 (El cavall fort).
- Bataller, p. 84 (Fava a la paret).
- Antoni Pou, p. 75 (núm. 79), (A fava).
- Josep Iglésies, p. 110 (Cavall fort o guixa).

4.5. Escondite

El jugador que para compta en veu alta fins a un número preestablert pels jugadors, generalment és fins a cinquanta o cent, o bé fins que un dels amagats diu «Basta!» o «Ya!» quan veu que tots els jugadors ja estan amagats.

Es compta de cara a la paret tot fent coveta amb les mans i tapant-se els ulls per tal de no veure on s'amaguen els jugadors, quan acaba de comptar diu en veu alta: «¡El que no se ha escondido, tiempo ha tenido!» i comença a cercar els jugadors.

Quan en descobreix un, corre cap a «Casa» (lloc on ha comptat) i tot picant a la paret amb la mà plana diu en veu alta: «¡Un, dos tres, por (tal)!» –el nom del jugador– i aquest ha de sortir i està fora de joc, i així amb tots. De vegades a més del nom del jugador, es diu el lloc on és.

El que para, quan veu un jugador, si aquest corre més de pressa que ell i aconsegueix arribar a casa i dir, tot picant a la paret amb la mà plana: «Un, dos, tres, salvado»! o «Un, dos, tres, por mí» aleshores està salvat, però si el que para l'agafa abans de dir-ho, aleshores està fora de joc.

Si tots els jugadors ja han sortit del seu amagatall menys un, ja sigui perquè han estat vistos, agafats o perquè han aconseguit salvar-se i el que para està cercant aquest darrer jugador, però aquest aconsegueix arribar a casa i dir, tot picant a la paret amb la mà plana: «Un, dos, tres, por mí y todos mis compañeros!» aleshores tots queden salvats i ha de tornar a parar el mateix jugador. Aquesta expressió solament la pot dir el darrer jugador (si ho fa algun dels altres jugadors li toca parar).

Si el que para, quan anomena un dels amagats, es confon de jugador perquè s'han intercanviat peces de vestir o simplement s'equivoca, tots surten dels seus amagatalls dient: «¡Ha roto la olla, ha roto la olla!» i ha de tornar a parar.

Quan tots els jugadors ja han sortit del seu cau i el darrer jugador no ha aconseguit dir: «¡Un, dos, tres, por mí y todos mis compañeros», parará el primer ja sigui, que ha estat vist i no ha aconseguit salvar-se o que ha estat agafat.

El que para si vol pot establir que no val amagar-se al seu darrera, puix que els que ho fan de seguida que acaba de comptar diuen: «¡Un, dos, tres, salvado!» o «¡Un, dos tres, por mí».

REFERÈNCIES

- Opie, p. 153 (Hide-and-Seek). - p. 160 (Block).
- Brewster, p. 42 (Hide and Seek).
- Maspons i Labrós, p. 69 (Fet a la galindaina).
- Joan Amades, p. 128 (Cuit o fet a amagar).
- Antoni Pou, pp. 53-55 (núm. 53), (A conillets, o conillons).
- Josep Bataller, p. 75 (Pendre l'ou).
- Josep Iglesias, p. 54 (La cluca o a fet (segona modalitat)).
- Josep Portella, p. 49 (Salvadas).

4.6. El pañuelo

Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors, i cada capità assigna a cau d'orella un número a cada membre, sempre en ordre correlatiu, començant per l'u fins a arribar al darrer jugador (però en el moment de posar-se en rengle no cal seguir l'ordre de la numeració).

Es marca un rectangle a terra i els equips es col·loquen, en dues bandes oposades, darrera les ratlles que serveixen de camp de joc.

El jugador que realitza el rol de mare es col·loca al mig d'un dels dos costats desocupats del rectangle i alça el braç dret horitzontalment endavant subjectant, amb la mà, un mocador. Diu un número, els indicats corren cap al mocador, un d'ells l'agafa i torna al seu camp perseguit pel contrari; si aconsegueix entrar sense ésser tocat, està salvat, en cas contrari queda presoner de l'altre equip i no pot continuar jugant. Si el perseguidor en el seu afany per agafar el perseguit travessa la línia del camp d'aquest, aleshores és fet presoner i no pot seguir jugant. Es torna el mocador a la mare per poder prosseguir el joc.

Guanya l'equip que elimina l'altre. Els números eliminats són assumits pels companys que resten, de manera que la mare no cal que recordi els números dels qui ja no juguen.

REFERÈNCIES

- Brewster, p. 59 (Steal the Bacon).
- Josep Bataller, p. 66 (El mocador).
- Antoni Pou, p. 71 (núm. 74), (A mocadoret).
- Josep Portella, p. 48 (A mocador).

4.7. Pilla pilla

El jugador que li correspon parar compta, (generalment fins a deu, d'un en un i en veu alta), quan acaba arranca a córrer darrera els jugadors, quan n'agafa un, aquest para i ell deixa de fer-ho i s'incorpora al joc.

Si els jugadors són petits poden disposar d'un indret determinat prèviament on poden refugiar-se i al que anomenen «Casa».

La mainada a fi d'animar la persecució al jugador que para li canten alguna de les expressions que animen a la persecució, les més usades a l'Escola són les següents:

- a) «¡Lobo feroz,
patatas con arroz!»
- b) «¡Lobo feroz,
patatas con arroz,
comiendo una sardina
y la frio con arroz!».
- c) «¡A que no me pillas,
cara de papilla!».
- d) «¡Macarrones
chicharrones
una vieja
sin calzones!».
- e) «¡Bruja, bruja!».
- f) «¡Marica, marica!».

