

Programa Compartim de gestió del coneixement del Departament de Justícia

Aprenentatge creatiu mitjançant jocs i joguines

Monitors artístics de centres penitenciaris

Desembre 2011

Programa Compartim de gestió del coneixement del Departament de Justícia

Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada

Comunitat Monitors artístics de centres penitenciaris

Desembre de 2011



Avís legal

Aquesta obra està subjecta a una llicència Reconeixement 3.0 de Creative Commons. Se'n permet la reproducció, la distribució, la comunicació pública i la transformació per generar una obra derivada, sense cap restricció sempre que se'n citi el titular dels drets (Generalitat de Catalunya. Departament de Justícia). La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/legalcode.ca>

© Generalitat de Catalunya
Departament de Justícia
www.gencat.cat/justicia

Índex

1. Introducció	2
2. Objectius	5
3. Història del joc i la joguina	6
4. Categories de jocs i joguines	9
5. Els valors del joc	27
6. El joc en l'art d'avantguarda del segle XX	33
7. Els jocs, les joguines i el reciclatge	50
8. Joc i joguines tradicionals del món	66
9. Recull d'imatges de jocs i joguines fets als centres	100
10. Bibliografia i enllaços d'interès	114

1. Introducció. Per Teresa Alférez

“El nen que no juga no és nen, però l’home que no juga ha perdut per sempre el nen que vivia en ell i que li faria molta falta.”

Pablo Neruda

A l'abril de 2011 va sorgir la idea de treballar sobre el joc i la joguina, un món que no passa desapercebut al nostre mitjà de treball. A l'àmbit penitenciar hi ha força temps lliure i sovint s'omple jugant. Futbol, dòmino, escacs o parxís són alguns dels jocs que més es practiquen a les presons. D'altra banda, i més concretament als tallers artístics, hem treballat històricament els jocs i les joguines, ja sigui de manera artística, creant objectes estètics per a la seva venda o exposició, o de manera més pràctica, per fer-los servir als nostres espais: elaborant jocs del món, instruments musicals o exercicis teatrals.

Partint de la idea inicial, molt àmplia, ens vam adonar que des de les diferents disciplines que ens defineixen com a monitors artístics i escènics hem treballat el joc i la joguina i podem continuar fent-ho. El joc i la joguina amb contingut pedagògic o sense, per a un ús propi o aliè, com a eina lúdica, educativa o artística. I, amb la intenció d'investigar en un camp tan ampli que pogués interessar a monitors artístics de diferents especialitats -i, fins i tot, a altres professionals-, vam començar a treballar.

Després d'un seguit de trobades, documentació i sessions d'expert amb l'Oriol Comas, creador i analista de jocs i del fet de jugar (<http://www.comascoma.com>), presentem el resultat del treball de tots aquests mesos.

No volem fer un catàleg de jocs ni una història exhaustiva del joc i la joguina. El que pretenem és fer una guia per tal de motivar i poder treballar als nostres tallers, tant per fabricar jocs i joguines més enllà del que hem fet fins ara com per poder jugar-hi. Un document que pugui servir d'introducció per a tot aquell que n'estigui interessat, que ofereixi recursos i línies per tal d'endinsar-se en un món tan ampli: el joc i la joguina com a eina a la nostra tasca quotidiana.

Un cop analitzades les diferents categories i valors dels jocs, creiem que poden encaixar perfectament en la dinàmica del nostre dia a dia a les presons, des de la invenció d'un

joc, la seva creació, el joc en si mateix, fins al mateix fet de jugar, i des dels nostres tallers podem treballar igualment habilitats creatives, artístiques, educatives o lúdiques.

El joc és diversió, motivació, comunicació, fantasia, estímul, reflexió, col·laboració. Històricament s'ha jugat arreu, a tot el món s'han inventat i fabricat jocs i joguines i, fins i tot, podem trobar similituds en llocs allunyats i propers en el temps.

Des d'una vessant diacrònica, veurem que el joc com a diversió, el trobem localitzat a diferents cultures i ha anat evolucionat al llarg del temps. Les seves representacions i restes materials ens han arribat com a testimonis i exemples del seu ús històric.

Parlarem de *joc* i *joguina*, n'establirem una definició i categorització, però no els tractarem com a camps estancs; aquesta no és la nostra intenció ni la nostra necessitat real. No parlarem tampoc del joc i la juguina restringits a l'àmbit infantil ja que el seu ús és més ampli, i en el món adult constatem que és present de manera quotidiana.

El joc apareix entre els mamífers, que juguen per aprendre, en forma de joc simbòlic, joc social o joc formal. La psicologia i la pedagogia s'han encarregat de classificar les diferents maneres de jugar i, a partir de les orientacions d'Oriol Comas, hem establert una altra classificació que ens pot ser més útil per a la nostra tasca.

Amb el joc bàsicament busquem la diversió i estem creant un espai i un temps fora de la vida real. Entenem que el joc i la juguina es poden fer servir de manera únicament lúdica, per omplir el dia a dia, per evadir-se, passar l'estona o divertir-se, o bé com una eina d'intervenció que es pot dotar d'un contingut determinat en funció d'uns objectius específics. Parlarem de pedagogia del joc, dels valors que es poden atribuir a jocs i joguines i del per què de jugar i no jugar.

En el camp artístic considerem rellevant parlar de l'avantguarda del segle XX com a redescobriments de la juguina a partir de la renovació pedagògica i l'experimentació plàstica del segle XIX. La sortida dels cànons més clàssics, la tornada a la simplicitat i la ingenuïtat faciliten que el joc i la juguina siguin reconsiderats com a elements adults, de lleure o de diversió. Diferents artistes del segle XX relacionen la seva obra amb el joc i la juguina, entre els quals el seu màxim representant va ser Alexander Calder.

Seguint la línia de treball de 2010 –reciclatge creatiu– i mantenint una de les inquietuds presents als nostres tallers –el reciclatge–, és interessant parlar de jocs i joguines elaborades amb materials reciclats. No volem proposar receptes per fabricar-les, sinó simplement fer unes pinzellades per animar a fer servir l'enginy en el seu procés de

creació, que, com hem vist, està plenament desenvolupat en les societats més pobres, però potser el trobem a faltar en societats més “avançades”, en les quals normalment les joguines es compren i no s'autofabriquen.

I, per finalitzar, per tornar a posar èmfasi en la universalitat del joc i la joguina, des d'un punt de vista sincrònic, d'anàlisi intercultural, podem veure com a objectes similars se'ls atribueixen valors o significats diferents o com a llocs realment allunyats els jocs tenen grans similituds.

“L'home només juga quan ho és plenament i només és home complet quan juga.”

Eugeni d'Ors

2. Objectius. Per Teresa Alférez

- Valorar la importància del joc i la joguina en el nostre món actual.
- Reflexionar sobre la presència del joc i la joguina en el nostre àmbit de treball.
- Donar un contingut a la feina que s'ha desenvolupat i es pot desenvolupar en el futur a partir del joc i la joguina en la nostra tasca quotidiana.
- Oferir una guia orientativa i motivadora per treballar en el camp del joc i la joguina als tallers artístics dels centres penitenciaris.

3. Història del joc i la joguina. Per Teresa Cardeñosa

El joc, del llatí *iocus*, broma, és una activitat que té com a finalitat la diversió dels participants i és, per tant, tan antic com la vida mateixa. La primera referència sobre jocs es remunta a l'any 3000 aC.

Els jocs es consideren com a part de l'experiència humana i estan presents en totes les cultures. Des del seu naixement, el nen juga pràcticament sense cap estímulo, la qual cosa fa plantejar-se, des de fa dos segles, quin és l'origen d'aquest desig o necessitat. Són moltes i diverses les teories que es barregen, des de les relacionades amb el físic o les d'origen psíquic, sociocultural, etc. El joc és una eina indispensable per a l'educació, estimula l'aprenentatge, desenvolupa les capacitats intel·lectuals i canalitza les frustracions.

El joc és seducció, mentida, diversió, creació, comunicació, competició, manipulació d'un espai i un temps delimitat i fora de la realitat. Revela en l'home una manifestació de llibertat. La conducta lúdica és la que ens permet expressar lliurement la nostra personalitat, per més que hagi d'estar subjecta a una sèrie de normes, les quals no coarten aquesta llibertat. La persona, en abandonar-se a la realització d'una activitat plaent, oblida les seves tensions i exterioritza el seu profund sentiment i, en definitiva, la seva manera de ser, les seves emocions i sentiments més ocults.

La joguina és un objecte per jugar i entretenir. N'hi ha escasses referències arqueològiques. La seva història és intrínseca a la mateixa humanitat. Ha estat i és fidel reflex de la realitat de cada època i de cada civilització.

Les joguines es poden classificar de moltes formes:

- D'acord amb l'edat a la qual estan destinades.
- Segons el lloc on es juga (taula, videojoc, exterior, etc.).
- Segons el tipus de joc (educatiu, esportiu, bèl·lic, etc.).
- D'acord amb la capacitat que desenvolupen (afectivitat, motricitat fina, motricitat global, sociabilitat, etc.).

Una joguina té per objectiu la recreació, l'aprenentatge, el desenvolupament o estimulació dels aspectes intel·lectuals, psicològics, sensorimotrius, la convivència social, entre

d'altres. A través de la joguina, els nens exploren, descobreixen, aprenen i interactuen amb múltiples objectes i problemes que constitueixen una part important del seu desenvolupament com a individus.

És molt difícil determinar l'origen de la joguina, però se sap que ja en l'antic Imperi Romà els nens tenien nines d'ivori, el *sistrum* era una mena de sonall de ceràmica amb forma d'ocell que s'utilitzava amb els nadons, així com el *crepundia*, que consistia en un conjunt de peces que es posaven sobre una corda. A Egipte jugaven amb estatuetes i al Perú preinca, amb nines de drap.

Al principi, generalment, les joguines eren artesanals i fins i tot les fabricaven els mateixos nens imitant els objectes del seu entorn quotidià. Amb la revolució industrial es comencen a fabricar aquests objectes de diversió i són els mercats els que determinen amb quines joguines han de jugar els nens. En la segona meitat del segle XX es desenvolupa la tecnologia electrònica: cotxes elèctrics, nines parlants i videojocs. La imaginació a l'hora de jugar ha quedat eclipsada per l'auge dels jocs electrònics, molt més freds.

Tres dels més importants teòrics i inventors de jocs són Murray, Bell i Parlett. Murray estructura els jocs en quatre blocs:

- Alineació: tres en ratlla.
- Cacera: dos jugadors amb diferents peces.
- Jocs de guerra: aniquilar l'altre.
- Mancala: grans jocs de la humanitat.

Per a Bell, *cacera* i *enfrontament* són el mateix i Parlett va idear jocs temàtics on passen coses.

El joc antic

Go. Amb uns 3.000 anys d'història, és un dels jocs més antics. Va néixer a la Xina, on rep el nom de *weiqi*. L'any 735 de la nostra era arriba al Japó, on ha gaudit d'un ampli reconeixement, ja que és el país capdavanter del món del *go* pel que fa a nombre de jugadors, a organització de campionats i a prestigi social del joc. Els darrers anys del segle XX Corea s'ha convertit en una gran potència, pel nombre i qualitat dels seus jugadors. A Occident va ser l'enginyer alemany E. Lasker qui el va introduir el 1905.

Regles: dos jugadors. Durada: 30 minuts.

Material: Un tauler de 19x19 línies, 181 pedres negres i 180 pedres blanques.

Escacs. És un dels grans referents de la cultura popular mundial, a la vegada joc, art i ciència. La batalla entre dos exèrcits jerarquitzats que lluiten a camp obert per matar el rei enemic és un dels temes que més llibres han fet escriure. Aquest joc va ser creat cap al segle VII a l'Índia o la Xina.

Regles: dos jugadors. Durada: 60 minuts.

Material: Tauler d'escacs de 8x8 caselles, 16 peces blanques i 16 peces negres.

Cada jugador disposa de vuit peces (rei, reina, dues torres, dos alfils i dos cavalls) i vuit peons. Es juga per torns. Cada fitxa té un moviment determinat.

Shogi. Són els escacs japonesos.

Jocs de Mancala. Neix a Àfrica i es va escampar d'un lloc a un altre fins al Carib i al sud-est asiàtic, a l'Orient Mitjà i l'Àsia central. A cada indret es coneix amb un nom diferent. Les tres característiques comunes són:

- Els jugadors comparteixen les fitxes (siguin llavors, petxines o pedres).
- Es juga distribuint les fitxes d'una en una, normalment fent un recorregut circular pels forats del tauler, operació que s'anomena *sembrar*.
- Pot haver-hi més d'una fitxa a cada forat.

Regles: dos jugadors.

Material: taulers de diferent nombre de rengletes i forats, llavors, pedres o petxines.

Els jocs de mancala més coneguts són *awalé*, *mulabalaba*, *congklak* i *bao*, de l'Àfrica Oriental. Els africans diuen: "Jugar és xerrar amb l'altre; no guanyar. Es juga només per jugar; no per guanyar".

Altres jocs antics són: *Backgammon*. Ja hi jugaven els grecs; *els daus*, d'origen asiàtic. Ja hi jugaven grecs i romans i, fins al 1840, era una eina de luxe; *Parxís*, joc de l'Índia que

té 400 anys d'antiguitat.

Entre els jocs de cacera: *El asalto*, joc medieval europeu; *Dames*, possible influència dels àrabs; *Dames xineses*, joc alemany de finals del segle XIX; *Alquerc*, joc medieval que ja no es juga; *Mefataf*, joc escandinau, islàmic i finlandès; *Manu de nou*, medieval europeu.

El joc contemporani

Al 1840 va aparèixer la cromolitografia que va donar colors als jocs de cartes, facilitant que al final del segle XIX hi hagués un esclat del joc en societat.

Als anys vint-trenta el joc va passar a ser un entreteniment per al temps lliure, concepte que va començar a existir amb la incipient societat del benestar. Fins a l'arribada de la televisió, es jugava al menjador de casa, en família (Monopoli, Cluedo, Scrable, Otelo, etc.).

Durant tot el segle XX la indústria va decidir quins jocs calia vendre, i així van sorgir un munt de jocs i joguines, alguns descatalogats aviat (*Scotland Yard*, *de la Barricada*, *Civilització*) i altres reeditats (*Cosmic Encounter*, *Illuminati*, *Diplomacy*, *Acquire...*) Jocs de conquerir i traïr; jocs de negociació, d'enganyar i guanyar. Jocs educatius, per aprendre, de comunicació i llenguatge. Les noves tecnologies del segle XXI guanyen terreny als jocs tradicionals. Els jocs dels nens se centren actualment en l'electrònica i els videojocs, cada cop més individualistes i solitaris, i ja no surten a jugar; ara es comuniquen a través de les xarxes socials.

4. Categories de jocs i joguines. Per Sònia Marco

La cultura humana seria impensable sense un component lúdic. És tan important la presència que té el joc en les activitats creatives, des de les quotidianes a les artístiques, que es mostra com quelcom aparentment diferent que es destaca del món habitual. No obstant això, intentar una delimitació satisfactòria d'aquestes activitats resulta dur, ja que el concepte del joc és múltiple i està subjecte a les variables lingüístiques i culturals registrades al llarg de la seva història.

Però, seguint el rastre de l'estètica filosòfica, des de la seva consolidació com a disciplina autònoma en el segle XVIII fins a l'hermenèutica contemporània, trobem set característiques determinants del fenomen lúdic: la llibertat, la dualitat, un espai i temps

propis, l'automoviment, la intencionalitat "0", l'atzar i la doble productivitat. Aquests trets diferencials s'identifiquen també en la literatura en el *llibre-joc*, en la mesura que aquest promou la llibertat creativa, la reconfiguració de la narrativa de l'autor i del lector, el disseny d'un *espai-vertigen*, la lectura extraviada, la mediació de l'atzar i la necessitat d'interactivitat.

La joguina és una vocació fantàstica, és a dir, una representació concreta d'allò que el mateix joc suggereix. Ha de suggerir, ha de plantejar accions. Per la qual cosa podria incloure's en alguna de les categories de joc, ja que pot reforçar o iniciar un tipus de joc.

Evolució del joc en les espècies. Primeres classificacions

El joc apareix en els mamífers, que juguen per aprendre. De fet, la principal funció del joc és aprendre. Els mamífers es caracteritzen per un cervell evolucionat, infància llarga, cura parental, alletament de les cries, cacera en grup, divisió social i no genètica del treball. Els mamífers juguen a caçar en grup, definir jerarquies, explorar, dividir-se el treball, entre d'altres. El joc entre aquests (canins, felins, aquàtics, primats) es basa en la imitació i l'exploració per assaig i error. En els mamífers hi ha una absència total de joc simbòlic.

El **joc simbòlic** es fa sobre representacions i no sobre coses reals. Les pintures rupestres són el primer exemple sobre els animals a través de les seves representacions. Aquest tipus de joc està clarament present en tots els nens a partir dels dos anys de vida. Està present quan el nen agafa una pedra i juga amb ella com si fos un carro; aquest infant està jugant amb el carro, no amb la pedra.

Els ximpanzés i altres primats tenen la capacitat d'utilitzar representacions i poden, per exemple, fer servir unes paraules, però no apareix en ells cap forma de joc simbòlic. El joc en els ximpanzés té les mateixes característiques que el de tots els mamífers.

Així doncs, sabem que el joc simbòlic es presenta exclusivament en els infants humans, juntament amb el llenguatge, intrínsecament simbòlic.

En els éssers humans, després del joc simbòlic, cap als dos anys, comença una etapa de **joc social**, en el qual els nens juguen cada cop més entre si i amb els adults, utilitzant el llenguatge. Aquest tipus de joc requereix cada cop més l'establiment d'acord.

Finalment, s'acaba en el **joc formal**, la característica del qual és que és un joc amb unes regles molt clares. Els jocs de bales són un exemple excel·lent de jocs infantils amb regles, cap als sis anys d'edat.



A partir dels set anys els nens poden fer servir regles per manipular els objectes, interactuar socialment o generar coneixement, els tres usos fonamentals del joc i les regles.

Joc de bales

*Imatge de Paul Bangs
Banc d'imatges del CNICE*

A la història de l'espècie humana és probable que el joc formal aparegui després de la sedentarització, resultat de l'agricultura i l'escriptura.

L'objecte del joc formal són les regles en si mateixes, no les representacions. Gràcies a aquesta capacitat per establir regles en el joc, l'espècie ha pogut construir "jocs clau" com la democràcia, la religió i la ciència.

Crear jocs amb regles és l'essència de l'evolució de la civilització.

Classificació del jocs segons diversos autors

La ciència pedagògica i la psicologia han classificat els jocs i les joguines, segons les diverses teories del moment històric en el qual es trobaven. Cal destacar algunes taxonomies:

1. **Groos** (1899) els divideix en:

- *Jocs d'experimentació o funcionals generals*: jocs motors, afectius, intel·lectuals i exercicis de voluntat.
- *Jocs de funcions especials*: jocs de lluita, caça, persecució, socials, familiars, d'imitació.

2. **Stern** (1922) els classifica en dos grans grups: els *jocs individuals*, que potencien la conquesta del cos, de les coses, com ara el joc de papers o rols, i els *jocs socials*, que

tracten la imitació simple, potencien els papers complementaris, entre els quals hi ha els jocs combatius.

3. **Queyrat** (1926) els divideix en tres categories: *jocs hereditaris* (caça, lluita i persecució), *jocs d'imitació*, que inclouen els jocs de supervivència social i els jocs d'imitació directa, i *jocs imaginatius*, que potencien la metamorfosi d'objectes, la vivificació de joguines, la creació de jocs imaginaris, la transformació de personatges i l'escenificació d'històries.

