

Dimensió lúdica i jocs motrius a les rondalles mallorquines

Recreational dimension and motor function games in tales from Majorca

Joan Gabriel Aguiló i Sabater

IES Guillem Cifre de Colonya (Pollença-Mallorca)

RESUM

En aquest estudi es rastreja l'esperit lúdic d'una selecció de rondalles mallorquines seguint la perspectiva de l'*homo ludens* de Johan Huizinga. Ens servim de les aportacions de Roger Callois per analitzar les tipologies d'elements lúdics que hi trobem i de les habilitats bàsiques de la motricitat apuntades per Georges Hébert. D'aquesta manera es farà una relació entre les rondalles mallorquines i els jocs motrius que hi podem extreure. Pretén ser una eina per organitzar grans jocs ludomotrius i per a la tasca del professorat d'educació física amb vocació interdisciplinària, així com una revalorització de l'*homo ludens* malmès per la modernitat.

PARAULES CLAU: antropologia, jocs, motricitat, rondalles, Mallorca.

ABSTRACT

This study traces the recreational spirit of a selection of tales from Majorca following the perspective of the *homo ludens* of Johan Huizinga. We avail ourselves of the contributions of Roger Callois to analyse the typologies of recreational elements that we find in them and the basic motor function skills indicated by Georges Hébert. A relationship is thus established between the tales from Majorca and the motor function games we can extract from them. It aims to be a tool to organise major recreational motor function games and for the work of the physical education teachers with an interdisciplinary vocation, as well as a reappraisal of the *homo ludens* ruined by modernity.

KEY WORDS: anthropology, games, motor functions, tales, Majorca.

La modernitat caracteritzada econòmicament per la revolució industrial va soterrar l'*homo ludens* en benefici de l'*homo faber*, que no tenia una vàlua exclusivament econòmica sinó també moral. És a dir, l'home improductiu no només era un inútil i un paràsit des de la perspectiva econòmica sinó que també era un insolidari des del punt de vista moral ja que no contribuïa a l'acumulació de producció, en el benentès que aquesta acumulació podria ser repartida entre tothom. Aquest fou un dels enganys més cruels i explotadors de la modernitat, ja que així es tenia el proletariat treballant de sol a sol i vivint en penoses condicions, fet que recorda l'epitafi auschwitzia: *Arbeit macht frei*.¹ Mentre els dominadors marcaven la pauta i definien l'epitafi, els dominats treballaven per omplir les seves arques. Així com l'*homo faber* s'omplia de contingut econòmic, moral i filosòfic amb el creixent puritanisme, l'*homo ludens* restava marginat en les vores del camí de la història, fins que es va iniciar la lluita quantitativa per augmentar el temps lliure dels treballadors.

D'aquesta lluita és una referència l'obra de Paul Lafargue *El dret a la mandra* (1884), en la qual es critica la moral de treball exhaustiu preconitzada per la burgesia, ja que aquesta no vivia d'acord amb aquesta moral sinó que mantenia els costums ociosos de l'antiga aristocràcia i utilitzava la moral del treball per explotar el proletariat. La primera obra dedicada expressament a l'oci és la *Teoria de la classe ociosa*, de T. Veblen (1899). En aquesta situació entrem al segle xx, en què tenen lloc diversos fets que possibiliten el renaixement o el naixement cultural de l'*homo ludens*. Entre aquests fets cal destacar que, des del punt de vista econòmic, el creixent capitalisme integra en la seva lògica de producció-consum l'oci com a valor de consum. Al seu torn, això propicia el desenvolupament de la moral hedonista, que fa que l'*homo ludens* no es consideri vergonyós sinó una gran contribució a la felicitat de les persones. Aquesta situació fa pensar a J. Dumazedier en la utopia d'una civilització de l'oci. Un oci que no és denigrant i inútil sinó que compleix amb les denominades «tres d»: descans, diversió i desenvolupament personal.²

Malgrat tot, tal com exposa Racionero, la gran paradoxa del sistema capitalis-

1. La narració en primera persona feta per Primo Levi a *Si això és un home* (Barcelona, Edicions 62, 2001) també s'ha inclòs en la denominada *Trilogia d'Auschwitz*, publicada en català, i és colpidora (Barcelona, Edicions 62, 2005).

2. Joffre Dumazedier, en la seva obra *Vers une civilization du loisir*, editada per les Éditions du Seuil, de París, i traduïda al castellà exposa que «el ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales» (*Hacia una civilización del ocio*, Barcelona, Estela, 1968, p. 30-31).

ta és la lluita entre l'*homo faber* i la màquina.³ L'home persegueix la plena ocupació laboral, mentre que les màquines el van substituïnt en el seu treball. Podríem pensar que hi ha una certa por al buit, un vertigen provocat per la manca de treball, com si no poguéssim o no sabéssim desenvolupar un oci enriquidor, un oci que ens fes més humans. Per això els plans de preparació per a la jubilació, que esdevenen del tot necessaris en la gent gran ja que el pes cultural de la modernitat cau sobre ells dient-los inútils, paràsits, ja no serviu per a res.