També acostumen a pronunciar repetitivament el nom del jugador que para o bé qualsevol altre expressió que instiga al que para a intensificar la persecució.

REFERÈNCIES

- Opie, p. 62 (Touch).
- Josep Bataller, p. 49 (Tocadeta).
- Josep Iglésies, p. 54 (La cluca: primera modalitat).

4.8. Policías y ladrones

Es formen dos equips amb el mateix nombre de jugadors, uns fan de policies i els altres de lladres. Els policies són els que paren i de cara a una paret compten, en veu alta o baixa segons l'estipulat, fins a un número determinat; quan acaben van a cercar i a agafar als lladres, i quan n'agafen un, el posen a la presó que està vigilada per un o dos policies.

Si un company lladre arriba a la presó sense ésser capturat i aconsegueix tocar als presoners, aquests queden alliberats, fugen i s'incorporen de nou al joc.

Quan tots els lladres són presoners, s'acaba el joc i torna a començar intercanviant-se els rols.

La presó sempre és un indret determinat i preestablert per tots.

En alguns grups es juga en aquest joc amb la varietat que no hi ha possibilitat de rescat, també hi ha la varietat de jugar amagant un objecte (mocador, pedra...), consisteix en el següent:

Els policies són els que paren i una vegada han acabat de comptar, han de cercar als lladres i l'objecte que aquests han amagat (prèviament els policies i lladres s'han posat d'acord amb l'objecte, anomenat «tesoro», a amagar); per poder saber on es troba el tresor intenten agafar un lladre, quan n'agafen un, el porten a la presó i li comencen a fer pessigolles o a dobligar-li el braç darrera l'esquena, (és a dir, el que en diuen «tortura china») fins que anuncia on es troba el tresor; si aconseguen enganyar-los i tots van a cercar l'objecte, ell intenta fugir de la presó, si ho aconseguen queda lliure i procura que no el tornin a agafar.

Els policies aniran cercant jugadors fins que troben qui els ho confessa, de vegades els policies es fan acompanyar del jugador a fi que els indiqui exactament on es troba el tresor; quan aconseguen l'objecte, guanyen i s'intercanvien els rols.

NOTA

Aquest joc també rep el nom de «Poli-ladra» o «Poli-caco» i quan juguen amb un objecte diuen «Poli-ladra con objeto» o «Poli-caco con objeto».

De vegades els jugadors estipulen que en lloc de comptar els policies fins a un número determinat, han d'esperar que els lladres diguin «!ya!» per començar la recerca.

REFERÈNCIES

- Opie, p. 168 (Outs); sense rescat.
- Bataller, p. 55 (Policías y ladrones); sense rescat.
- Iglesias, p. 99 (a mossos i a lladres); amb rescat.
- Serra Boldú, p. 574 (La justicia y los ladrones); sense rescat.
- Portella, p. 47 (A lladres i policies); amb rescat i amb objec.
- Amades, p. 133 (A lladres i serenos); amb rescat.

5. LLISTA DE REFERÈNCIES

AMADES, Joan: *Folklore de Catalunya, III: costums*, Barcelona, Editorial Biblioteca Selecta, 1969.

BATALLER CALDERÓN, Josep: *Els jocs dels xiquets al país Valencià*, València, I.C.E. 21979.

BREWSTER, Paul G.: *American Nonsinging games*, Norman: University of Oklahoma Press, 1953.

IGLESIAS, Jose: *Jocs tradicionals de brivalla i de joventut de Reus*. Reus, Associación de Estudios Reusenses, 1977.

MASPONS i LABRÓS, Francesc: *Jocs d'infants*, Col·lecció Popular Barcino XXXIX, Barcelona: Editorial Barcino 31933 (11874).

OPIE, Iona, & Peter OPIE: *Children's games in street and playground*, Oxford, Oxford University Press 1969.

PORTELLA COLL, Josep: *Jocs populars (II): Jocs esportius i de provatures*. Jocs recollits per J. Pons Gener, f. Salord, i J. Portella. quaderns de Folklore 15-16. Ciutadella: Col·lectiu Folkloric Ciutadella 1984.

POU, Antoni: *Jocs populars*. Palma de Mallorca: Editorial Moll 1980.

SERRA BOLDU, Valerio: «Folklore infantil». Dins F. carreras i Candi (ed.), *Folklore y costumbres de España*; (Vol. II) pp. 537-597. Barcelona: Editorial Alberto Martín 1931.

6. CONCLUSIONS

Ha resultat molt interessant penetrar en el món lúdic d'aquests infants de Constantí i realitzar l'observació de les manifestacions i comportaments verbals i no verbals dels alumnes del Col·legi «Mn. Ramon Bergadà» durant l'esbarjo i fora de l'horari escolar, així com les entrevistes i conversacions mantingudes amb ells per tal de copsar la seva visió des de dintre de la comunitat i, a la vegada, per aclarir conceptes, dubtes i ajudar-me a complementar les observacions i les dades obtingudes.

Els jocs que es citen són jocs que juguen els infants de Constantí, al final de l'explicació de cada joc hem vist un apartat de referències amb la finalitat de citar els autors que donen constància del mateix joc, jugat per infants d'altres indrets del país o de la resta del món.