4. Entre les més destacades, trobem unes de les primeres classificacions més conegudes que ens proposa **Karl Bühler** (1946), per a qui les joguines podien dividir-se en tres tipus:

1. Joguines projectades per al moviment i per a la provisió d'activitat motora, amb vista al desenvolupament muscular.
2. Joguines adequades per al joc constructiu i creador, fase que assenyala el començament de la conquesta, per part del nen, dels materials que l'envolten. Confereixen algun significat a l'acció.
3. Joguines que es presten a l'acció dramàtica, la ficció i el joc imitatiu, i capaciten l'infant a moure's en el món de la fantasia.

Bühler es va formar en la psicologia de la Gestalt, però va crear la seva pròpia teoria denominada *Funcionalisme*. Ens diu que el joc és un element fonamental per al desenvolupament intel·lectual i cognoscitiu de l'home. Entén el joc com a "plaer funcional", independent de l'activitat duta a terme i de la finalitat. Aquest plaer, el presenta com l'objectiu en funció del qual es desplega l'activitat i, alhora, com el mecanisme intern que sosté la seva reiteració.

5. Per una altra banda, cal destacar **J.Piaget**, pare de la *Teoria constructivista de l'aprenentatge*, que estableix una classificació de jocs i joguines molt orgànica i conseqüent amb la seva teoria del desenvolupament del coneixement, per la qual cosa reforça l'enfocament cap a l'esfera intel·lectual. En l'*Assimilació* ens diu que, per exemple, un nen utilitza un objecte per efectuar una activitat que preexisteix en el seu repertori motor o per descodificar un nou esdeveniment, basant-se en experiències i elements que ja li eren coneguts (p. ex.: un bebè aferra un objecte nou i se'l porta a la boca; *aferrar* i *dur a la boca* són activitats pràcticament innates que ara són utilitzades per a un nou objectiu). En aquest exemple podria intervenir un tipus de joguina que reforci, com dèiem, la seva esfera intel·lectual.

“La Asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento, esquemas que no son otra cosa sino el armazón de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad.”

Piaget, 1948

Cal destacar una altra premissa que ens proposa, *la modificació* de l'estructura cognitiva o de l'esquema del comportament, per tal d'acollir nous objectes i esdeveniments fins al moment desconeguts per a l'infant. En l'exemple anterior, si l'objecte és difícil d'aferrar, l'individu haurà de modificar els modes apresos.

Ambdós processos s'alternen en la recerca d'equilibri, *Homeòstasi*, per intentar el control del món extern.

La classificació dels estadis del *desenvolupament cognitiu* que ens proposa Piaget ens ajuden a entendre l'evolució de l'individu i de quina manera un tipus o un altre de joguina podria intervenir per potenciar els valors ens els diferents estadis.

1. *Estadi sensor i motor*

- Des del naixement fins a un any i mig-2 anys.
- El nen utilitza els seus sentits en ple desenvolupament i les habilitats motrius per conèixer el seu voltant.
- Es prepara per poder pensar amb imatges i conceptes.
- Aquí trobem el que Piaget anomena *reaccions circulars primàries* (dos primers mesos intrauterins): repeteix accions que li produeixen plaer; *reaccions circulars secundàries* (4t mes i any de vida): orientat cap a l'ambient extern per aprendre o moure objectes. Busca gratificació; *reaccions circulars terciàries* (dels 12 als 18 mesos de vida): noció de permanència dels objectes. Si l'objecte no està relacionat amb els sentits, no li serveix. A partir dels 18 mesos ja pot imaginar els efectes simples de les accions que realitza i fer seqüències d'accions. Comencen els *primers jocs simbòlics* del tipus “juguem a que...”

2. *Estadi preoperatori*

- Entre els 2 i 7 anys.
- Interiorització de les reaccions de l'etapa anterior.
- Joc simbòlic, centració, intuïció, animisme, egocentrisme, juxtaposició, reversibilitat.
- Imita objectes de conducta, dibuixos, imatges mentals, desenvolupa el llenguatge parlat.

- Comença a comprendre que la quantitat es manté, tot i que variï la forma, i arriba a generalitzacions (longituds, volums líquids).

3. *Estadi de les operacions concretes*

- De 7 a 11 anys d'edat.
- Operacions lògiques usades per a la resolució de problemes.
- Usa els símbols.
- Cap als 7-8 anys aprèn la conservació dels materials. Reversibilitat (p. ex.: faig boles de fang i entenc que, reunint-les totes, tindrè la mateixa quantitat que quan era una massa original).
- Cap als 9-10 anys aprèn la conservació de superfícies.

4. *Estadi de les operacions formals*

- Dels 12 anys endavant (tota la vida adulta).
- Pensament abstracte, és a dir, de tipus hipotètic deductiu.

6. **Caillois** (1967) els anomena de manera diferent, explicant quin tipus de joc/joguina és.

1. Agón = implica competició, el combat o la competència que fa intervenir la voluntat individual.
2. Alea = sort o fortuna, la decisió deixada a l'atzar en què renuncia aquesta mateixa voluntat.
3. Minicry = imitació, mimetisme.
4. Ilinx = sensació de vertigen o de risc (esport o jocs de risc).

Defineix el joc com una activitat:

1. Lliure: no pot ser obligatori; si no, perd la seva naturalesa de diversió atractiva i alegre.
2. Separada: circumscrita als límits d'espai i temps precisos i determinats amb anterioritat.
3. Incerta: el desenvolupament no pot estar predeterminat, ni el resultat.
4. Improductiva: no pretén crear béns, ni riquesa, ni elements nous de cap mena.
5. Reglamentada: sotmesa a convencions que suspensen les lleis ordinàries i

instauren momentàniament una nova legislació, que és l'única que hi compta.

6. Fictícia: acompanyada d'una consciència específica de realitat secundària o de franca irrealitat en comparació amb la vida corrent.

7. **Parlebos** (1981) va establir una classificació en funció de la participació i comunicació. Els divideix en quatre tipus: *psicomotrius o individuals, d'oposició, cooperació i cooperació/oposició*.

8. La **UNESCO** al 1980 també en fa una classificació:

1. Exercicis funcionals.
2. Activitats de jocs simbòlics.
3. Activitats estructurades per unes regles lògiques o activitats de procediment.
4. Activitats de construcció.
5. Activitats d'expressió.

9. Cal destacar també **Borotav** (1985), que en clau més actual afegeix els videojocs i les noves tecnologies.

1. Jocs electrònics i videojocs.
2. Jocs verbals, imitatius i màgics, jocs d'iniciació.
3. Jocs de força i habilitat.
4. Jocs intel·lectuals.

“El juguete es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego.”

Borotav

En aquest projecte hem dividit els jocs en quatre grans grups, seguint les explicacions i orientacions del nostre assessor Oriol Comas, qui ens ha ajudat a entendre millor les claus del joc i el seu món.

1. Jocs de comunicació i llenguatge

Són tècniques que busquen estimular la comunicació entre els participants i intenten trencar la unidireccionalitat de la comunicació verbal en el grup, on normalment s'estableixen uns papers molt determinats.

Aquestes tècniques pretenen afavorir l'escolta activa en la comunicació verbal i, per una altra banda, estimular la comunicació no verbal (expressió gestual, contacte físic, mirada...) per tal d'afavorir les possibilitats de comunicació.

La dinàmica ens oferirà un espai amb nous canals d'expressió de sentiments cap a l'altre o la relació en el grup. Les dinàmiques trenquen, a més, amb els estereotips de comunicació, afavorint unes relacions més properes i obertes.

Aquestes dinàmiques de comunicació tenen el seu propi valor segons el procés del grup, el coneixement previ entre els participants i l'ambient. Sempre és diferent i, per tant, la realització dels jocs en diferents moments pot aportar al grup experiències enriquidores.

Un bon exemple serien els *jocs de presentació*, que solen ser molt senzills per tal de permetre un primer acostament i contacte. Bàsicament jocs per aprendre noms o alguna característica mínima en un grup de treball, idonis per a grups on la gent no es coneix; per tal d'aprofundir en el coneixement de les altres persones del grup, hi ha els *jocs de coneixement*, l'objectiu dels quals és conèixer millor la resta d'individus participants. Altres jocs que es poden incloure en aquest grup són els *jocs amb cançons*, ja que la música com a tal és un llenguatge que ens ajuda amb facilitat a la comunicació entre els participants.

2. Jocs de cacera i persecució

Poden ser tant jocs de taula (parxís, oca, escacs...) com jocs motors que impliquen motricitat, és a dir, basats en una acció motriu que coordina els sistemes de moviment i percepció.

“El joc i el moviment es justifiquen com una recerca contínua del perfeccionament per part del nen.”

Dühler

Parxís





Joc de l'oca

Banc d'imatges del CNICE

3. Jocs educatius

“El joc compleix el paper d'expressar els sentiments reprimits pel subjecte en el procés educatiu.”

Freud

El joc educatiu té l'objectiu implícit o explícit que s'apregui alguna cosa específica. Un objectiu que clarament es programa amb una finalitat educativa: aprendre d'una manera lúdica.

L'objectiu d'aquest tipus de joc és l'aprenentatge.

Per definició, jugar no té objectius educatius explícits; per això apareix el terme *joc educatiu*, quan s'utilitza com a material que ajuda a aprendre, com si fos un mètode d'ensenyament, un mètode que busca situacions lúdiques per ensenyar objectius educatius. Els pedagogs els consideren una eina fonamental per al procés d'aprenentatge, per elevar el treball independent dels estudiants i resoldre situacions problemàtiques en l'activitat pràctica.

El joc proporciona noves formes d'explorar la realitat i estratègies diverses per treballar sobre aquesta. Beneficia als estudiants ja que vivim en una societat basada en regles.

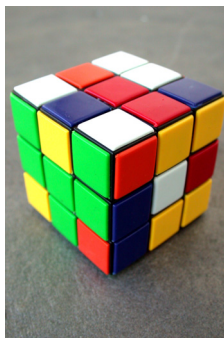
Permet desenvolupar la imaginació dels alumnes, pensar en nombroses alternatives per resoldre un problema i alhora afavoreix l'intercanvi grupal. Rescata de la imaginació la fantasia i reneix en els adults l'esperit infantil, que permet recuperar la curiositat, l'encant, l'astorament, l'espontaneïtat i, sobretot, l'autenticitat de reacció davant les situacions que se'ns presenten.

És a dir, el joc utilitzat com a eina.

Alguns exemples d'aquesta tipologia de jocs són els jocs de memòria (excel·lent manera d'estimular el cervell a qualsevol edat), trencaclosques (estimulació cognitiva), endevinalles (permet la interacció entre els individus, i podem incloure-hi objectes, colors, números, lletres...), contes i relats, figures de plastilina o altres materials modelables, mots encreuats...



Trencaclosques de cubs
Imatge de Paul Bangs



Cub de Rubik

mots encreuats...

1	M	2	U	S	I	C	3	A		4	N	5	B					
	F					C			6	M	O	S	E					
7	O		8	T	E	A	T	R	E				N					
9	B	A	R			O		R			10	R	E					
	R			11	A	C	T	R	I	U	S		F					
12	M	I	A			S			A			13	I					
					O			14	A		15	C	16	I				
17	O				I			N			18	O	F	19	C	I		
20	D	R	A	M	A			N								L		
	E							X				21	I			U		
22	S	I																
								23	E	N	R	I	C			24	B	E

Solucions mots encreuats



Conte "La elección"
Il·lustració d'Abraham Pérez Pérez

Totes les imatges, menys els mots encreuats, procedeixen del Banc d'imatges del CNICE

4. Jocs col·laboratius

La seva conseqüència és el joc de regles, i sense aquestes no és possible cap joc ni cap altra activitat en grup. Està vinculat a l'àmbit social i cultural i molt relacionat amb l'estabilitat.

Ajuda a superar l'egocentrisme i a englobar-se dins d'unes tradicions particulars. Alhora es potencia la igualtat de condicions i d'oportunitats.

Es poden jugar a l'exterior i a l'interior. Poden comptar amb estratègies, tàctiques, sistemes d'atac...

L'individu, tot i que juga en un grup, ha de tenir el control de les seves accions i el domini de les situacions, iniciativa i superació de la dependència. El conjunt d'individus d'un

bàndol són els companys o grup, i aquests sumen el conjunt d'accions individuals i el manteniment de la iniciativa.

Els adversaris han d'anticipar-se a les accions dels contraris i a la suma de les accions de l'oposició.

Les normes o regles defineixen el conveni i les relacions entre els elements estructurats i fixen els límits de les accions dels jugadors. Aquest conveni és el condicionant previ dels comportaments, tot i que no determinarà les conductes del joc ja que l'última decisió la tenen els jugadors. Hi ha regles quantitatives (defineixen allò mesurable: espai, nombre de jugadors i d'elements) i les regles qualitatives (expressen els criteris de les relacions entre els jugadors).

Tot i aquesta interessant classificació, hi ha algunes tipologies de jocs que podrien ser incloses en diferents taxonomies. És a dir, tenen prou autonomia i varietat per encaixar en diverses definicions anteriors, o en totes; inclouen joc col·laboratiu, educatiu, etc. Així doncs, hem volgut fer una breu explicació d'aquests jocs a banda, per tal de donar-los a conèixer ja que són importants i destacables en aquest àmbit.

a. Jocs populars

Els jocs populars estan molt lligats a les activitats del poble pla i, al llarg del temps, han passat de pares a fills. De la majoria no se'n sap l'origen, simplement van néixer de la necessitat de jugar que té l'home; és a dir, es tracta d'activitats espontànies, creatives i molt motivadores.

El seu reglament és molt variable i pot canviar d'una zona geogràfica a una altra amb facilitat, i fins i tot poden ser coneguts amb noms diferents segons on es practiquin.

Els jocs populars solen tenir poques regles i s'hi pot utilitzar tota mena de material, que no cal que sigui específic del joc. Tots tenen uns objectius concrets i una manera determinada de jugar: perseguir, llançar un objecte a un lloc determinat, conquerir un territori, conservar o guanyar un objecte, etc. La seva pràctica no té transcendència més enllà del mateix joc, no està institucionalitzat i l'objectiu principal és divertir-se.

Amb el temps alguns s'han anat convertint en un suport important dins les classes d'educació física, per desenvolupar les diferents capacitats físiques i qualitats motrius o servir com a base per a altres jocs o esports.

Els jocs populars poden servir com a eina educativa en diverses matèries de qualsevol aula ja que a les cançons, lletres, decoracions i estris s'observen característiques de cada època. Aquesta tipologia pot ser una estratègia divertida, en la qual les persones aprenen alhora que es diverteixen.



Futbolí
Fotografia d'Anni van Parys

Imatge del Banc d'imatges del CNICE

b. Jocs tradicionals

Són jocs més solemnes que també han estat transmesos de generació en generació, però el seu origen es remunta a temps molt llunyans.

No tan sols han passat de pares a fills, sinó que en la seva conservació i divulgació hi han tingut molt a veure les institucions i entitats que s'han preocupat que no es perdessin amb el pas del temps. Estan molt lligats a la història, cultura i tradicions d'un país, un territori o una nació. Els seus reglaments són similars, independentment d'on es desenvolupin.

El material dels jocs és específic de cadascun d'ells i estan molt lligats a la zona, als costums i, fins i tot, als tipus de feina de cada lloc.

Els seus practicants solen organitzar-se en clubs, associacions i federacions. Existeixen campionats oficials i competicions més o menys reglades.

Alguns d'aquests jocs tradicionals, amb el temps es convertiren en esports denominats tradicionals, de manera que la popularitat que tenen entre els habitants d'un territori o país competeix amb la popularitat d'altres esports convencionals. En trobem exemples com ara la petanca, el *chito*, les bitlles, la *rana*.

Alguns d'aquests jocs s'han convertit en veritables esports associats a una regió, malgrat que ni tan sols s'hi practiquen, i fins i tot formen part de les seves tradicions culturals.

L'origen dels jocs i els esports convencionals està lligat a l'origen d'aquest poble, per la

qual cosa els denominen *jocs o esports autòctons*. Alguns exemples són la lluita canària, el pal canari, la soga tira, la pilota basca, el llançament de barra, etc.

Rafael García Serrano va fer l'any 1974 una classificació i recull dels jocs tradicionals d'Espanya, distingint-los en diverses subcategories:

Jocs pedestres de salts i equilibris:

Carreres: *korrikolaris* (País Basc), *kastoris* o *andaris*, carreres rituals, carreres de sac.

Salts: salt de *pasiego*, salt amb *makilla*, salt ritual basc.

Equilibris: torres humanes, com ara els castellers de Catalunya.

Jocs de llançament:

Llançament a distància: llançament de barra espanyola, de *barrón*, de bola, de reixa.

Llançament de precisió: bitlles càntabres, *caliche*, *rana*, *rayuela*, *tanga*, *herrón*...

Jocs de força:

Aixecament de pes: aixecament de pedres (País Basc), de càntirs...

De tracció: soga, tira-tira del pal...

Jocs de lluita: lluita lleonesa i lluita canària.

Jocs de massa i bola: *checa*, *porca*, *brilla*...

Jocs de pilota: pilota basca, pilota valenciana...

També hi ha altres autors que classifiquen jocs de regions, com ara Martín Nicolás, J.C., que fa un recull dels jocs de Castella i Lleó, dividint-los en: llançament de precisió, llançament a distància, lluita, habilitat en el treball i jocs de pilota.



Llançament de martell a les Highlands Games, Escòcia

*Imatges d'Ángel Hernández Gómez
Fotografia del Banc d'imatges del CNICE*



Formació d'un castell, pels Castellers de Vilafranca, en una diada casteller

Imatge de Miguel Luis Fairbanks

Fotografia del Banc d'imatges del CNICE

c. Jocs de tauler o jocs de taula

És el tipus de joc que utilitza com a eina central un tauler on s'hi segueixen l'estat, els recursos i el progrés dels jugadors fent servir símbols físics.

Molts d'aquests també inclouen daus o cartes. La majoria de jocs que simulen batalles són de tauler, on es representa un mapa en el qual es mouen de manera simbòlica els contendents. Alguns jocs, com ara els escacs i el go són deterministes al 100 %, basats només en l'estratègia.



Simulació jugadors d'escacs tipus senyal

Els jocs infantils es basen en gran part en la sort, com ara el joc de l'oca, en el qual gairebé no es prenen decisions, mentre que el parxís és una barreja de sort i estratègia. El Trivial és aleatori, ja que depèn de les preguntes que cada jugador aconsegueixi.



Joc de dames

Imatges del Banc d'imatges del CNICE

d. Jocs de cartes

Utilitzen com a eina principal una baralla. Aquesta pot ser espanyola, de 40 o 48 cartes, o francesa, de 52 cartes. Depenent del tipus de joc, se n'escull una o una altra. També hi ha alguns jocs de màgia que en fan servir. Hi ha alguns jocs que es desenvolupen amb cartes que, a banda d'estratègia i sort, s'ajuden del llenguatge per tal de generar estratègies, comunicar-se amb un llenguatge secret amb la parella de joc o desconcertar el contrincant, com ara el mus. Alguns jocs de cartes són identificatius d'una zona concreta, i també hi ha països on la varietat d'aquest tipus de joc és molt més àmplia, com ara Espanya, on trobem jocs tan característics com *el julepe*, *el tute*, *la brisca*, *la perejila*, *el cinquillo*, *el cuadrado*, *el burro*, *el remigio*, *las siete y media*, *el mentiroso*, *la escoba*... i hi juga gent de totes les edats.



Baralla de cartes francesa

Imatge del Banc d'imatges del CNICE

e. Videojocs

Els videojocs són aquells que controla un ordinador o una computadora que poden crear eines virtuals que s'utilitzaran en un joc, com cartes o daus o elaborats mons imaginaris que es poden manipular.

Un videojoc necessita un o més dispositius d'entrada i una combinació de tecles i palanca de control, teclat, ratolí, ratolí de bola o qualsevol altre controlador. En els jocs d'ordinador el desenvolupament del joc depèn de l'evolució de les interfícies utilitzades.

De vegades hi ha una manca de metes o d'oposició que ha provocat una discussió sobre si aquests s'han de considerar *jocs* o *joguines*.

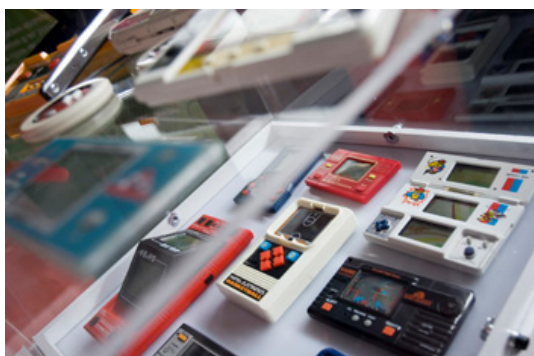
Amb la connexió a Internet han aparegut nous jocs, o d'antics adaptats a l'era tecnològica, com ara els de cartes. Els jocs d'ordinador s'han distribuït per tots els sectors socials i han transformat la manera tradicional de jugar.

Amb l'avenç d'Internet, els videojocs en línia s'han fet cada cop més populars, i en són una referència els jocs desenvolupats en Adobe Flash, que permeten el desenvolupament de videojocs multiplataforma. Fins i tot, molts dels dispositius mòbils els incorporen.



Imatges de videojocs dels anys 70

*Fotografies de [Luana Fischer Ferreira](#)
procedents del Banc d'imatges del CNICE*



f. Jocs de rol

Els jocs de rol són un tipus de joc en el qual els participants assumeixen el paper dels personatges del joc. En el seu origen es desenvolupaven entre un grup de participants que inventaven un guió amb llapis i paper. Units, els jugadors poden col·laborar en la història que implica als seus personatges, creant, desenvolupant i explorant l'escenari, en una aventura fora dels límits de la vida diària. Un dels primers jocs de rol en ser comercialitzats va ser *Dungeons & Dragons*, encara que a les traduccions oficials en castellà sempre van conservar el títol original en el joc, ja que la sèrie animada derivada del joc a l'Estat espanyol es va traduir com *Dragones y Mazmorras* i a l'Amèrica Llatina, *Calabozos y Dragones*.

Mètode de classificació ESAR

Actualment s'està fent un gran esforç entre els professionals implicats en aquesta temàtica per tal d'unificar criteris i aconseguir una classificació de les joguines que pugui ser útil a educadors, pares, etc., a l'hora d'escollir una joguina apropiada.

Existeix un acord absolut pel que fa a dues premisses bàsiques:

- La necessitat com a factor determinant en l'elecció d'una joguina.
- L'edat. Les empreses fabricants estan obligades a col·locar de manera visible en capsos o etiquetes l'edat a la qual va destinat el joc o joguina.

La que té una major acceptació actualment és l'ESAR. Sota una perspectiva evolutiva i a partir dels diferents estadis del desenvolupament infantil de Piaget, aquesta classificació ha estat realitzada per professionals implicats en el món de l'activitat i el producte lúdic, i és el resultat de més de deu anys d'investigació a escala internacional. Avui en dia és la guia que segueixen la majoria de ludoteques.

Àrea de desenvolupament que fomenta		Tipus de joguines
Motricitat	Amplia	Que incitin a la precisió i coordinació de moviments.
	Fina	Que ajudin a moure els dits de manera cada cop més precisa.
Sociabilitat		Que impliquin la participació de diverses persones.
Intel·ligència		Que invitin a pensar de manera més o menys elaborada.
Creativitat		Que fomentin la imaginació i la iniciativa.
Afectivitat		Que despertin sentiments d'afecció.
Llenguatge		Que siguin potenciadors del llenguatge.

Nota: Totes les imatges que són del banc d'imatges del CNICE tenen llicència *Creative Commons*.



5. Els valors del joc. Per Càstor Bordes

El joc com a eina educativa

El joc es considera un instrument educatiu previ fins i tot al mateix concepte de cultura. Plató ja va utilitzar el concepte de *joc* per tal de raonar que els infants podien aprendre diferents aspectes socials partint del joc, referint-se específicament a les matemàtiques, encara que amb el temps s'ha estudiat, analitzat i entès que el joc com a tal és un eina que serveix per treballar molts aspectes culturals.

Existeixen jocs que serveixen per treballar la memòria, l'estratègia, l'orientació a l'espai, la motricitat, les relacions intra i interpersonals, etc.

Segons les paraules d'Aristòtil, llegim: “Fins a l'edat de cinc anys, en què encara no és bo orientar-los cap a l'estudi ni els treballs coactius per tal que aquests no n'impedeixin el creixement, se'ls ha de permetre, però, moviments per evitar la inactivitat corporal; i aquest exercici es pot desenvolupar mitjançant diferents sistemes, especialment a través del joc.”

“La majoria de jocs de la infantesa haurien de ser imitacions de les ocupacions serioses de l'edat futura.”

Entenem, partint d'aquestes paraules, que el joc és sovint una simulació de la vida, tant en el treball individual com en la vida en comú; així, el joc o els jocs serveixen per créixer en termes generals i es poden dividir en diferents apartats, que serviran, fomentaran o ajudaran a desenvolupar o treballar diversos aspectes de les persones, tant psicològics com culturals.

Així, el joc es pot entendre com una manera de treballar diferents aspectes de les persones i de les societats, de la cultura i de les àrees intra i interpersonals a partir de l'oci, de la no-necessitat de generar cultura ni de construir de manera activa; és a dir, a partir de la relaxació del *no haver de*, de la *no-necessitat de*, es treballen de manera individual o col·lectiva diferents aspectes culturals i/o educatius.

El joc o els jocs en general són una eina pràcticament infinita que possibilita i facilita el treball educatiu i cultural, es faci de manera conscient o inconscient. Per a l'educador, el joc es pot arribar a convertir en una eina essencial de la seva pròpia feina educativa, ja que aquest es pot dividir en múltiples àrees educatives. Per tant, el fet de conèixer diferents jocs, les seves disciplines, mecanismes i aspectes del desenvolupament de la persona que es treballa en cada joc, servirà per millorar la nostra pròpia praxi com a

professionals i, en funció de la necessitat o necessitats de les persones, permetrà escollir quin o quins són els jocs més adients per complementar la formació de l'educand.

Impacte del joc sobre les persones

Tot seguit podem veure diversos factors que afecten directament i/o indirectament les persones en el moment en què es relacionen de manera directa amb el joc. Aquests factors poden variar en funció de la persona, el grup i el tipus de joc amb què la persona interactua.

Intrínsecs:

Psicològics

Grup-centre-família-comunitat

- Genera confiança en un mateix.
- Augmenta l'autoestima.
- Augmenta els interessos personals.
- Treballa les emocions:
timidesa, indiferència, por, burla, rebuig, entusiasme, etc.
- Minimitza l'estat d'oci.
- Evadeix per un moment de la realitat.
- Genera confiança, interès.

Físics

- Allibera l'estrès.
- Canalitza l'energia de forma positiva.
- Permet descobrir i desenvolupar habilitats i destreses.
- Ajuda a desenvolupar i millorar la motricitat fina i gruixuda.
- Ensenya a respectar els altres.

Extrínsecs:

Socials

- Fomenta el sentit de pertinença a un grup.
- Afavoreix la integració grupal.
- Desenvolupa la comunicació.
- Facilita l'aprenentatge i desenvolupament de diferents habilitats socials.
- Millora la capacitat d'adaptació social.
- Genera confiança en un mateix i en la resta del grup.
- Possibilita noves maneres de relacionar-se amb les persones.

La persona es troba amb ella mateixa i descobreix que és capaç d'actuar i controlar les seves pròpies accions i emocions a través de l'experiència del joc.

Diferents habilitats i valors que es desenvolupen a través del joc

Capacitat de superació i consecució d'objectius

Els jocs en les seves diferents vessants, joc de taula, de cartes, narratiu, de rol, videojocs en general, etc., estan creats a partir d'una sèrie de regles o normes que han de seguir els jugadors o jugadores per tal d'assolir els diferents objectius que proposa el joc.

Per assolir aquests objectius, les persones que juguen han d'establir diferents estratègies segons els reptes que planteja el joc en el seu desenvolupament.

En el cas de no assolir aquests objectius, la persona haurà de plantejar-se noves vies estratègiques que li permetin superar els reptes plantejats.

D'aquesta manera, el joc fomenta que les persones busquin i trobin formes diferents d'actuar davant les dificultats que se'ls plantegen. És important que els jugadors i jugadores respectin les diferents regles del joc per tal d'evitar conflictes tant amb elles mateixes com amb la resta de persones que juguen.

També és fonamental tenir en compte les recomanacions sobre l'adequació del joc a les

diferents edats, ja que de vegades un joc que conté una sèrie de dificultats inadequades per a una franja d'edat pot ser contraproductiu si encara no es disposen d'eines suficients per superar els objectius i dificultats que planteja, cosa que pot comportar sentiments de frustració i ràbia a la persona que juga, que no pot tenir la satisfacció de resoldre els objectius que planteja el joc.

Coordinació visomanual

El joc en general, però molt especialment els videojocs, permeten desenvolupar la capacitat de coordinació visomanual de les persones, és a dir, la capacitat de coordinar i respondre a temps amb les mans a un estímul visual.

En els videojocs ho podem veure d'una manera clara, ja que l'estímul que la persona rep a través d'una pantalla demana una resposta més o menys immediata per part del jugador o jugadora en forma de moviment amb el perifèric corresponent mitjançant les mans.

Així, el fet de jugar a jocs d'aquestes característiques farà que la persona millori la seva coordinació visomanual i rebaixi el temps de resposta entre l'estímul i la resposta en forma de moviment manual.

Millora de la motricitat fina

Molts jocs permeten la millora de la motricitat fina de les persones que juguen, ja que els exigeixen la manipulació de diferents objectes per tal d'aconseguir alguns objectius que proposa el joc. En el cas dels videojocs també és evident el treball que fan els jugadors en relació amb l'habilitat sobre la qual parlem, però no és un fet exclusiu d'aquest tipus de jocs, ja que hi ha gran quantitat de jocs que fan que els jugadors i jugadores desenvolupin i millorin la seva motricitat fina; per exemple, pensem en els jocs de construcció o qualsevol joc que es compongui de diferents peces que s'hagin de manipular.

Millora de la comunicació

El joc ens permet posar en pràctica diferents maneres de comunicar-nos, ja sigui amb nosaltres mateixos, entre persones, objectes, etc.

Per poder jugar és indispensable acceptar unes regles de joc i consensuar-les entre les persones que jugaran plegades; d'aquesta manera s'incentiva la comunicació entre persones i es genera una necessitat d'entesa entre aquestes per tal de poder realitzar una acció de manera conjunta.

D'altra banda, existeixen molts tipus de jocs diferents on els jugadors i jugadores hauran de comunicar-se de manera verbal, gestual, escrita, per poder assolir els objectius que proposa el joc. Així, les persones que participin en el joc hauran d'esforçar-se per tal de millorar les diferents vies de comunicació per resoldre els problemes que planteja el joc de la millor manera possible. A través de la pràctica, els jugadors i jugadores aniran adquirint noves eines que els permetin comunicar-se de manera més fluida, aprendran noves paraules i el seu significat, nous gestos, etc.

Empatia i assertivitat

Molts jocs permeten millorar l'empatia i assertivitat de les persones que juguen, ja que, mitjançant el rol que el jugador o jugadora desenvolupa dins del joc, aquesta persona millora la capacitat de posar-se en el lloc de l'altre o altres jugadors.

També en molts jocs cooperatius, de grups, de parelles, etc. El jugador o jugadora haurà de comunicar-se de diverses maneres amb els companys i/o rivals del joc i intentar relacionar-s'hi de la millor manera possible, intentant entendre les sensacions que aquesta persona o persones experimenten.

D'altra banda, el fet de jugar i relacionar-se amb altres persones millora la capacitat de buscar solucions conjuntes als problemes, de resoldre possibles problemes de comunicació, etc. Ja que, per tal de poder jugar plegats i aconseguir objectius comuns, els jugadors o jugadores hauran d'esforçar-se per entendre's i arribar a acords, cosa que millorarà la pròpia experiència de joc.

Aprendre jugant, educació a través del joc

El joc pot ser una eina educativa molt eficaç, però no ho ha de ser necessàriament.

En molts casos els jocs serveixen simplement per ocupar el temps d'oci de les persones, i d'aquest concepte podríem extreure'n el que es pot anomenar *jugat per jugar*. És a dir, és important que entenguem el joc com el que és, una eina destinada a ocupar el temps d'oci i de lleure de les persones i gaudir-ne sense més objectiu que passar una bona

estona, sol o en companyia. A partir d'aquesta concepció, es posen en marxa moltes possibilitats d'aprenentatge i millora d'habilitats que ja s'han comentat anteriorment.

D'aquesta manera, a través del joc es poden generar coneixements específics i intencionats. L'educador o educadora pot utilitzar el joc com a eina per a l'adquisició de coneixements o habilitats específiques per part de l'educand.

Així, existeixen tot tipus de jocs utilitzats tant a les aules com a les ludoteques, per exemple, que permeten a la persona responsable de l'educació promoure l'adquisició d'aquests coneixements o habilitats d'una manera relaxada, lúdica i divertida per part de l'educand.

Hi ha molts recursos educatius que han existit al llarg de la història i que existeixen actualment per aprendre a través del joc. Ja fa anys que les noves tecnologies han obert un nou camí gairebé infinit per tal de possibilitar diferents aspectes de l'educació i diferents matèries a través de joc, ja sigui educació musical, matemàtiques, llenguatge, història, etc.

Si les persones adquireixen nous coneixements o en posen en pràctica d'altres que ja han adquirit a través del joc, aprendran d'una manera més significativa, ja que les interaccions que es generen amb el joc i l'aprenentatge específic que es busca adquirir es faran de manera positiva, sense frustracions i, sobretot, d'una manera divertida.

Per aquest motiu, el joc és una de les millors fórmules que existeixen per treballar de manera educativa.

Per què juguem?

Ja hem vist que el joc proporciona l'adquisició de nous coneixements i millora moltes habilitats de les persones, però en molts casos el joc en si mateix no produeix una millora fàcilment mesurable ni tangible i tampoc no té un objectiu econòmic (normalment) i no ens dota d'una titulació que ens permeti millorar la nostra posició a la feina o dins de la societat.

Llavors, per què juguem?

Les respostes a aquesta pregunta són múltiples. Principalment juguem perquè el joc ens

fa abstroure'ns temporalment de molts aspectes de la nostra quotidianitat i ens permet gaudir, ja sigui sols o en companyia, d'aquests moments.

Els jocs ens permeten adoptar per una estona nous rols que no podem exercir en la nostra vida fora del joc. Gràcies als diferents jocs i les seves temàtiques, podem viatjar en el temps, ja sigui passat o futur, real o irreal, utòpic o distòpic, i convertir-nos en diversos personatges: mags, cavallers, princeses, generals, soldats, personatges històrics, astronautes i una infinitat de rols.

El joc fomenta la nostra imaginació i ens transporta a diferents llocs per gaudir en primera persona i de manera activa, fent que les nostres decisions variïn el sentit de les diferents partides i generant un ampli espectre de possibilitats de resoldre els objectius de maneres diferents en funció del tipus de partida, de joc o de situació o repte que se li planteja a la persona que està jugant. Tot això ens obre un camí diferent al que ens obre, per exemple, la lectura, ja que normalment, tot i que aquesta també té la capacitat de transportar-nos a diferents llocs i moments temporals, normalment no ens permet ser els protagonistes de les històries ni interactuar amb els personatges que se'ns presenten, i tampoc no podem incidir en el desenvolupament de la història.

Un altre motiu important pel qual juguem és per la interacció que es genera amb altres persones en el moment del joc. Jugar ens permet conèixer des d'una altra perspectiva persones que ja coneixem i ens obre la porta a descobrir-ne noves facetes i noves maneres de relació. També és una manera de conèixer altra gent i compartir moments i aficions, en aquest cas a través del joc. És important tenir en compte que quan dues o més persones juguen és fàcil que es generin nous rols de relació entre aquestes, ja que el joc iguala dins la categoria de jugadors. Així, no ha de transcendir la relació que mantenen els jugadors fora del joc. Per exemple, si no existeix una intencionalitat educativa i d'aprenentatge directa, serà irrellevant qui sigui el pare o la mare i qui el fill o filla, ja que en aquell moment seran jugadors que estan adoptant nous rols, i els objectius i relacions que tindran dins del joc seran diferents als que existeixen fora d'aquest.

En resum, podem dir que les persones juguem perquè ens permet oblidar-nos per una estona dels problemes que tenim i gaudir de la pròpia experiència del joc. També ens permet adoptar rols que ens seria impossible representar fora del joc i, a més, és una manera de relacionar-nos amb gent de manera satisfactòria, de conèixer noves persones i poder compartir estones lúdiques fora de les relacions que existeixen a part del joc, descobrir noves facetes de la persona que juga i de les persones amb les quals es juga i aprendre i posar en pràctica diferents habilitats i valors.

6. El joc en l'art d'avantguarda del segle XX. Per Francisco Vázquez

"Això també ho fa la meua filla de set anys". Sovint persones que no estan molt familiaritzades amb el món artístic desqualifiquen d'aquesta manera l'obra d'algun artista d'avantguarda. Sent francs, aquesta mena de comentaris no van del tot desencaminats. L'art d'avantguarda del segle XX s'allunya sovint de la seriositat i la solemnitat i entén el procés creatiu, l'obra i el món que l'envolta amb un afany predominantment lúdic. La renovació de la pedagogia del segle dinou, l'exaltació de la infància, l'experimentació plàstica, el qüestionament de les convencions culturals, permeten en l'art del segle XX un clima de desimboltura sense precedents, en què l'artista redescobreix la joguina.

6.1 La renovació de la pedagogia

"El joc és la més alta forma del desenvolupament humà en la infantesa perquè és en si mateix la més lliure expressió del que habita en l'ànima del nen."

Friedrich Fröbel

L'art contemporani es trobava molt proper als moviments pedagògics renovadors que havien començat a aparèixer a mitjan segle XIX amb Friedrich Fröbel i continuava a començaments del segle XX amb Maria Montessori i Ovide Decroly.

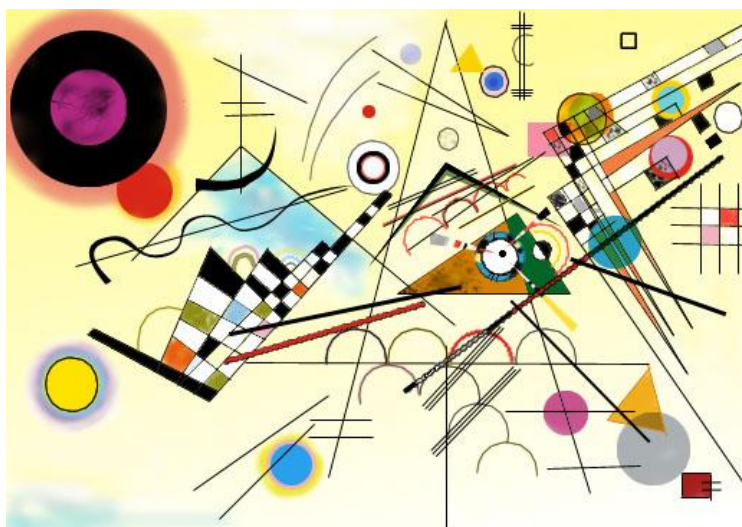
Friedrich Fröbel, conegut com el pedagog del romanticisme, és considerat el major renovador de la pedagogia del segle XIX. Va ser deixeble de Johann Heinrich Pestalozzi a Yverdon (Suïssa) i va encunyar el concepte i terme de *jardí de nens* (en alemany, *Kindergarten*), traduït més habitualment com a *jardí d'infància*, centrant la seva activitat a animar el desenvolupament natural dels petits a través de l'activitat i el joc. Va dissenyar un programa d'aprenentatge en el qual, mitjançant diferents jocs (o *dons*) modulars o constructius, l'infant havia de dur a terme una tasca. Realitzats amb cartró, fusta, suro, els dons promouen l'aprenentatge que es deriva de la manipulació d'objectes reals. L'objecte final de la tasca consisteix a adquirir habilitats sensibles, psicomotores, intel·lectuals i creatives.

Fröbel va ser el primer educador a ressaltar la importància de la joguina i l'activitat lúdica per aprendre el significat de la família en les relacions humanes. Els *kindergarten* i la filosofia froebeliana es van fer molt populars i van aconseguir la seva màxima influència a finals dels anys vint. L'art i la pedagogia van seguir camins paral·lels en desenvolupar-se en un mateix ambient, van patir contradiccions similars i van compartir el mateix destí. Al

principi van gaudir d'una gran difusió, però després van ser perseguits.



Dones y ocupaciones froebelanas



V. Kandinsky

6.2 La infància com a referent

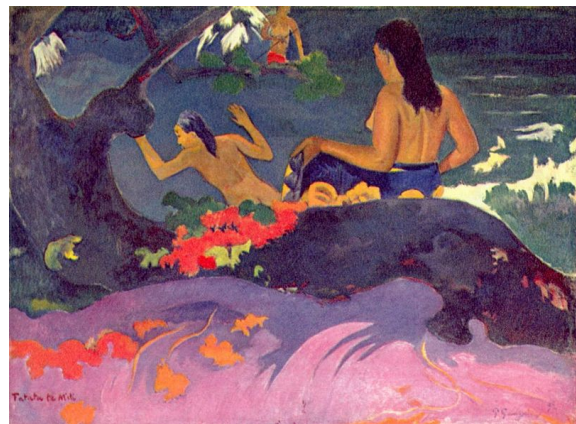
Pot resultar excessiu remuntar-se a Jean-Jacques Rousseau com a referent de les avantguardes, però és important tenir en compte que les idees tenen un referent i, si estem parlant de l'exaltació de la infància, les idees romàntiques de Rosseau són fundacionals. El mite del bon salvatge cala en l'esperit romàntic de finals del segle XIX i principis del XX. Davant els valors morals i culturals predominants en aquesta època, els artistes es plantegen "la tornada a l'origen", buscant en els estats "precivilizats": infància i societats primitives, un ideal d'home nou, l'home no contaminat, bo per naturalesa: "assigneu als nens més llibertat i menys imperi, deixeu-los fer més per si mateixos i exigir menys dels altres" (estudi preliminar d'*Emilio*, o *De l'educació Emilio*, o *De l'educació*).

Un altre referent imprescindible és Charles Baudelaire, considerat el renovador de la crítica artística al segle XIX, plantejant un gir en les formes i en els continguts, que van donar lloc a actituds que romanen fins a dia d'avui.

"El nen ho veu tot com a novetat, aquesta sempre embriagat. Res s'assembla més al que anomenem inspiració que l'alegria amb la qual un nen assimila la forma i el color (...) El geni no és més que la infància recobrada a voluntat, la infància dotada ara -per expressar-se- d'òrgans virils i esperit analític que li permet ordenar la suma de tot el material emmagatzemat."

Charles Baudelaire

Influïts per aquesta nova percepció del món, els artistes de finals del segle XIX i principis del segle XX buscaven a la perifèria de la cultura dominant el germen per al nou art. L'art primitiu, l'art infantil i l'art dels malalts mentals, que guarden entre si una decisiva semblança: usen un llenguatge no contaminat, ingenu, primigeni, sense artificis ni formalismes provinents de la cultura occidental, a la qual consideraven caduca i decadent. Els artistes d'avantguarda pretenien fugir del que s'havia après mitjançant noves estratègies per acostar-se a un art íntim, que donessin lloc a una obra més espontània, elemental, intuïtiva i lliure.



Paul Gauguin

Un clar referent d'exemple de vida que il·lustra aquesta recerca d'ideal va ser Paul Gauguin, pintor postimpressionista. Els experiments sobre el color van influir de manera determinant en el fauisme. El període més famós i prolífic en la trajectòria de l'artista es desenvolupa a la Polinèsia. Tractant de fugir de l'artificialitat de la civilització europea, s'estableix primer a Tahití i finalment a les illes Marqueses.

Henri Rousseau (duaner): pintor autodidacta que arriba a convertir-se en la icona d'*auténtic artista*. De la seva obra destaca el to poètic, la recerca d'allò exòtic i, sobretot, el seu estil naïf (del francès *ingenu*), reflex d'una aparent sensibilitat infantil pròpia dels artistes amb poca o nul·la formació acadèmica. Rosseau va veure morir la seva dona i gairebé tots els seus fills. Es comenta que va arribar a la tercera edat sense haver sortit de la infància.



J.J. Rosseau

La publicació de *Bildneri der Geisteskranken* (la pintura dels malalts mentals), un assaig basat en l'estudi de més de mil dibuixos de pacients pel psiquiatre Hans Prinzhorn va influir de manera clara en artistes com Paul Klee, Marx Ernest i, més tardanament, Jean Dubuffet.



Aquest últim va encunyar el terme *art brut*, per referir-se a l'art allunyat de les convencions estilístiques produït per pacients mentals, presoners i nens. Dubuffet no només va formar la seva pròpia col·lecció d'obres d'autors desconeguts, sinó que les va usar com a font d'inspiració, per produir un art lliure de preocupacions intel·lectuals.

Jean Dubuffet

[...] *"Els nens estan fora del fet social, fora de la llei, són asocials, alienats: just el que ha de ser l'artista. D'aquí ve el sabor dels dibuixos que fan, la llibertat d'invenció que hi trobem, la despreocupada soltesa de les seves transcripcions i del seu atreviment, i sobretot (que és la clau mestra de la pintura) el poder de visionar intensament en el que estan pintant (encara que sigui poca cosa) sense que l'esperit crític vingui de seguida, com li passa a l'adult, a l'interposar-se. El nen passa sense sobresalt de la percepció al visionat, del real a l'imaginari, del concret i material al conceptual (i a la inversa)."*
Jean Dubuffet

6.3 El joc amb la forma

Si alguna cosa ha caracteritzat la pintura del segle XX, ha estat el joc amb els diferents aspectes formals de l'obra (color, composició i forma), explorant totes les seves possibilitats entre la figuració i l'abstracció. A continuació veurem exemples de com s'ha jugat amb les variables en la pintura d'avantguarda, bé suprimint-ne algunes, bé usant-les com a eix vertebrador i donant lloc a una prolífica varietat de resultats.

Què passa quan superposem dos punts de vista del mateix objecte en un mateix pla? El cubisme és considerat la primera avantguarda, ja que trenca amb l'últim estatut renaixentista vigent a principis del segle XX: la perspectiva. En els quadres cubistes desapareix la perspectiva tradicional. Tracta les formes de la naturalesa per mitjà de figures geomètriques, fragmentant línies i superfícies. S'adopta així l'anomenada *perspectiva múltiple*.



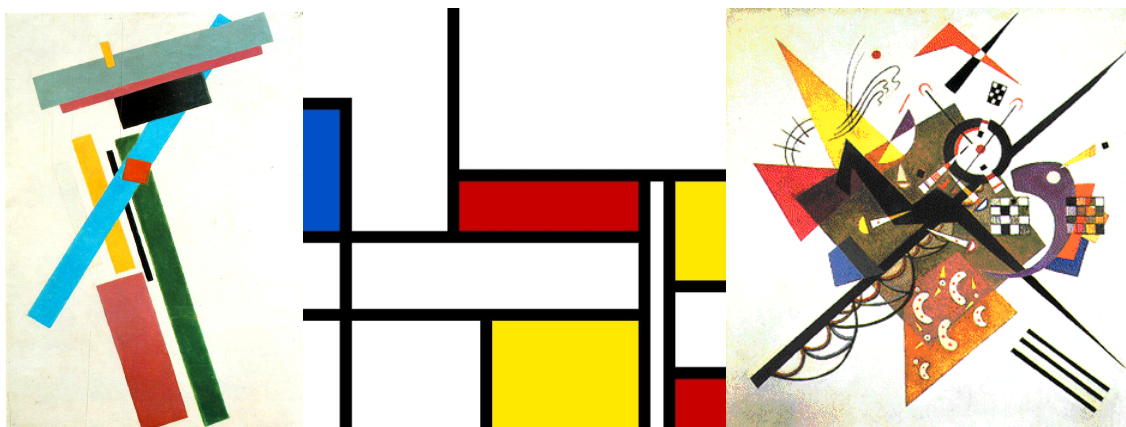
Juan Gris

Què passa si ignorem el color dels objectes de manera aleatòria? El fauvisme (de *fauve*, fera en francès) va ser un moviment pictòric caracteritzat per donar especial protagonisme al color, el qual feien servir de forma arbitrària, abstraient-lo de l'objectivitat visual i posant-lo en relació amb la seva pròpia subjectivitat, estigués relacionada amb alguna justificació formal o amb qualsevol necessitat expressiva.



André Derain

Què passa quan prescindim dels objectes coneguts i juguem amb la geometria, les línies, els colors, etc.? El neoplasticisme (o constructivisme holandès) elimina tot el que és superflu fins que preval només l'elemental, en un intent d'arribar als elements essencials: línies, plans i cubs. El suprematisme (o constructivisme rus) rebutjava l'art convencional buscant la pura sensibilitat a través de l'abstracció geomètrica. La seva primera manifestació va ser la pintura de Malevitch, *Quadrat negre sobre fons blanc*.



K. Malevitch, P. Mondrian, V. Kandinsky

Què passa si l'obra es pinta en equip i ningú veu el que pinta l'altre? Els surrealistes van buscar una forma de pintura on la consciència no exerceix cap control. Per això se serveixen de tècniques com el cadàver exquisit. Aquest exercici consisteix a fer un dibuix en un paper, plegar-lo i passar-lo a un altre dibuixant deixant-ne veure únicament línies inconnexes perquè les usi com a part del seu dibuix.



Cadàver exquisit

6.4 Art, un territori on jugar amb les idees i les convencions

- Agafeu un diari.
- Agafeu unes tisores.
- Escolliu un article del diari que tingui la mateixa longitud que el poema que voleu escriure.
- Retalleu l'article.
- Retalleu amb cura cadascuna de les paraules de l'article i fiqueu-les en una bossa.
- Agiteu-la suaument.
- Aneu traient de la bossa, un rere l'altre, tots els retalls.
- Aneu copiant en un paper la paraula que apareix a cada retall en el mateix ordre en què els traieu de la bossa.
- El poema s'assemblarà a vosaltres.

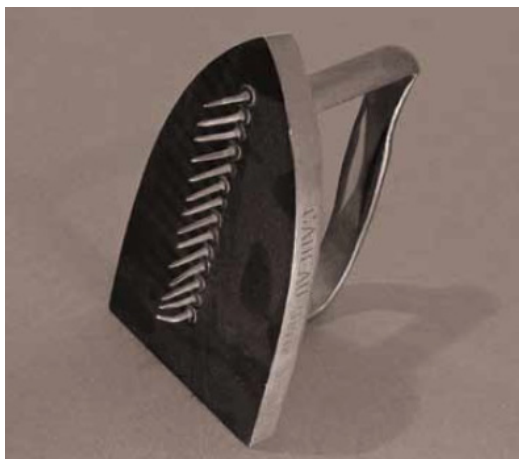
I sou un escriptor infinitament original i d'una sensibilitat encisadora, encara que incomprès pel poble.

Dadà sorgeix com a moviment a Zuric, al voltant del Cabaret Voltaire, amb una actitud contrària al positivisme racionalista i amb una clara actitud provocadora. Dadà se'n riu de les convencions socials i dels cànons artístics. El seu discurs és un joc continu amb l'espectador, que mai no acaba de tenir clar fins on està sent fruit de burla. L'aportació del dadaisme a l'art modern és el fet de qüestionar contínuament què és l'art o què és la poesia, la consciència que tot és una convenció que pot ser qüestionada i que, per tant, no hi ha regles fixes i eternes que legitimin de manera històrica el fet artístic. Gran part del vessant provocatiu que té l'art actual prové del dadà, així com també la barreja de gèneres. La diferència fonamental és que l'art actual es pren seriosament a si mateix, mentre que el dadaisme mai no va oblidar l'humor.



Font, de M. Duchamp

La *Font*, de Marcel Duchamp, és una icona, clar exemple de la sensibilitat dadaïsta, que juga amb el que és possible, una obra entre seriosa i irònica que juga amb l'espectador i amb la institució de l'art, obrint el debat sobre si l'artista ha de ser qui executa l'obra o qui la concep a través de la seva mirada.



El regal, de M. Ray



El telèfon-llagosta, de S. Dalí

El surrealisme i el dadà van estar estretament lligats: ambdós van fer ús de l'objecte quotidià, al qual intervenen girant el seu significat mitjançant transformacions que apelen a l'absurd. Objectes que són llançats a un espectador perplex que no sap si riure o enfadar-se.

6.5 La joguina en l'art

Giacommo Balla, Fortunato Depero, Otto Dix, Alexandra Exter, Hannah Höch, Paul Klee, Vladimir Lebedev, El Lissitzky, Pablo Picasso, Joan Miró, Alexander Rodchenko, Bruno Munari, Sophie Taeuber-Arp, Luigi Veronesi, Paul Klee, Lyonel Feininger, Ángel Ferrant, Joaquín Torres-García, Keith Farina, Isamu Noguchi, Esteban Vicente... La llista d'artistes que, d'una manera o altra, han treballat amb la joguina és inacabable. Podríem parlar molt sobre aquest tema i, de fet, hi ha estudis que el tracten de manera extensa, com la tesi doctoral de Fernando Antoñanzas Mejía, *Artistes i joguines*, o el catàleg de l'exposició *Les joguines de la avantguarda*. Però hi ha un artista del segle XX que

destaca, el nom del qual està irremeiablement associat a la idea de joguina i de joc: Alexander Calder.



Joguines de l'exposició Les joguines de l'avantguarda

L'obra de Calder es comunica amb l'espectador per la via directa, amb la naturalitat, honestat i frescor d'un nen, les seves figures parlen per si mateixes, darrere d'elles hi ha l'única intenció de passar-ho bé:

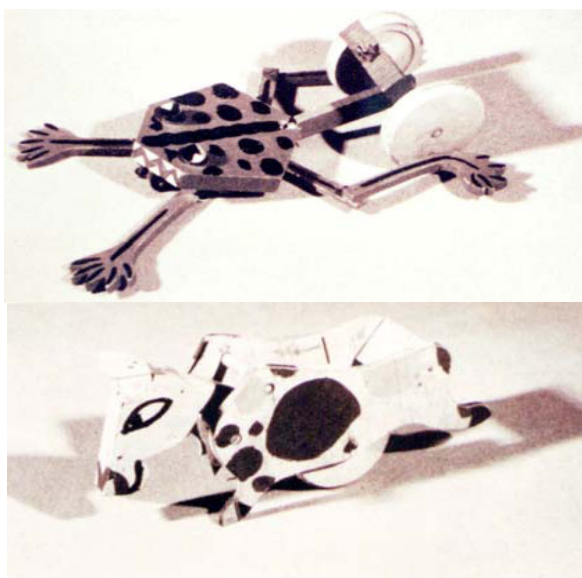
"Sempre vaig estimar el circ, així que vaig decidir fer un circ només per la diversió de fer-ho."
Alexander Calder

Encara que a l'hora de descriure la seva obra es fa una divisió entre joguines i escultura, sembla que el que diferencia unes peces d'altres són els mitjans de què disposa per fer-les i no tant el sentit de les peces, que al·ludeixen sense excepció al sentit lúdic. Filferro, suro, llautó, tela, fusta són materials comuns en les seves creacions des de la seva més primerenca infància.

Amb set anys va fer el primer circ, que va ser la llavor del posterior i famós circ que va construir a París. També per aquesta època es va dedicar a fabricar joies per a les nines de la seva germana, fetes de material de rebuig que recollia pels carrers.

L'any 1927 va començar a dedicar-se al disseny de joguines de manera professional. Unes conegudes seves li van presentar un serbi que treballava en el negoci de les joguines, que li va proposar que fes algunes joguines articulades i així podria viure de la seva comercialització. Animat pel seu amic José de Greeft, un escultor espanyol que vivia a París, les va exhibir al *Salon des Humoristes*, a la primavera, i a les Galeries de Jacques Seligmann uns mesos més tard.

A la tardor d'aquest mateix any va tornar als Estats Units, on la Gould Manufacturing Company de Wisconsin li va encarregar el disseny d'unes joguines. Calder va fer uns models amb trossos de fusta i contraplacat que els sobraven, i finalment va fer una dotzena de prototips que van ser manufacturats i venuts per correspondència. Eren joguines d'arrossegament que es movien quan s'estirava d'elles: una barca de rem, una vaca envestint, uns ànecs, un ós patinant, un cangur, un peix nedador, un pelicà alimentant-se i un toro envestint.



Calder va continuar fabricant joguines, fins i tot quan ja era un artista reconegut, ja que, com els seus pares, s'estimava més les coses fetes a mà que comprades a les botigues. Les va fer per a les seves filles (Sandra i Mary), per als seus nebots, per als fills dels seus amics i, fins i tot, per als seus propis néts.



El circ de Calder és la màxima expressió del sentit lúdic de la seva obra. Té el seu origen en uns dibuixos que la revista *National Police Gazette* li va encarregar sota el títol "Veient el circ amb Sandy Calder". Per poder-los fer, va passar quinze dies en els circs de Brither i Barnum & Bailey. Calder, titulat en enginyeria, bé va poder estar més interessat en els jocs de politja, cables i grillons que en l'habilitat dels artistes circenses.

Entre 1926 i 1927, el temps que va durar la seva primera estada a París, Calder va començar a construir un circ per a la seva pròpia diversió. Al principi no disposava de gaires números ni figures, però poc a poc va anar creixent fins a omplir cinc maletes i tenir 55 personatges, i va continuar ampliant els seus números i personatges fins a 1931.

Avui dia, el circ es troba ubicat de forma definitiva dins d'una vitrina, per la seva fragilitat, al Whitney Museum of American Art, Nova York.

Les primeres representacions es van fer davant d'un cercle reduït d'amics, però de seguida es va expandir la seva fama. A través de les nombroses representacions del seu circ, Calder va poder entrar en contacte amb els artistes d'avantguarda. A finals dels anys 30, havien assistit a les representacions del circ, entre d'altres: Jean Cocteau, Joan Miró, Frederick Kiesler, Fernand Léger, Piet Mondrian, Le Corbusier, Theo van Doesburg, Isamu Noguchi, André Kertesz, Man Ray, Pevsner, Arp, Ramón Gómez de la Serna, Thomas Wolfe i el compositor avantguardista Edgar Varèse, entre altres artistes. Tant a París com als Estats Units, Calder va fer un gran nombre de representacions, utilitzant els estudis d'amics, els locals que li deixaven o les cases d'alguns coneguts i, de vegades, hi assistien més d'un centenar de persones.

Encara que la majoria de les representacions, les feia per diversió, també en va fer algunes de benèfiques, com la funció que va fer durant la Segona Guerra Mundial per auxiliar a la França lliure. Ocasionalment el circ el va ajudar a solucionar petits problemes econòmics, i alguna vegada va cobrar l'entrada per poder pagar el lloguer de la casa on vivia a París.

“El circ es representava a l'habitació de Calder, els convidats s'amuntegaven al llit baix de l'estudi, la representació tenia lloc a terra, davant d'ells. Es desenrotllava un tros de moqueta verda, es posava una pista; s'alçaven els pals per suportar el trapezi per al número d'acrobàcia, i indicadors de la carpa, es projectava un focus sobre la pista, es posava un disc adequat en el fonògraf portàtil: 'Mesdames et Messieurs, je vous present ...', i començava la funció.”

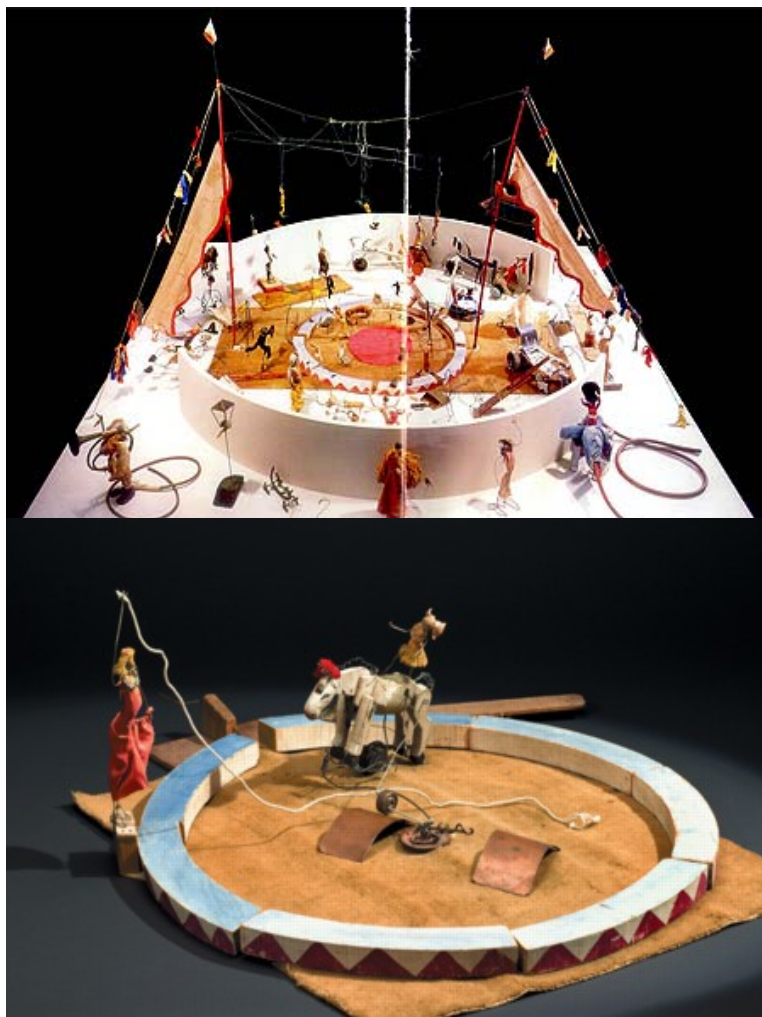
Sweney

Calder s'encarregava de manegar els diferents personatges, de posar les veus i de fer els efectes de so.

“En conjunt, prop de vint números amb un intermedí, cacauets, música exòtica de gramòfon controlada per la meva dona (que és una excel·lent conductora), so de pandereta, so de timbals i una pipa de cartró per fer els sons del lleó.”

Calder

Durant les funcions Calder podia parlar amb el públic, responent a preguntes o comentaris que feien els espectadors.





El director lusità-francès, Carles Vilardebó, va realitzar el 1961 el documental *Le cirque de Calder*, un document entranyable que ens permet gaudir d'una màgica i artística representació on veiem Calder submergit en les aigües profundes del seu món interior.



Le cirque de Calder, de Carles Vilardebó

7. Els jocs, les joguines i el reciclatge. Per Mireia Toboso

Jocs i joguines comunes al món

A totes les cultures i societats d'arreu del món hi trobarem jocs i joguines sense excepció, fet íntimament lligat a la condició humana, que es desenvolupa i es repeteix al llarg de tota la vida fins a la senectut.

Tant el joc com la joguina van units a diverses característiques que de vegades ens igualen a la resta d'animals, com la diversió i l'aprenentatge de normes i límits, i de vegades ens en diferencien, com l'oci o la satisfacció.

Però els humans anem molt més enllà a l'hora de jugar, ja sigui amb un joc o amb una joguina. Ja des de petits l'aprenentatge no és només de normes i límits, sinó que s'estén a altres àmbits de les capacitats i habilitats humanes, com el fet de compartir, el desenvolupament social i els valors humans: afectivitat, sociabilitat, motricitat, esforç, etc., i és per això que, malgrat que molt sovint no hi ha recursos econòmics, tots els pobles del món se les empesquen per poder jugar, encara que sigui improvisant amb material reciclat o reutilitzat, per tal de poder satisfer una necessitat tan plaent i distreta com és la de jugar.

Hi ha dos elements que formen part de la base de la història del joc i la joguina i als quals val la pena prestar-los especial atenció per la seva versatilitat, antiguitat i facilitat a l'hora de fabricar-los amb diversos materials. Aquests són la pilota i els daus.

La pilota

Es considera una joguina-instrument, igual que les nines o la baldufa, perquè pot ser utilitzada per jugar de mil maneres, combinada amb diversos elements: raqueta, cistella, pala, pals... o sola, colpejada amb el cos.

La pilota existeix des de temps immemorials. Cultures tan antigues com la maia, l'egípcia o la japonesa ja



la feien servir per jugar. A la nostra cultura va arribar a través de la grecoromana.

Però es creu que al País Basc ja havien inventat aquest element i que hi jugaven molt abans que la resta de la població hispànica.

Elements vegetals, tota mena de fils i draps, cuir, làtex i, fins i tot, farciment de grans de cereals podien servir per fabricar una pilota per jugar.

Els nens egipcis jugaven amb una pilota fabricada amb paper, canya, marfil, or, fang o fusta.

A l'antiga Troia (actual Turquia) es van trobar vasos que duien gravades pilotes com a decoració i que representaven rituals nupcials.

Els celtes, a les illes britàniques, també feien servir bufetes inflades de cabres per fabricar pilotes.

Però és a Amèrica on la pilota triomfa des del nord fins al sud. Els maies van ser uns dels primers a fabricar pilotes de cautxú plenes de sorra o bé inflades.

Diferents pobles la feien servir per a rituals religiosos. En els rituals funeraris bascos el costum, mig pagà i mig cristià, era fer gravats a les làpides, que ens expliquen de manera evident que els anomenats *pelotaris* ocupaven un lloc privilegiat dins la societat.

El dau

Aquest és probablement l'altre element de joc més antic que es coneix.

Els daus es consideren derivats de les tabes (nom que reben popularment les vèrtebres dels



mamífers) i són d'origen asiàtic. En el text èpic-religiós hindú *Mahabhárata* apareix anomenat com a *joc dels daus*.

Els àrabs els anomenaven a *dād*, números. I en llatí li deien *datum*, allò donat o jugat.

També existien a Egipte i després es van estendre a altres cultures com la grega, la romana i els regnes cristians.

Al llarg de la història els daus s'han fet de marfil o d'os, però també se n'han trobat d'àngata, bronze i vidre. I no ens hem d'oblidar dels daus amb trampa que anaven plens de plom en un dels seus costats.

Tot i que els daus van néixer amb forma cúbica, més endavant també en trobem alguns amb altres formes no cúbiques que eren utilitzats gairebé de forma exclusiva pels endevins en pràctiques ocultes. Un exemple n'és un dau del Japó amb dotze costats, en cada un dels quals hi havia la forma d'un signe del zodíac xinès. Recentment uns daus diferents als cúbics són els que s'utilitzen en els jocs de rol.

A diferència de la pilota, el dau no és un element tan fàcilment imitable a l'hora de fer-lo amb material reciclat. Es pot fer amb capses de cartró que poden ser més grans o més petites o bé amb paper d'alumini ben premsat, amb fusta, etc. El que costarà més és fer la forma cúbica i que tingui el mateix pes per tots els costats.

El reciclatge dels jocs i les joguines

El joc desenvolupa la intel·ligència i la creativitat, i aquest darrer punt és el que lliga directament amb l'activitat del reciclatge. Per bé que mirem de trobar la manera de construir jocs i joguines amb els materials de rebuig que tenim al nostre abast, no deixem de fer-ho des del punt de vista d'una societat desenvolupada; només cal obrir les mires a tot el món per adonar-nos que el que nosaltres intentem fer per tal de no haver de produir més residus, a altres països és una manera de fer natural ja que el que els manca precisament són aquests recursos materials per poder fabricar jocs i joguines.

Els materials utilitzats per les societats avançades són el plàstic, el paper o cartró, la llauna, la roba (incloent-hi teixits, llanes i fils de tota mena), els residus electrònics i elèctrics; en canvi, als països del tercer món o en vies de desenvolupament fan servir materials que sovint són diferents pel fet de tenir un origen natural com les closques de fruits, cordes trencades, llavors, restes vegetals com poden ser fibres de plantes o escorces d'arbres. De tota manera, en aquests països sense recursos cada cop més

poden utilitzar residus de procedència industrial, fet donat per l'arribada d'envasos (llaunes, ampolles de plàstic, bosses de plàstic, brics, etc.) des del primer món en concepte d'ajuda humanitària o simplement per l'inici de l'obertura dels mercats a la resta del món.

Per tant, podem dir que, tot i existir situacions molt diferents arreu del món, a l'hora de construir elements amb els recursos que tenim a l'abast per poder jugar, tots partim de la mateixa base: la creativitat i l'enginy.

Si hem parlat dels jocs comuns a tot el món i després n'hem triat la pilota i el dau com a elements claus dels jocs i les joguines, no és casualitat. Precisament allò que uneix les cultures del món és el que ens ajuda a entendre que no som tan diferents i que en el fons no queden tantes coses per inventar, ja que els recursos que ens permet l'enginy a l'hora d'aconseguir el que volem, també solen ser sovint els mateixos. En el cas que ens ocupa: el reciclatge en la fabricació de jocs i joguines.

Generalment, quan ens disposem a fabricar un joc o una joguina reciclada, imitem les característiques d'una que hagi estat fabricada per la indústria o per mans expertes. Hi ha tres elements que s'han de tenir en compte a l'hora de pensar en la manufacturació:

1. Qualitat del material (solidesa i absència de toxicitat i perill).
2. Qualitat formal (que sigui bonica estèticament).
3. Qualitat educativa i adaptació a les necessitats de l'edat.

Jocs

Tres en ratlla: taulell fet amb una capsa i les peces són ratolins fets amb closques de fruits secs.



Dominó: Peces fetes amb capsas de caramels folrades.



Xapes: fetes amb tapes d'ampolla, com sempre s'ha fet. Aquest és un clar exemple de joc que des del seu origen és reciclat.



Joc del milió: fet amb fustes, bolígrafs, tubs i gomes elàstiques.



Joc de construcció: fet amb parts d'ampolles de plàstic que encaixen les unes amb les altres a través de la rosca dels taps.



Awalé: taulell fet amb una capsa d'ous i les fitxes són mongetes.



Xanques: fetes amb dues llaunes de conserva i un cordill per a cada una.



Volander: feta amb paper de diari, gra petit (mill) i cordill.



Joguines:

Drac: fet amb components electrònics.



Robots: fets amb pots d'aerosols i broquets d'esprais.



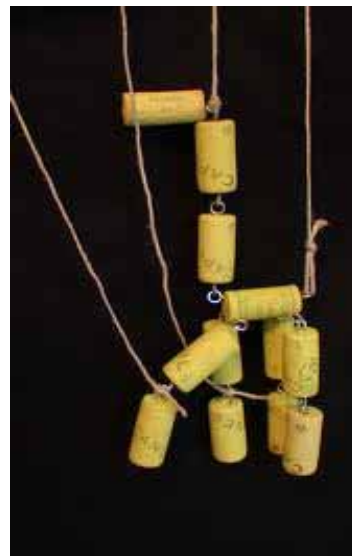
Avionetes: la vermella, feta amb llaunes i la blanca, amb bosses de plàstic i estructura de filferro.



Cotxes i carruatges: el carruatge està fet amb filferro i roba vella i els cotxes, amb garrafes de plàstic de diferents productes i colors i cotxes fets amb closca de coco.



Titelles: fetes amb taps de suro i cordill.



Trens: tren simple fet amb llaunes de conserva i xapes de metall. Tren d'ànecs fet amb llaunes de colors i xapes.



Joguines de llauna: xiulet fet amb xapes i metall. Projectors de cinema fets amb llauna. Auriculars de joguina fets amb espiral de llibreta.





Joguines bèl·liques:

Per desafortunadament aquestes joguines també formen part de la vida dels nens del món.



Cuineta de joguina: aquesta cuineta, la posarem com a exemple de diversitat en el reciclatge de joguines ja que totes les seves parts són fetes de material de rebuig, i trobem que és la més adequada per il·lustrar aquest apartat. A continuació us adjuntem la recepta per si en voleu fer-ne una d'igual.



Pica:

Tapa d'un envàs d'amanida

Part d'una joguina trencada



Aixeta:

Pal

Taps de suavitzant (dos)

Envàs de gelat

Tub de goma

Envàs de copa de gelat



Focs de cuina:

Tapes de pots d'olives



Botons dels focs de cuina:

Pots de tèmperes

Suro d'ampolla de vi

Puntes



Pot:

Envàs de pot d'olives

Manillar d'una bicicleta

Cinta metàl·lica



Olla:

Envàs de pot d'olives

Cinta metàl·lica



Botons del forn:

Suro d'ampolla de vi

Puntes



Mànec de la porta del forn:

Escuradents

Botons

Gometa



Lleixes:

Envàs de paninis

Tros de cartró

Escuradents



Colador:

Polsera vella

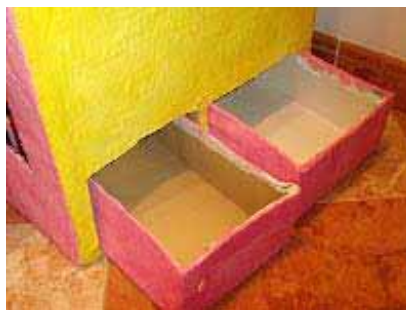
Part baixa d'ampolla petita de plàstic

Mosquitera



Calaixos de la cuina:

Capses de sabates



Penjador de cuina:

Cartró

Escuradents



Batedora:

Envasos de granissat

Tros de cable

Cartró

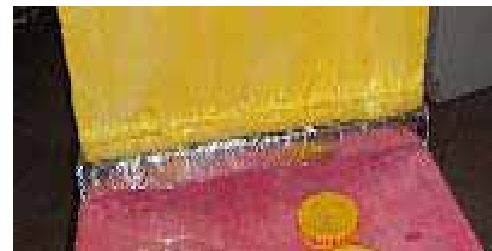
Tros de canonada



Reforç de cuina:

Suro blanc

Cinta metàl·lica



Rellotge de cuina:

Envàs d'amanida

Pals de cafè

Envàs per a barrejar pintura



Coberts:

Pals de cafè

Plàstic dur



Vasos:

Envàs de iogurt



Plat:

Tapa de recipient
de plàstic



Batedor:

Filferro



Safata per col·locar gots i plats:

Envàs de minipizzes

Cartró

Plàstic dels retoladors



Escombra i recollidor:

Pal

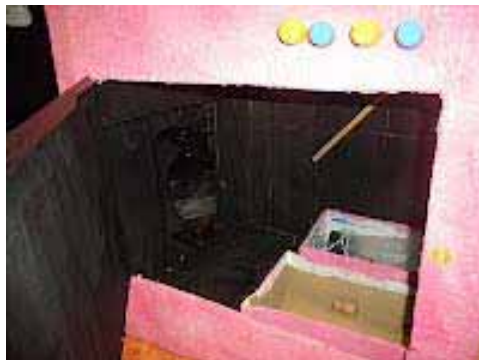
Raspall

Tub

Seient de tricicle



Forn



Totes les imatges que apareixen en aquest punt del joc, la joguina i el reciclatge tenen llicències Creative Commons



8. Joc i joguines tradicionals del món. Per Rosa M. Sánchez

Jugar, joguines i jocs. Significat cultural

Jugar és humà. El bebè juga amb els dits de les mans i dels peus i invita els adults a riure i compartir els jocs amb ell.

Els nens petits gaudeixen rebolcant-se els uns sobre els altres; els agrada jugar amb paraules, inventar codis. El joc posa de manifest les tensions i problemes de la nostra condició humana.

Jugar amb els altres pot significar competir o col·laborar, però sempre hi ha d'haver una negociació prèvia. El joc està íntimament entreteixit amb la nostra personalitat i amb el nostre estil de vida i impregna, fins i tot, aquelles activitats que ens prenem més seriosament perquè afecten les nostres creences o el nostre aliment.

Tots hem après a jugar dins de les nostre comunitats. Les nostres maneres de jugar, les nostres noves idees i els objectes amb els quals juguem reflecteixen les condicions econòmiques i socials de les nostres pròpies cultures i els seus valors i actituds.

Què considerem *joguines*?

Cada cultura considera les joguines i, en certa manera, els jocs, de formes molt diferents. Països com els EEUU, Gran Bretanya o Irlanda del Nord, és a dir, els que podríem denominar *industrialitzats*, consideren les joguines com un material destinat a ajudar els nens, sovint amb grans càrregues pedagògiques, però inventat pels adults. En canvi, per a països menys desenvolupats com l'Índia, els objectes (*joguines*) estan relacionats amb la vida del poble, amb la vida quotidiana dels nens i amb el seu paper en rituals i festivitats. El treball i l'oci es relacionen amb els materials disponibles per al joc i la concepció local de la infància o de la manera d'educar els nens.

En els llocs on fàbriques, oficines i escoles separen clarament el treball de l'oci, els adults dels nens i, fins i tot, els escolars dels preescolars, també s'aprecia una separació entre la majoria de jocs i els objectes per jugar. Els objectes amb què juga el petit es consideren joguines, algunes amb finalitat educativa i d'altres no. En canvi, les activitats recreatives dels adults no s'associen amb les joguines. Això no significa que els jocs de taula, que poden ser tant per a adults com per a nens, tendeixin a ser considerats *joguines* si hi juguen nens i *jocs* si hi juguen adults.

En les zones rurals de molts països, nens i joves participen amb els pares en la tasca de guanyar-se la vida. Tot i que hi ha jocs en els quals prenen part adults i nens i confeccionen els seus propis objectes de joc, l'existència de joguines tal com s'entén en els països més industrialitzats és molt limitada.

Els materials per al joc varien significativament segons les circumstàncies geogràfiques i econòmiques, i per a jocs similars es poden fer servir llavors, grans, pals, closques o fitxes de plàstic.

El concepte de *joguina* es limita normalment a l'objecte de joc exclusiu del nen i, fins i tot, es pot concebre com un objecte fabricat per un adult perquè el nen hi jugui. Això marca la diferència entre els objectes per jugar creats pel nen mateix i els que rep d'altres persones: els fabricats en sèrie o elaborats per artesans, de fang, fusta, roba, etc.

Se sol relacionar la tradició de regalar joguines als nens amb les fites religioses, socials i econòmiques de la vida. Quan les religions estan associades a festivitats i objectes simbòlics, els nens solen rebre miniatures o còpies d'aquests objectes perquè puguin imitar els adults i fins i tot participar en les cerimònies. Un exemple d'això serien els animallets de fang pintats que s'entreguen als nens de Gujarat a l'Índia perquè participin en les ofrenes de Devas i altres deïtats a les festivitats religioses.



L

Figuretes de fang d'ocells del Vietnam. Imatge de Rosa M. Sánchez

La confecció i utilització de joguines es pot relacionar també amb certes festivitats, com aquelles en què els nens indis participen amb els adults en activitats teatrals i espectacles de titelles i acrobates. En aquestes celebracions s'utilitza una rica varietat de miniatures de fang tallades en fusta sobre la vida del poble i les bodes. Pallassos i trapezistes de juguina com les nines de Tanjore, titelles accionades per fils o varetes i miniatures mòbils d'ocells picotejadors, gronxadors i cavallets.

A Tanzània i altres països limítrofs s'utilitzen instruments en miniatura, alguns d'ells realitzats pels nens amb motiu de la festivitat del poble.

A Mali els nens reben discs i boles de percussió per poder prendre part en els ritus iniciàtics.

Les diferències de sexe es reforcen amb l'entrega de joguines. Objectes associats a les feines domèstiques, cura dels nens o la cuina per a les nenes, i miniatures relacionades amb els transports i el combat per als nens.

En el repartiment de les joguines influeixen els factors socioeconòmics. Els nens que creixen en entorns econòmics urbans acomodats en solen estar ben proveïts, mentre que els nascuts en condicions més precàries en solen estar-ho menys. La descripció i valoració de la vida a les barraques revela la privació que s'experimenta quan no es té contacte amb la natura ni objectes amb què jugar.

Tot i que es considera que les joguines fetes per adults són importantíssimes en la vida dels nens, hi ha opinions divergents. Hi ha qui creu que el joc arriba primer i la joguina després. Els nens que no tenen joguines es fabriquen ells mateixos els seus objectes de joc.



Cotxes de llaua de Vietnam
Imatges de Rosa M. Sánchez



Què considerem jocs?

Molts autors han diferenciat els jocs de l'esbarjo per la seva estructuració en normes. El que considerem *joc* té unes normes acordades i explícites, mentre que el que considerem *esbarjo* té una estructura més personal o privada.

L'esbarjo solitari pot tenir la seva pròpia estructura, però no ha de limitar-se mitjançant records i, per tant, la fantasia i l'expressió personal són més lliures.

Alguns jocs imposen l'ús de joguines i d'altres requereixen objectes com taulers, còdols, daus amb forats i marques en la superfície. N'hi ha, en canvi, que no necessiten res, tret dels jugadors i els seus actes o paraules.

Entre les estructures dels jocs, en trobem les que es basen en el mim o la imitació i les que es fonamenten en regles estipulades amb anterioritat, però amb resultats determinats per l'atzar. Hi ha altres estructures en les quals competeixen les facultats i les habilitats físiques i mentals dels jugadors, dins d'unes normes convencionals o contra les limitacions de la natura.

La imitació de la vida adulta sembla ser universal en el joc infantil i comença a una edat primerenca.

En la majoria de les societats, si no en totes, els nens juguen a ser pares o mares. S'esbargeixen, bé amb joguines molt elaborades que representen cases, mobles, utensilis de cuina, bebès i altres membres de la família, o bé improvisen amb les bosses, bastons, teles, llaunes o altres objectes que tinguin a mà.

L'estructura del joc resideix en una rèplica de les activitats adultes, per la qual cosa el seu contingut i àmbit varia segons la cultura en què es produeixi.



[Nino pesador del Vietnam](#)



[Nino pagès del Vietnam](#)

Imatges realitzades per Rosa M. Sánchez en el Museu d'Etnologia de Vietnam



[Caseta de nines en miniatura](#)

Fotografia del banc d'imatges del CNICE

Les diferències en les funcions sexuals, en les pautes d'educació del nen, en l'estatus i el paper dins la família i en el pla ocupacional es reflecteixen en els jocs, fins al punt que, si un deixa de fer la imitació, els altres jugadors la reclamen.

El que també varia d'una societat a una altra és el grau en què l'esbarjo sorgeix en la vida familiar. Quan el nen passa molt de temps sense responsabilitats directes en la vida familiar o comunitària hi ha més tendència a jugar a aquest tipus d'imitacions que quan el nen té un paper d'ajudant o col·laborador. Les nenes que col·laboren activament en la cura de germans petits descobreixen que la imitació i la fantasia es barregen amb la realitat. I passa el mateix amb els nois que ajuden a caçar aus en el bosc o a pescar. Per a molts nens, en especial a les zones rurals, arriba a ser difícil identificar certs jocs com a tals.

Quan els nens es fan grans, els seus jocs d'actuació esdevenen una mica més que meres imitacions o identificacions. Comencen a valorar i comprendre la interacció entre allò que és real i allò que és possible que apareix expressat en els ritus, tragèdies i comèdies de la seva cultura. Els seus jocs d'actuació emergeixen amb expressió adulta en contes, teatre i ball.



Imatge de carruatge del Vietnam

Museu d'Etnologia de Vietnam.

Ambdues fotografies realitzades per Rosa M. Sánchez



Ganessa, Índia

Totes les societats tenen les seves llegendes i històries sobre les gestes dels déus, herois i enemics, així com també els seus relats moderns. Els nens presten atenció a aquests contes i contempen les representacions teatrals, i sovint s'espera d'ells que participin en l'actuació, però també incorporen als seus jocs idees i objectes relacionats amb aquestes narracions.

De vegades acorden entre ells simplement representar un relat o una obra teatral més o menys com l'han sentit. No obstant això, sovint, accepten certes parts per adequar-les a la seva pròpia situació.

Sovint gaudeixen amb un joc en què dos grups o equips simulen ser enemics en plena batalla i, o bé han de reduir el nombre de jugadors de l'adversari, o bé han de prendre el control del territori d'aquest. Aquests jocs es practiquen a tots els continents.

En els llocs on el teatre és important, els nens copien les formes que hi veuen.



Titelles de dit

Realitzades al taller d'enquadernació del CP Joves
Imatge del Taller d'Enquadernació del CP de Joves



Titella del Vietnam

Imatge de Rosa M. Sánchez

A Europa occidental munten escenaris amb telons per separar el públic dels actors.

A algunes parts de l'Índia porten màscares o màscares entre bastons per representar els personatges de l'obra.

A Malàisia els nens imiten el teatre d'ombres xineses.

De vegades l'obra representa temes religiosos, com les obres nadalenques dels nens de l'Europa occidental o el sagrat teatre ballat de Kerala a l'Índia, on els nens amb màscares copien el ball.

Passant dels jocs d'imitació als de contingut més abstracte, però amb normes acceptades, trobem un gran nombre d'exemples exercitats tant per nens com per adults.

Els que compten amb un element d'atzar necessiten un dau, l'extracció d'un palet, una carta d'un mall o qualsevol altre tipus de recurs a l'atzar per decidir les tirades en el joc.

A Perú els nens utilitzen els girs del cap d'un cuc per apostar sobre la direcció que assenyala quan s'atura.

A Laos existeix un joc competitiu que consisteix a traslladar còdols a uns punts determinats en un plànol dibuixat al terra mitjançant moviments determinats per l'atzar en l'extracció d'uns palets.

Al Regne Unit els nens practiquen un joc similar anomenat *ludo*, que consisteix a moure unes fitxes segons el que assenyala el llançament d'un dau.

A Algèria els nens mouen uns còdols per unes fileres de forats segons el desplaçament d'un munt de palets de colors i els moviments es determinen pel nombre assenyalat prèviament per cada color.

Al Congo, en el joc del *zeke*, els moviments es determinen per la manera en què cauen al terra quatre closques llançades a l'aire.

Altres jocs no depenen de la sort, sinó de l'estratègia i de la lògica.



Joc de fusta amb grans, Etiòpia

Fotografia de [Pablo María García Llamas](#)
Imatge del banc d'imatges del CNICE

A Togo es juga a *ati-dada* amb faves sobre línies dibuixades a la sorra, però segueix les mateixes regles que el joc del tres en ratlla, que pot jugar-se amb còdols al terra. Tot i que en altres llocs és més freqüent jugar-hi amb paper i llapis.

El *telegaburuk* és un joc similar practicat a Malàisia amb còdols sobre la sorra.

Jocs més sofisticats similars als escacs o les dames es practiquen amb peces i taulers de diversos materials.

A Malàisia, el *harimaukambing* és un joc similar a les dames, en el qual les peces salten sobre un diagrama dibuixat al terra. El *sodokapit* és un joc molt semblant als escacs.

A Togo hi ha un joc denominat *adi*, que es practica amb faves en una capsula de fusta, però també es pot jugar excavant els forats a terra. A Malàisia existeix un joc similar denominat *congkak*.

Potser el tret més interessant d'aquest tipus de jocs és la seva àmplia incidència, la seva pràctica generalitzada, tant per part dels adults com dels nens, i la facilitat amb què poden ser compresos en les diferents cultures.

Els jocs d'habilitat física tenen una difusió semblant. El ball pot tenir relació amb la tradició cultural, però sovint no és així. Les variants van des de la imitació de les festivitats adultes actuals o de les danses rituals fins a jocs com el de *taronges i llimones*, en què els nens ballen segons unes passes estipulades mentre canten una tonada basada en les antigues veus de carrer londinenques.

A Algèria i Mèxic hi ha jocs similars, gairebé sempre de nenes.

A Àfrica hi ha jocs de ball per a cada sexe.

A Mali els jocs van associats als ritus tradicionals de la circumcisió i van acompanyats de música d'instruments de percussió.

Al Congo, en el *kebekebe* un noi adolescent dona voltes al centre d'una rotllana formada per altres companys que canten i piquen de mans fins que el ballarí queda marejat i exhaust.

Entre els nois són especialment comuns els balls que requereixen força i resistència.

Altres jocs es basen en la competència entre diferents equips per capturar territori, persones o punts. Les estructures dels jocs són més o menys flexibles i el tret més important és que, com a mínim, algunes normes s'han acordat abans de començar a jugar.

En els jocs bèl·lics, els jugadors són vençuts o eliminats i solen acompanyar-se d'un bastó o un altre objecte que representa un fusell per disparar al jugador i eliminar-lo. De vegades s'utilitzen pistoles, arcs i fletxes. Existeixen jocs d'aquest tipus al Regne Unit, Algèria, EEUU, el Congo, Sri Lanka, Brasil, Índia i Espanya, entre altres països.

No obstant això, no tots els jocs tenen relació amb temes tan explícits i molts són només exercicis de competició física que també disputaven els adults. La *lluïta de la corda* existeix en molts llocs com a joc o com a esport, tant per a nens com per a adults,

habitualment nois. Als EEUU i Europa occidental, cada equip subjecta un extrem d'una corda i intenta tirar de l'equip contrari fins a fer-lo travessar una línia marcada en el terra entre ambdós equips. A Malàisia, el *tarik tangan* és un joc similar, en el qual els membres de cada equip s'agafen als altres per tirar de l'equip contrari. Al Congo sol practicar-se un *joc de lluita* semblant.

De la mateixa manera, els jocs de persecució, lluita i capacitat per romandre perfectament quiet són molt comuns.

En alguns jocs que exigeixen habilitats físiques es fan servir diversos tipus d'objectes. Entre les noies s'utilitza una corda per a diversos jocs, sovint acompanyats de càntics. Entre els nois hi ha un ús molt estès de la baldufa, que en alguns països és llançada per un sol llançador, en una ferotge competència amb els altres.

Els estels també són molt comuns i constitueixen un exercici esportiu que gaudeixen adults i nens, en especial en diverses parts del sud-est asiàtic i principalment nois.



Imatge d'estel realitzat al taller d'arts plàstiques del CP de Girona

Imatge d'estel realitzat al taller d'arts plàstiques del CP de Girona



Fotografies del taller d'arts plàstiques del CP de Girona

La capacitat d'equilibri es mesura en molts països a través de l'habilitat de caminar sobre xanques o sobre objectes com llaunes lligades amb cordes als peus. A Malàisia el joc de caminar sobre meitats buides de cocos es denomina *kakitemperung*. Aquests jocs solen ser practicats fins a cert grau per ambdós sexes, tot i que els jocs de la *rayuela* en les seves formes diverses, així com el de la *pota coixa* són més practicats per les nenes.

A Malàisia el joc del *simbang* es practica amb còdols, faves o closques, mentre que al Congo les noies juguen a *mukono* i *liboko* amb pedres o faves. En tots els casos la dificultat resideix a recollir peces del terra mentre es manté un peu en l'aire.

La *rayuela*, el *lamary* d'Algèria i el *buatrumahbatu* de Malàisia tenen en comú que tots consisteixen a recollir una pedra o una fava alhora que es manté encongint un peu, i a saltar d'un quadre a un altre sense trepitjar les línies que s'han dibuixat al terra.

Joguines i jocs. Herència cultural

Quan diem que els jocs i joguines tenen un sentit cultural, volem dir que, mitjançant normes i significats, es relacionen amb l'esquema de costums i creences d'una societat. Sovint aquests ens porten a pensar en els objectes i ritus importants en la vida religiosa i social i en la manera en què el seu significat s'ha transmès i transformat de generació en generació.

En totes les societats, els símbols i ritus religiosos expressen temors i esperances profundes, així com els mitjans per satisfer-los i mantenir-los. Aquests significats poden envair tots els àmbits de la vida, més enllà del fet religiós. Per exemple, el joc infantil britànic de saltar sobre les línies entre les llambordes del carrer per aterrar en les pròpies llambordes. Aterrar sobre una línia en lloc de sobre un espai lliure és buscar el perill, encara que només sigui un joc. Aquest tipus de joc està molt estès arreu del món, però en cada cultura les dites que acompanyen el joc ens expliquen què es considera favorable i què no, què està permès o prohibit. A través del joc, els nens aprenen els valors i temors de la seva gent gran, que sovint han perdurat al llarg de moltes generacions.

Entre els indis Kwaliutl de la costa nord-occidental d'Amèrica solia ballar-se una dansa en la qual els homes es vestien d'ós i la seva missió era castigar els participants que cometien errors. Els que anaven disfressats d'ós esperaven que els ballarins transgredissin les normes per llençar-s'hi a sobre.

És interessant observar que, a Anglaterra, alguns nens salten llambordes amb la idea que uns óssos imaginaris els estan vigilant mentre juguen per agafar-los si trepitgen una línia per error, i fins i tot consideren divertit desafiar aquestes figures imaginàries que els aguiten.

Els objectes i activitats poden tenir molts tipus diversos de significats. El tema de la fecunditat és molt important i ha estat expressat de diverses maneres que influeixen en els jocs infantils. Els indis Hopi de Nou Mèxic (EEUU) ho expressaven en les danses rituals de les dones. Mentre que algunes ballarines sostenien rams de panotxes de blat,

d'altres, vestides d'homes, els llançaven fletxes, i un tercer grup de ballarines llançaven llances a través d'uns cèrcols que giraven. Un altre petit grup de ballarines llançaven als espectadors unes pilotetes de farina de blat humida, en representació, sembla ser, dels fruits de la fecundació.

Un altre tema cultural se centra al voltant dels intents dels homes per controlar el món natural. Els jocs relacionats amb aquest àmbit poden representar una pràctica corrent, o bé, simplement, remetre's al passat. Els mateixos nens, les danses dels quals reflecteixen el passat, poden imitar també el present i imaginar que són doctors o infermers en un hospital modern. Tot i això, en tots els casos, les seves accions i els objectes amb què juguen recullen quelcom de les convencions culturals i socials de l'adult.



Joguines de Guacamayas, Veneçuela
Foto de Rosa M. Sánchez

De la mateixa manera que diferents joguines o jocs poden expressar un mateix tema, també les mateixes joguines poden relacionar-se amb diferents significats. Les pilotes, les cistelles i les olles són universals. També ho són objectes com barrets, xiulets, tambors, màscares, nines, pedres, faves o granadura.



Xiulets de fang en el Museu de Música i instruments folklòrics a Kaunas, Lituània

Imatge de Natàlia Casado García

Fotografia del banc d'imatges del CNICE

Xiulet de fang "Hutuli" d'Assam, Índia

Fotografia del banc d'imatges del CNICE



És interessant observar els diferents usos que té un mateix objecte en les diverses cultures. Per exemple, a Portugal, els xiulets poden ser joguines i molts d'ells tenen la forma de símbol nacional, el gall. Es fan servir en festivitats i carnestoltes. Els xiulets infantils són tradicionalment de fusta i s'ha de tenir habilitat tant per fer-los com per tocar-los. A Itàlia els xiulets són utilitzats pels adults a les zones rurals per atraure les aus i poder caçar-les. A Mali els xiulets són de fusta i els nois juguen a fer de policia o àrbitre esportiu.

Els objectes útils per al joc no estan restringits exclusivament als nens. Fer volar estels és una activitat estesa des d'Amèrica del Nord fins a Europa; a més a més, al bressol dels estels, el sud-est asiàtic, tant els adults com els nens gaudeixen amb ells.

Els estels japonesos i malais solen anar decorats amb figures o símbols significatius de la mitologia i el joc és altament competitiu, fins al punt d'utilitzar cordes molt fines i resistents per tallar-ne les del contrincant. A Europa, l'interès se centra més en l'aerodinàmica i en les condicions atmosfèriques del vol.

Les pràctiques educatives són un nexa important entre la cultura i la personalitat. Les pràctiques educatives del nen deriven en gran part del caràcter i significat de la subsistència i de les condicions històriques sota les quals es desenvolupen.

Tots compartim una considerable ignorància respecte a la riquesa i la varietat de cultures existents al món i una tendència a considerar les nostres pròpies creences i institucions com les millors possibles a desenvolupar. Tot i això, la naturalesa humana és massa rica i variada perquè aquestes opinions i models culturals romanguin aïllats o estàtics. Les diferències en l'educació del nen i en les pràctiques educatives mostren que existeixen possibilitats de desenvolupament, de conflicte o, fins i tot, de pèrdua, mitjançant l'impacte d'una cultura o una altra.

En molts països, les joguines són realitzades tradicionalment pels nens més que pels adults de les seves famílies i pobles o, com cada dia és més freqüent, per empreses industrials.

La confecció de joguines a partir dels materials naturals existents en l'ambient del nen (per exemple, fusta o fang) està sent reemplaçada cada cop més per la introducció de joguines ja confeccionades en fàbriques. És possible, per tant, que el nen rebi menys estímuls per mostrar-se creatiu. No obstant això, la confecció de joguines encara està molt estesa en algunes zones.

En moltes parts d'Àfrica els nois fabriquen els seus propis cotxes de joguina amb materials senzills que són al seu abast. Amb filferro, llaunes buides, rodes de fusta, cartrons, etc, i un simple mecanisme de direcció dissenyat de manera que el nen no hagi d'inclinar-se per empènyer-los, sinó que pugui caminar dret i córrer tirant d'ells.



Camions de cartró realitzats al taller d'arts plàstiques del CP de Girona per un intern de Mali

Imatges de Rosa M. Sánchez



Avions fets amb llaunes de refresc al Vietnam

Fotografies de Rosa M. Sánchez

Les joguines i accessoris poden ser els mateixos en diverses cultures, però tenen diferents significats i són utilitzats de distintes maneres per part dels nens, segons les influències culturals que rebin del seu entorn. També s'ha considerat que la supervivència de les joguines és un procés selectiu. Algunes joguines han desaparegut amb el temps i d'altres sobreviuen encara ja que cobreixen certes necessitats.

Els jocs tradicionals de Moçambic, es diu, són una imitació de la societat adulta. La mare porta el seu fill lligat a l'esquena mitjançant una peça de tela. Les nenes imiten aquest comportament transportant a les seves pròpies esquenes un tros de fusta embolicat en tela.

Molts d'aquests pobles es dediquen a la ceràmica industrial i els nens realitzen i couen al foc els seus propis objectes. Com que el fang i la ceràmica estan molt estesos a Algèria i Moçambic, la majoria de joguines i jocs es fabriquen en aquests materials, com per

exemple animallets, trencaclosques, etc. Habitualment, aquests objectes es fan a classe, on es poden aprendre altres activitats, com ara teixir.



*Joc de bales de fang grans a Copiriver,
Jogyakarta, Indonèsia*

Imatge del banc d'imatges del CNICE

En alguns països, com Algèria, moltes de les activitats a les quals es dedica el nen són part del futur que li espera. Les nenes juguen a atendre la casa i cuinar. La mare fa nines per a la seva filla i l'anima a jugar-hi (la mare, el pare, els fills...). Els nois fan treballs *durs* com ara fer la compra o acompanyar al pare a dirigir l'ase a llaurar el camp. Tradicionalment, els homes construeixen una casa per a la família, per la qual cosa els nens juguen a construir casetes.

Els papers sexuals són apresos universalment, no tan sols per l'observació dels adults, sinó també a través de les joguines i els jocs. Des del naixement s'ensenya als nens en què consisteix ser home i a les nenes, en què consisteix ser dona. Quan els nens inventen jocs o joguines, es fixen en l'aprovació o desaprovació de qui els envolta, i moltes de les coses que aprenen tenen una poderosa similitud entre diferents cultures.

És gairebé universal el fet que les nenes juguin a nines i amb utensilis domèstics en miniatura i que els nens juguin amb còpies de vehicles de transport, armes i objectes associats a ocupacions tradicionalment desenvolupades per mascles. En cada cultura, els pares i mestres responen d'una manera diferent davant les noies que desitgen jugar amb "joguines de noi" i a l'inrevés. A Anglaterra va aparèixer un estudi que assegurava que els pares anglesos són més donats a complaure l'infant que desitja jugar o juga amb un objecte habitualment associat al sexe oposat.

Alguns fan una distinció entre les joguines que el nen pot identificar amb la llar i les que poden associar-se a l'escola i l'educació. Qualsevol cosa relacionada amb l'educació pot no ser considerada una joguina per a l'infant. En alguns països, com ara Algèria, s'ha constatat que les pràctiques escolars copiades dels països europeus poden induir a algun

conflicte en el nen, ja que les diferències entre el joc a l'escola i a la llar acostumen a ser importants. Al Congo, segons algunes referències, els jocs tradicionals i els basats en l'escola es desenvolupen en harmonia els uns al costat dels altres.

Algunes teories apunten que certs tipus d'educació occidental reprimeixen el joc, de manera que, en alguns aspectes, podria dir-se que no es facilita als nens el temps necessari per gaudir de les seves pròpies tradicions culturals. Els nens que viuen a les ciutats sovint es veuen privats de les oportunitats de joc que els seus pares van gaudir en zones més rurals.

El carrer va ser durant molt de temps l'espai natural on els nens jugaven a gust durant hores, però els carrers de les ciutats s'han tornat un territori impossible per als petits. Ara només els parcs i places estan preparats per acollir el joc dels nens. Quan no hi ha cap parc a prop, els nens han de jugar a casa, i una casa no és un lloc adequat perquè juguin els nens, que necessiten espai i han de córrer.

A les nostres societats del primer món, el joc en família cada cop perd més l'essència de joc socialitzat: es tenen pocs germans, els cosins viuen lluny... Moltes vegades el joc és solitari i està relacionat amb les noves tecnologies, que presenten reptes i entretenen, però finalment esdevenen un substitut del "veritable" joc.

Un dels problemes d'Occident és la implantació del model consumista de fabricar objectes de plàstic i tota mena de joguines destinades a ser comprades i trencar-se de seguida per adequar el consum a les necessitats del fabricant i no a les del joc del nen. S'obliga els nens a creure que necessiten aquesta o l'altra joguina, no per crear alguna cosa, sinó per utilitzar-la, consumir-la fins que es trenca i comprar-ne una altra.

Joguines del món

El concepte d'*infància* pot variar molt d'un país a un altre, d'una cultura a una altra. En un lloc pot representar un període de preparació directa i de participació progressiva en el sistema de vida de l'adult, mentre que en un altre pot representar un període de la vida apartat de l'edat adulta, en el qual s'esperen comportaments molt diferents, propis de l'etapa infantil.

Sent tan variable el significat de la infància, és lògic que els objectes i accessoris utilitzats pels nens de diferents països no siguin fàcilment comparables, tot i que tinguin similituds

formals. Un animal de joguina no té el mateix significat per al nen que viu en una ciutat que per al que viu en el medi rural. La figureta de forma humana o la màscara que exerceix un paper en una cerimònia religiosa té un significat totalment diferent de les màscares o figuretes utilitzades únicament per a jocs imaginatius aleatoris.

La següent classificació s'ha fet agrupant objectes de diferents països entre els quals es poden establir similituds.

- Els que bàsicament són representacions, és a dir, reproduïxen o descriuen en miniatura alguna criatura reconeixible o algun objecte del món adult: nines, titelles, màscares, animals, vehicles (cotxes, trens, etc.)
- Els que s'utilitzen principalment per exercitar habilitats d'acord amb unes regles: baldufes, estels, trencaclosques, eines, jocs de taula i instruments musicals.
- Els que tenen fortes connexions amb la tradició, les llegendes o la religió i que, basats en la representació o en l'habilitat, tenen alguna relació clara amb una pràctica, creença o ocupació tradicionals.
- Els que reflecteixen o tenen més implicacions amb el mode de vida actual. Aquests també poden ser de representació o d'habilitat.

Els quatre grups no són excloents entre si. Cada grup respon a un aspecte del joc i dels objectes lúdics en general i hi ha molts jocs i joguines que poden encabir-se en més d'un grup. Una nina, per exemple, és la representació d'una persona, però també, per les seves robes o decoració, pot tenir profundes relacions amb una llegenda o tradició.

Representació

La representació de la figura humana és un impuls universal, i és per això que el simbolisme humà rudimentari de la nina es troba arreu del món.

Els ninos tenen moltes funcions. Per al nadó és quelcom còmode i reconfortant per agafar-ho. Aviat es converteix en símbol de l'existència d'un pare i un substitut temporal de l'atenció de la mare.



Nina occidental de fabricació industrial

Imatge del banc d'imatges del CNICE



Diferents tipus de nines



de Senegal





Nines de Gàmbia

Troblem nines fabricades amb una inesgotable varietat de materials: les peruanes, confeccionades amb fibres vegetals; les ucraïneses, fetes de palla; les de Gujarat (Índia), fetes amb draps, i la nina de plàstic rosa produïda en sèrie, amb aire angelical, que apareix a tot el món amb diferents robes, però de fisonomia semblant.

La representació de la figura humana individual s'estén a la representació de la vida domèstica en general. Mentre que certs objectes, com els estris de cuina, són universals, la vida privada dins dels habitatges varia moltíssim als diversos països.

A les societats urbanes, les nines tenen tots els accessoris d'una vida casolana privada i sofisticada: casetes, mobles, vestits, estris... No obstant això, aquests estris domèstics universals, els trobem igualment al Perú elaborats amb fang o confeccionats amb algues a Madagascar.

La nina és el més fonamental i universal dels símbols i admet infinitat de variacions locals. En molts països es considera objecte de joc propi de les nenes, i potser per això hi predomina la figura femenina. Les nines, fins i tot les produïdes en sèrie, reflecteixen en els seus vestits i accessoris imatges tant de la vida moderna com de la tradicional.



Nines vestides de 1a Comunió

Imatge del banc d'imatges del CNICE

Nina de porcellana



En els seus inicis, les nines van ser construïdes en fusta, fang i marfil. Els grecs i romans de l'antiguitat van crear nines amb braços i cames articulades.



Ninos articulats de fusta del Vietnam



Nino de ceràmica del Vietnam

Fotos de Rosa M. Sánchez

A l'Europa del segle XIX aparegueren nines amb cossos realitzats en paper maixé. A Alemanya i Anglaterra es van fabricar nines de porcellana. França s'especialitzà en la vestimenta d'aquestes joguines. D'Europa s'enviaren a la Xina. Així va començar poc a poc a aparèixer en el mercat una varietat de nines blanques, negres, bebès grans o petits, de drap, de goma o de materials durs, que es van convertir, potser, en la més popular de les joguines.



Cap a l'any 1880, Thomas Alba Edison (1847-1931) va inventar una nina que deia *papa* i *mama*.

Al 1958 aparegué la nina amb aspecte d'adulta, la *Barbie*, objecte de culte i col·leccionisme de molts adults. Al 1961 apareix el seu amic, el nino Ken.



Nina Barbie, nascuda als anys 50

Oset de peluix, popularitzat com a Teddy

Imatges del banc d'imatges del CNICE

Un altre personatge que es va popularitzar i del que molts es disputen el seu origen és l'osset de peluix.

S'explica que el fill del president Roosevelt (1901) tenia un osset al qual estimava molt i que, en morir l'animal, un fuster va fer un ós de joguina. El nom del fill del president era Teddy, i d'aquí ve el nom de *Teddy Bear*.

Les màscares i titelles estan arrelats a la cultura adulta de moltes societats i constitueixen al mateix temps objectes de joc per al nen. Els titelles estan fets per a ser moguts i són confeccionats per adults per al teatre o com a espectacle. Les màscares són utilitzades en cerimònies religioses i folklòriques, que constitueixen els orígens del teatre modern. A la Xina actual, les màscares amb formes de personatges històrics, monstres i animals se segueixen utilitzant, i continuen revelant i reflectint aspectes importants de la vida i la cultura nacional.



Imatge de màscares del Vietnam



Imatge de màscares del Senegal



Imatge de màscares de Gàmbia



Imatges de titelles de tradició Centreuropea . Fotografies de Rosa M. Sánchez.



Titelles de Teatre d'ombres a Indonèsia
Imatges del banc d'imatges del CNICE





Cartell d'un espectacle de Titelles d'aigua, del Vietnam



Titella d'aigua del Vietnam





Titelles de l'espectacle de "Water Puppetry", titelles d'aigua. Vietnam.



Dues fotografies de Titelles d'Indonèsia

Fotografies de Rosa M. Sánchez

Jocs i joguines d'habilitat i reglamentats

Hi ha un ampli ventall d'objectes per jugar la finalitat dels quals és l'exercici d'habilitats físiques o mentals més que la representació imaginativa a què condueixen les nines i els objectes imitatius.

Molts jocs físics i mentals tenen també un element de fantasia o reflecteixen un aspecte de la vida tradicional, com ara els jocs basats en la caça o en la guerra.

El que distingeix els jocs físics de la mera expressió corporal és l'existència de normes. El fet que els jocs amb normes, des de les extremadament simples a les extremadament complexes, es donin entre els nens de totes les parts del món ens proporciona una clau molt precisa sobre la naturalesa de la societat humana. Les normes són acords que ens permeten actuar conjuntament. Malgrat tot, existeix un univers de distància entre les normes arbitràries imposades per una autoritat, que manca de poder fora de tal imposició, i les normes orgàniques, lliurement acordades entre els participants, que s'observen en els jocs.

Varia molt d'una societat a una altra el fet que un determinat joc d'habilitat física sigui considerat un passatemps infantil o un esport per a adults. El vol d'estels o el llançament de baldufes, per exemple, són activitats infantils. El futbol, en canvi, és un exemple de joc que probablement es troba en ambdues modalitats en gairebé tots els països del món.



Imatge d'una baldufa

Banc d'imatges del CNICE

Els jocs més simples i primaris no requereixen d'equips ni espais especials: els jocs de córrer, tocar, saltar, agafar i evadir-se poden iniciar-se en qualsevol moment sempre que es reuneixen diversos nens que juguen fins que es cansen. Com a màxim els nens poden fer ús d'algun objecte simple que troben o improvisen fàcilment, com pals, pedres, sorra, llaunes...

Aquesta mena de jocs són tan nombrosos i s'inicien i acaben amb tanta rapidesa que van marcant l'existència infantil d'una forma contínua quan i on sigui que els nens disposin d'oci i llibertat. Contribueixen a la salut i destresa del nen, però no són aquestes les raons que expliquen la seva acceptació. L'atractiu resideix segurament en el fet que, al mateix temps que proporcionen una forma definida d'activitat i exercici físic, possibiliten al nen la fixació d'uns objectius contra els quals ha de posar a prova la seva capacitat i, per tant, també permeten al nen jugar "amb altres". Les normes representen un tipus de contracte social fonamental.

En observar els jocs d'habilitat física, descobrim una universalitat de l'estructura bàsica que ens parla molt de la humanitat i gens de l'individu. Amb freqüència ens diu poc de la societat en particular.

El fet que la immensa majoria dels jocs infantils basats en normes siguin "competitius" no



s'ha de considerar aïlladament de la idea que la competició ha d'estar "equilibrada". Es juga per guanyar, però si es guanya sempre amb massa facilitat, el joc perd el seu significat. Ha de ser una competició entre iguals, en la qual ambdós o tots els participants estiguin estimulats per la rivalitat i per l'objectiu d'aconseguir la seva millor actuació.

Imatge d'un nen jugant a pilota. Graffiti de Lausanne, Suïssa
Fotografia de Juan F. Morillo

Imatge del banc d'imatges del CNICE

Les joguines que tenen relació amb l'exercici d'habilitats físiques són utilitzades tan aviat com les nines. Les primeres de totes són els sonalls. Després es passa a un tipus de joguina una mica més complex pel que fa a l'habilitat, com enfilar granadura, manegar petits objectes o caminar sobre xanques.



Sonall, Zin-Zin.

Peça realitzada pel taller de cistelleria del CP Quatre Camins.

Imatge d'Antònia Manils.

Hi ha una interminable varietat de tipus de jocs que poden exercitar-se amb pilotes, varetes, objectes mòbils. El *lingri* és un joc d'equip practicat a Bulgària per nens i nenes amb un tipus de pal.

Fer volar estels o llançar la baldufa són segurament uns dels jocs més antics i estesos del món. A Indonèsia, en el joc del *gasing*, els contrincants intenten guanyar mantenint en moviment la baldufa xiuladora durant més temps que els altres o aconseguint un xiulet més agut.

Els jocs són una forma natural d'aprenentatge. L'àbac és probablement una de les joguines més antigues que els adults han dissenyat amb propòsits didàctics. Les *boles de vidre*, de colors i amb flors o altres dissenys en el seu interior, són molt populars entre els nens xinesos, que les fan servir en multitud de jocs.

Altres jocs tradicionals, practicats tant per adults com per nens, poden significar també un repte d'habilitat mental. L'ayo és un joc de taula nigerià jugat per adults, que consisteix a comptar grans o granadura. El *dhakon* és un joc de taula practicat per les nenes d'Indonèsia. A Nigèria s'utilitzen, de vegades, les closques de cauri com a diners de joguina, per la qual cosa, naturalment, s'han de fer càlculs.

Algunes joguines mecàniques elementals s'han convertit pràcticament en universals. Caminadors, trapezistes que es mouen per cordes i pals, ocells picotejadors de l'Índia que es mouen per rotació, etc.

Altres joguines relacionades amb l'habilitat física són les joguines musicals. Probablement, les més comunes són els xiulets i les flautes. També existeixen petits címbals, campanes, tambors, platets. Alguns xiulets tenen formes d'animals com a Vietnam o Portugal. A Perú, Cuba i República Dominicana existeixen instruments tallats en una carabassa seca i es fan servir per conjunts. A la Xina, una joguina musical de gran acceptació és la flauta de bambú.



Cascavells de llavors seques d'Etiòpia



Instruments de palla i bambú d'Àfrica.

Fotografia de Pablo María García Llamas

Ambdues fotografies, del banc d'imatges del CNICE

Tradició i identitats nacionals

Hi ha una relació molt estreta entre els objectes procedents de la tradició i de les identitats nacionals, ja sigui perquè descriuen una ocupació adulta o per estar associades a festivitats religioses o ritus populars, o pel simple fet d'haver estat realitzades durant moltes generacions amb materials característics d'un país o regió.

Una de les diferències principals entre societats industrialitzades i menys industrialitzades és que aquestes últimes tendeixen a caracteritzar-se per unes cultures més integrades on la religió, l'art, l'ocupació professional, la vida social i el folklore acostumen a barrejar-se. En les societats industrials cadascun d'aquests conceptes està separat dels altres en diferents pràctiques i institucions. De la mateixa manera, en els països "menys desenvolupats" la infància és freqüentment un "aspecte més" de la resta de la vida col·lectiva i no pas un període separat i diferenciat amb la seva pròpia "naturalesa". Així doncs, molts dels jocs i joguines d'aquests països apareixen com ombres o fragments de la vida adulta. La continuïtat cultural es converteix en un tema de la màxima importància i les seves arrels han de buscar-se en experiències de la infantesa.

A les societats integrades és difícil parlar d'art i música, de folklore i llegenda, de normes socials i d'ocupacions com a àrees diferenciades de la vida. Totes conflueixen alhora.

Moltes festivitats i mites dels quals deriven els jocs i joguines es fonamenten en el cicle vital segons estigui simbolitzat en dita societat i, per tant, estan íntimament relacionats amb les tasques i normes socials que l'han permès florir.

A les societats rurals hi ha una interrelació contínua entre l'herència cultural i la riquesa de jocs i joguines dels nens. No existeix una divisió clara entre el folklore dels adults i el dels nens. Així, a Àfrica, els animals fets de fusta o fang i els relats sobre animals, així com la presència d'aquests animals en la vida quotidiana, són inseparables de les creences i pràctiques rituals de la societat.

A les societats industrials, per contra, el record de l'anterior forma de vida es difumina gradualment com a part viva de la consciència adulta. En canvi, aquest esperit roman viu en certs aspectes de la vida social que solen estar dirigits especialment als nens.

El Nadal, per exemple, en el món occidental s'ha convertit, en gran mesura, en una festa sobretot per als nens. Això no significa que hagi perdut importància per als adults, però aquesta importància també ha canviat: entre molts adults; el Nadal és una festivitat que

s'utilitza per recordar la pròpia infantesa i per recrear-la amb l'ajut dels propis nens. Si les creences religioses relacionades amb el Nadal no són abandonades formalment en arribar a l'edat adulta, com a mínim sí que son sentides amb menor força que durant la infància. L'adult occidental, la forma de vida del qual el separa no tan sols del seu passat rural, sinó també de la seva pròpia infància, busca recuperar alguna cosa d'allò que ha perdut llegant les restes de la seva religió als seus fills.

A la República de Corea, els nens de 8 anys relacionen el vol d'un estel amb una creença popular. Fer volar estels és una activitat estacional que es concentra al desembre i gener del calendari lunar, temps en què bufa un vent fort i constant. El 15 de gener està assenyalat com la fi de la temporada d'estels, i aquest dia s'escriu a l'estel la data de naixement del propietari i després es talla la corda i es deixa que voli lliurement. Es diu que l'estel s'emporta la mala fortuna, de manera que hom pot viure feliç la resta de l'any.

Hi ha moltes societats que coneixen una joguina mecànica que consisteix en un ocell que picoteja i es mou accionat pel moviment d'una pedra o un pes que es balanceja lliurement sota la joguina. A Costa de Marfil aquesta joguina apareix amb forma de picot sobre un pal, amb una pedra penjant a sota d'aquest de manera que, en balancejar-se, mou la cua i el bec. Aquesta joguina està associada a una determinada llegenda religiosa: es diu que el picot va demanar a Déu la mà de la seva filla en matrimoni i, com a resposta, Déu li demanà com a dot que l'ocell enderroqués tots els arbres del món. Des de llavors el picot no ha deixat d'intentar complir-ho.

Una altra llegenda diferent, relativa a un fet històric específic, és la de Guy Fawkes a Anglaterra. Per commemorar la intervenció que va frustrar un complot per fer volar pels aires el Parlament britànic al segle XVII, els nens anglesos erigeixen efgies a mida real del principal conspirador en l'aniversari de l'esdeveniment. Després, aquestes efgies són cremades en una foguera amb acompanyament de focs d'artifici. Moltes altres societats tenen festivitats amb fogueres i focs d'artifici, cada una d'elles relacionada amb un determinat pretext nacional, sempre diferents.

Molts jocs tradicionals per a nens relatius al folklore tenen de vegades la funció de permetre l'expressió d'un element demoníac, que, en ser reconegut, perd la seva part de perill. A l'Argentina, les màscares utilitzades durant el carnestoltes d'Any Nou es fan servir per representar una antiga llegenda en què un dimoni enterrat l'any anterior en la vessant de la muntanya és desenterrat novament.

Per avaluar les fonts de la tradició no és necessari valorar cada un dels punts que estableixen aquestes tradicions. Molts jocs i joguines tradicionals estan oberts, basant-se

en principis humanitaris, a objeccions molt similars a les que plantegen els pitjors tipus de joguines contemporànies. Els ganivets, espases, punyals, etc. ocupen el mateix pla entre les joguines agressives que les armes o joguines de destrucció. Hi ha aquí, amb tota seguretat, una línia directa de continuïtat. Tot i així, potser sigui cert que les fantasies entre les proeses del guerrer individual són menys perilloses per a la humanitat que les fantasies sobre el poder tecnològic, en la mateixa proporció en què les espases són menys perilloses que les bombes.

Els jocs competitius més tradicionals es basen, igual que en els escacs, en el principi dels adversaris equilibrats. Abasten la possibilitat d'identificar-se amb l'oponent, imaginar-se un mateix en la posició del contrincant. En canvi, en les joguines modernes infantils, l'oponent sol entendre's com un ens totalment inhumà i de poder il·limitat, que, pel sol fet de ser-ho, ha de ser absolutament aniquilat.

Altres tipus de jocs tradicionals que representen un combat són els jocs que rememoren el ritus de la cacera. Malgrat tot, fins i tot aquí, en què l'adversari és un animal ferotge, les possibilitats estan parelles i l'animal és considerat com un contrincant a respectar.



Imatge de metralladora de joguina

Imatge del banc d'imatges del CNICE

A molts llocs les joguines representen ocupacions tradicionals. Tot sovint, aquestes joguines mostren un nexa d'unió amb els recursos naturals, bé perquè exposen els mitjans bàsics de subsistència o bé pels materials emprats per fer la joguina.

Hem de dir que les joguines tradicionals també són modernes ja que segueixen vives i amb bona salut en la majoria de cultures. De fet, una bona proporció de joguines manufacturades i "noves" no són sinó versions actualitzades d'antigues joguines a les quals s'ha afegit un disseny modern i un nom nou.

Mentre que a les societats preindustrials el joc solia estar tan integrat en la vida social que resultava difícil distingir-lo com una activitat separada, a l'ensenyament formal de la societat industrial, l'aprenentatge era un treball clarament separat en el temps i en l'espai del joc o l'activitat espontània de l'infant.

En el terreny de l'anomenada *educació tradicional* s'ha considerat que el joc no té valor educatiu i que, de fet, representa una distracció per a l'aprenentatge; en altres línies educatives, per contra, el joc ha estat reconegut com la forma natural que l'infant té d'aprendre. El joc com a mitjà d'aprenentatge.

Entre els tipus més antics de joguina conscientment "educativa", es troben els trencaclosques. Altres joguines educatives més autènticament "industrials" són les que inciten el nen a imitar els processos creatius de la indústria. Un exemple d'això seria el britànic *Meccano*.



Forma de vida actual

Existeix una riquesa mundial de cultures infantils, així com la presència d'una gran amenaça per a aquestes. Models de joc amb gran tradició podrien veure's en perill per la creixent influència de les joguines i jocs importats.

No és qüestió de preferir les joguines tradicionals a les modernes, sinó de prendre consciència dels problemes existents en aquest aspecte i d'intentar trobar solucions que siguin respectuoses amb el passat i que, al mateix temps, donin suport a la necessitat d'un món més igual i estable.

Els temes que mereixen una major atenció i debat són:

- La importància social dels jocs i joguines a les societats de tot el planeta.
- Els jocs i joguines com a productes culturals objectius, és a dir, com a pràctiques establertes posseïdores de regles i tradicions que regulen les relacions entre els nens, o entre aquests i el món adult que els envolta.

El joc pot envoltar-se de fantasia i imaginació de manera lliure i creativa. Alhora, els missatges culturals dels jocs es posen de manifest o són assimilats inconscientment, i pot observar-se que els jocs i joguines abasten i transmeten normes socials. D'aquesta manera, tota preocupació pel desenvolupament futur de les opinions de les persones i de la consciència del món ha d'incloure l'atenció no tan sols a la capacitat del nen pel joc, sinó també als detalls de la cultura infantil que cobreix aquesta capacitat en un moment i lloc determinats.

Des de la segona meitat del segle XX, aquest procés, amb la seva barreja de passat, present i perspectiva de futur, ha resultat massivament inflat per la producció industrial de joguines, especialment en els països industrialitzats. La comercialització d'aquestes joguines, tanmateix, no s'ha limitat a les seves nacions d'origen, sinó que s'ha estès per tot el món, traslladant la seva influència (bona o dolenta, adequada o inadequada) a altres cultures, de les quals l'autor de la joguina no coneix res.

Alguns països presenten una situació d'amenaça o una veritable caiguda d'algunes de les seves formes tradicionals de jocs. Els jocs produïts en sèrie per les societats altament industrialitzades són comercialitzats massivament a tot el món.

En la situació actual, la cultura infantil d'alguns països pot estar corrent perill. Joguines que tenen relació amb la tradició, utilitzades des de temps immemorials, fabricades amb materials locals o que il·lustren pràctiques religioses tradicionals, folklore o la pròpia història de la nació, poden estar amenaçades de desaparèixer.

Les joguines produïdes en sèrie han estat en els últims 30 anys molt més nombroses i distribuïdes que abans. Aquestes joguines es basen sovint en la televisió, pel·lícules, etc., o reflecteixen la preocupació dels mitjans de comunicació pels aspectes de les noves tecnologies, ordinadors, guerres i batalles inacabables... i estan relacionades, en gran mesura, amb les grans empreses i multinacionals, tot això abanderat per aquests mitjans de comunicació de masses, principalment la televisió.

Aquests productes de vegades engalipen nens, pares i, fins i tot, mestres per la seva novetat o la seva relació amb la imageria del progrés tecnològic, i poden formar part d'una vestimenta cultural que desviï les societats que els reben dels valors inherents a les seves pròpies cultures.



Ossets actuals molt populars al Vietnam



Porquets actuals, però molt populars al Vietnam

Fotografies realitzades per Rosa M. Sánchez

Quan el nen fabrica els seus propis objectes de joc amb materials que té a prop, exercita els seus poders creatius i la seva imaginació. La improvisació de joguines a partir de material de rebuig és una habilitat valuosa per a tots els nens, i no solament per als qui no poden permetre's joguines produïdes en sèrie. Hi ha una satisfacció imaginativa en la realització d'una joguina a partir de qualsevol cosa que es tingui a mà. Quan deixa de costat l'objecte realitzat amb les seves mans per un altre de millor fet, més professional, que els anuncis i la moda l'impulsen a consumir, l'infant pot estar empobrint el seu joc.



Joc fet amb xapes reciclades a Gàmbia



Cotxets autoconstruïts del Senegal

Imatges de Rosa M. Sánchez

Naturalment, seria nociu suggerir que totes les joguines produïdes en sèrie són dolentes. Allí on la tecnologia s'ha aliat amb els valors humans, han millorat enormement les condicions de vida de milions de persones. Les joguines que combinen la fascinació de la tecnologia amb les oportunitats per expressar la creativitat infantil han contribuït autènticament al joc imaginatiu i educatiu.

Els nens poden investir les seves joguines i qualsevol dels objectes que manegin d'un significat cultural i, d'aquesta manera, les seves experiències poden alimentar les seves pròpies actituds de desenvolupament, valors i creences.

9. Recull d'imatges de jocs i joguines fets als centres

Taller d'enquadernació CP Quatre Camins



Aparador de joguina



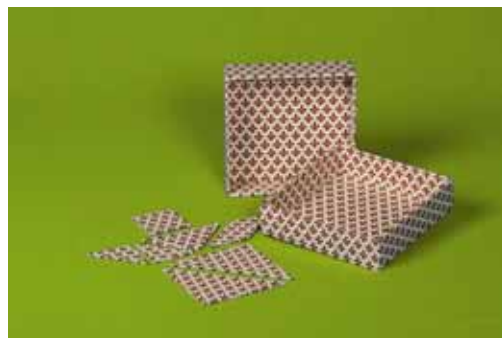
Capseta de titelles de dit



Tres en ratlla



Teatre de titelles portàtil



Tangram en capsa (imatge realitzada pel taller de fotografia del Centre)

Taller de Fusteria CP Quatre Camins



Awalé



Tangram

Taller d'arts plàstiques CP Girona



Estel de cartó pedra



Gatet gris de cartó pedra



Lluna de cartó pedra



Nen assegut i nina de primera comunió de cartó pedra



Ninos de cartó pedra



Detall de nina de cartó pedra



Nuvi, núvia i conjunt de nuvis de cartó pedra



Hereu de cartó pedra



Pubilla de cartó pedra



Bolet de fantasia de cartó pedra



Parella de primera comunió



Nina africana



Nina asiàtica



Família dàlmata de cartó pedra



Detall de mare dàlmata i cria



Gat calavera de tradició mexicana



Moto antiga feta amb cartó pedra



Músic calavera



Nuvi calavera



Núvia calavera



Parella de nuvis calavera



Nena calavera



Sant Narcís calavera



Nina de petons



Nina nena



Nina nena angle 2



Tren de cartó pedra



Titella de Gerió



Parella de pagesos catalans (visió conjunta)



Taxi Barbie



Canelobre Barbie

Dues peces realitzades amb cartó pedra i peces de nines Barbie



Avió realitzat amb cartró reciclat



Màscares, 1r concurs 4 Rius, organitzat pel CP Girona

Totes les imatges són del taller d'arts plàstiques del CP de Girona, realitzades per la seva monitora Rosa M.

Taller d'art Brians 2



"Carrom" Taller d'art



"Croquinole" Taller d'art



Joc "Pasa"
Taller d'art



Oca penitenciària
Taller de disseny



Joc d'escacs del taller de ceràmica

Imatges dels monitors dels tallers artístics de Brians 2

Taller d'enquadració CP Joves



Baldufes de llibre



Titelles de cartó pedra

Tangram

Taller de cistelleria del CP Quatre Camins



Sonall de vímet



Joguina ètnica de vímet



Imatges del taller de cistelleria de Quatre Camins, realitzades per la seva monitora Antònia Manils

Taller d'arts plàstiques del CP Homes



Bressol



Avionetes



Quatre fotografies d'avions de joguina



Moto de fusta i animalons de granja de fusta



Andròmines i ninos fets amb materials reciclats





Mazing Z fet amb materials reciclats



Robot fet amb material reciclat



Bressols de fusta de joguina

Imatges realitzades per la Sofia, monitora del taller

Taller d'enquadernació/cartó pedra del CP Lledoners



Bulldog francès



Lluneta



Bolet divertit



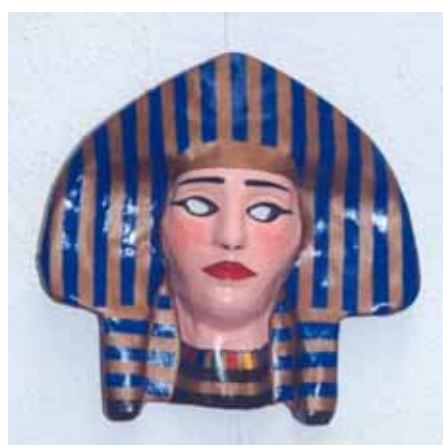
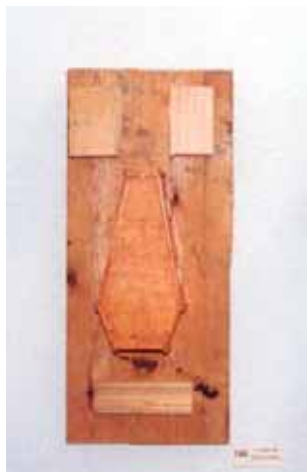
Patriarca gitano



Porquet guardiola

Totes les imatges han estat realitzades pel David, monitor del taller

Peces de diversos tallers artístics dels centres penitenciaris de Catalunya



Màscares del 1r concurs 4 Rius, organitzat pel CP Girona

10. Bibliografia i enllaços d'interès

Davis, M. D., *Introducción a la teoría de juegos*. Alianza Editorial. Madrid, 1971, 1a edició.

<http://www.monografias.com/trabajos82/sistema-juegos-recreativos/sistema-juegos-recreativos.shtml> interessant proposta per crear un sistema de jocs recreatius dirigits a disminuir l'agressivitat en nens entre 6 i 12 anys.

Comas, O., *El món en jocs*. La Magrana. Barcelona, 2005.

Davis, M. D., *Introducción a la teoría de juegos*. Alianza Editorial. Madrid, 1971, 1a edició.

Huizinga, J., *Homo ludens*, 1938.

Schaefer, C. E., *Terapia de juego con adultos*. Manual Moderno, Mèxic, 2005.

Vopel, K., *Juegos que unen*. Editorial CCS. Madrid, 2009.

<http://www.monografias.com/trabajos82/sistema-juegos-recreativos/sistema-juegos-recreativos.shtml> interessant proposta per crear un sistema de jocs recreatius dirigits a disminuir l'agressivitat en nens entre 6 i 12 anys.

www.gamesmuseum.uwaterloo.ca Museu de joguines de Waterloo.

www.comascoma.com Pàgina d'Oriol Comas, creador i analista de jocs i del fet de jugar.

www.marinva.es Empresa especialitzada en el disseny i la realització de projectes i propostes de comunicació, dinamització, formació i oci, on el joc té un paper destacat.

<http://firajugarxjugar.blogspot.com/> Tot el que passa relacionat amb el món del joc a la Fira de l'Ascensió de Granollers.

www.tradgames.com.uk

www.msworld.com

www.jugamostodos.org

www.acanomas.com

Categories de jocs i joguines

Jean Piaget Archives (Suïssa): <http://www.unige.ch/piaget/>

Jean Piaget Society: Society for the Study of Knowledge and Development (USA):
<http://www.piaget.org/>

<http://www.boardgamesstudies.org/> Pàgina de jocs.

http://www.ivoox.com/pr-especial-navidad-24-12-11-entrevistas-audios-mp3_rf_964721_1.html Entrevista a Oriol Comas i Ricard Ibáñez, experts en jocs, al programa de Radio Mai de Saragossa, "Ojo al Dado", el dia 24/12/2011.

<http://www.ludoteka.com/juegos.html> Per jugar online.

<http://www.brettspielwelt.de/> Per jugar online.

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=IIHKygMcVHM# Vídeo de la presentació del joc Inventum, creat per Oriol Comas.

<http://www.comascoma.com/cat/index.htm> Web oficial d'Oriol Comas i Coma, gran expert en jocs.

El juego infantil y su metodología. <http://www.altamar.es/> Ed. Altamar. ISBN: 978-84-96334-52-6

<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/#> Banco de Imágenes y Sonidos del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Govern d'Espanya. CNICE.

Els jocs, les joguines i el reciclatge

Webs consultats:

<http://www.uv.es/~fbarcelo/pilota/esp/introduccio/introdu/historia.htm>

<http://www.fipv.net/es/el-juego/historia>

<http://curiosidadescuriosas.com/curiosidades-de-la-historia/historia-de-la-pelota-2/>

<http://quhist.com/origen-juego-dados-en-la-historia/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Dado>

Webs d'imatges:

<http://www.todocoleccion.net/antiquo-balon-o-pelota-futbol-cuero~x21622821>

<http://canariodelcampo.blogspot.com/2009/02/la-evolucion-de-la-pelota-de-mi-ninez.html>

<http://www.madriidiario.es/2007/Mayo/medioambiente/otrasnoticias/22153/la-cabana-del-retiro.html>

<http://www.lasmanualidades.com/2008/05/20/domino-reciclado>

http://holacaracola.es/catalog/product_info.php?products_id=420

<http://pequenoldn.librodenotas.com/pequenoeditorial/942/instructables-para-hacer-en-casa>

<http://ecoinventos.com/2010/juguete-didactico-con-materiales-reciclados>

<http://recicleando.blogspot.com/2011/03/awale-reciclado.html>

<http://blocs.xtec.cat/bori/2011/03/03/jocs-amb-material-reciclat/attachment/03022011265/>

<http://www.reinaldo.pro.br/blog/2007/08/16/faca-seus-proprios-brinquedos/>

<http://tec.nologia.com/2009/02/18/esculturas-electronicas-sparkfun/>

<http://santiagotofe.blogspot.com/2009/05/construimos-juegos-con-materiales.html>

<http://www.taringa.net/posts/imagenes/4570755/Juguetes-del-mundo---Bambu-y-lata.html>

<http://sinfreno.wordpress.com/category/juguetes/page/2/>

<http://www.yalosabes.com/robots-hechos-de-desechos.html>

<http://tallerdemarionetasangelicomusgo.blogspot.com/2010/07/taller-de-marionetas-con->

[corchos-de.html](#)

<http://ludoforum.com/loran-scruggs-silbato-y-juguetes-reciclados.html>

<http://www.alcozar.net/etnografia/carricoches.htm>

<http://artehuelvadelascasas.blogspot.com/2010/11/juguete-con-materiales-de-desecho.html>

Joguines del món

<http://felixmaocho.wordpress.com/2008/11/29/mi-viejo-meccano-%E2%80%93-los-mecanno-adictos> Web de la imatge del *Mecanno*, sense drets d'imatge.

Aberasturi, A., *El niño y sus juegos*. Paidós. Buenos Aires, 1977.

Bally, C., *El juego como instrumento de libertad*. Fondo de Cultura Económica. Mèxic, 1965, 2a edició.

Bandet, J. i Abbadie, M., *Como enseñar a través del juego*. Fontanella. Barcelona, 1975.

Bronckart, J. P., *Teorías del lenguaje*. Herder. Barcelona, 1980.

Buytendijk, J., *El juego y su significado*. Revista de Occidente. Madrid, 1953.

Caillois, R., *Teoría de los juegos*. Seix Barral. Barcelona, 1958.

Caney, S., *El libro de los juguetes*. Diana. Mèxic, 1977.

Cossettini, L., *Del juego al arte infantil*. Eudeba. Buenos Aires, 1962.

Echevarría, J., *Sobre el juego*. Taurus. Madrid, 1980.

Empar de Lanuza i altres, *El juego popular aplicado a la educación*. Cincel. Madrid, 1980.

Fingermann, G., *El juego y sus proyecciones sociales*. El Ateneo. Buenos Aires, 1970.

Gorris, J.M., *El juguete y el juego*. Avance. Barcelona, 1976.

Guarner, S., "Aprender por medio del juego" *Nuestra escuela*, abril, 1982, pàg.17-24.

Hegeler, S., *Cómo elegir juguetes*. Paidós. Buenos Aires, 1965.

Hetzer, H., *El juego y los juguetes*. Kapelusz. Buenos Aires, 1978.

Jacquin, G., *La educación por el juego*. Atenas. Madrid, 1958.

Jesús, A., "La música: medio terapéutico y educativo". *Nuestra escuela*, abril 1982, pàg. 27-32.

Kawwin, E., *La selección de juguetes*. Claridad. Buenos Aires, 1945.

Kellog, P., *Análisis de la expresión plástica*. Cíncel. Madrid, 1980.

Lucas, L., *Pintar, dibujar, escribir y pensar*. Cíncel-Kapelusz. Madrid, 1980.

Martín González, A., *El mundo del juguete. Cómo elegir*. Adara. La Corunya, 1976.

Martínez Nebras, F., "El juego dramático". *La Escuela en acción*, núm. 10.426, març 1982, pàg. 32-34.

Moor, P., *El juego en la educación*. Herder. Barcelona, 1981.

Piaget, J.; Lorenz, K.; Ericsson, E. H., i altres, *Juego y desarrollo*. Grijalbo. Barcelona, 1982.

Sanuy, C.; Cortés, L., *Enseñar a jugar. Juegos educativos para el desarrollo de la personalidad*. Madrid, Marsiega, 1974.