L'esperit lúdic

En l'exposició d'aquest marc introductori, en el qual s'ha ressaltat la figura històrica de l'*homo faber* i l'*homo ludens* —dimensions antropològiques a voltes conjuminades en una imatge ideal de l'home que juga i treballa—⁴ en els seus espais de desenvolupament, que són el treball i l'oci, respectivament, s'ha omès una referència fonamental, especialment per a aquest estudi. Es tracta de l'obra *Homo ludens* de Johan Huizinga,⁵ que situa en el centre de la cultura humana considerant que la cultura es desenvolupa del joc, i no només això, sinó que es desenvolupa com a joc. Per explicar que la cultura es desenvolupa com a joc, Huizinga exposa diferents objectes culturals relacionats amb l'esperit lúdic que es troba en el seu bessó.

És en aquest punt on neix el motiu bàsic d'aquest estudi, ja que en la lectura de les rondalles mallorquines es fa evident l'esperit lúdic que les anima. Però en què consisteix l'esperit lúdic? L'obra de Huizinga té una voluntat fenomenològica en el benentès que fa palesa una recerca d'allò que és essencial en el joc. D'aquesta manera posa entre parèntesis les afirmacions sobre el joc tractant d'arribar a una «experiència perceptiva originària». És a dir, si jo percebés el joc per primer cop en la meua vida, el podria distingir d'una altra experiència humana? Huizinga respon afirmativament dient que allò essencial en el joc és la tensió i

3. La utopia de Dumazedier és desenvolupada per Lluís Racionero, qui, a *La Mediterrània i els bàrbars del Nord* (Barcelona, Edicions 62, 2001), augura que els avenços de la tecnologia propiciaran una societat de l'oci en què els esclaus seran les màquines. Per això cal tornar a l'ideal humanista de la Mediterrània, que passa per una revalorització de l'oci sota el lema *otium cum dignitate*. El model productiu del Nord, l'Europa que sobre la industrialització va construir la societat de consum, és bàrbar ja que no té noció de mesura. Aquestes consideracions suposen una inversió dels valors dominants de la modernitat i atorguen una gran contribució a l'oci en l'art de viure.

4. E. d'Ors, *L'home que treballa i juga*, Vic, Eumo, 1988, pròleg i tria de textos d'Octavi Fullat.

5. *Homo ludens* va ser editat per A. Huizinga-Scholvinck l'any 1954. N'hi ha una versió espanyola: J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1998.

alegria desbordada de qui juga. Troba en el mot anglès *fun* la representació essencial del joc. Però quins són els elements lúdics del joc o aquells elements que provoquen el *fun* en qui juga? Per analitzar l'element lúdic cal l'aportació d'un altre estudiós del joc: Roger Callois.⁶ Callois distingeix quatre elements lúdics del joc, que són els següents:

<i>Element lúdic</i>	<i>Per què es juga?</i>	<i>Qui juga?</i>
Agon	Ambició de ser l'únic vencedor	Aptituds pròpies
Alea	Provar fortuna	Poders incontrolables: destí, sort...
Mimicry	Adoptar una altra personalitat	Imagina ser un altre
Ilinx	Desig de vertigen	Jo, però amb la percepció i la consciència atordides

Del joc agonal a l'esport, com reflexiona Huizinga, no hi ha gaire distància. De vegades, s'ha defensat que els jocs agonals són la base de l'activitat físicoesportiva.⁷ Aquesta concepció del joc en la base de les activitats esportives ens fa entendre que mitjançant el joc es poden desenvolupar habilitats bàsiques que serveixen de fonament per al desenvolupament d'habilitats específiques. Aquí trobem el segon motiu d'aquest estudi: detectar la incidència de les rondalles mallorquines en l'activitat física. És a dir, no només ens quedarem en la constatació dels elements lúdics que animen les rondalles, sinó que posarem especial èmfasi en els aspectes que afecten la motricitat dels individus. Georges Hébert,⁸ admirador de l'home primitiu, desenvolupa deu grups d'habilitats bàsiques: marxa, carrera, salt, quadrupeàdia, escalada, equilibri, llançament, aixecament, defensa i natació.

Així, no només analitzarem l'element lúdic de les rondalles, sinó també les habilitats bàsiques que hi apareixen per tal de deduir-ne les més valorades dels seus personatges. Ens centrarem, per tant, en les referències als elements lúdics que afecten la motricitat i les seves possibles aplicacions a formes jugades. Així, les rondalles esdevenen un element viu de la cultura actual des del punt de vista de l'educació física i la motricitat. Propicien un treball interdisciplinari entre diverses àrees educatives i també el desenvolupament de jornades culturals mitjançant grans jocs motrius.

6. R. CALLOIS, *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral, 1958; R. CALLOIS, «La naturaleza de los juegos y su clasificación», a G. LÜSCHEN i K. WEIS, *Sociología del deporte*, València, Miñón, 1979, p. 36-45.

7. M. A. BETANCOR i C. VILANOU, «Sobre l'origen de les activitats físiques i esportives», *Temps d'Educació*, núm. 4 (1990), p. 11-26.

8. G. HÉBERT, *L'éducation physique virile et morale par le methode naturelle*, París, Libraire Unibert, 1936.

Dotze rondalles i trenta-tres jocs

Analizarem les rondalles de Mallorca que es troben en un volum seleccionat per Francesc de Borja Moll.⁹ Per tant, una mostra totalment aleatòria dins les més de quatre-centes rondalles que converteixen l'*Aplec de rondalles mallorquines d'en Jordi des Racó*, d'Antoni Maria Alcover, en una de les col·leccions més extenses en llengua catalana.¹⁰ Per això, aquest treball és només un primer pas en la reflexió.

1. L'Amor de les tres taronges
2. N'Estel d'Or
3. En Joanet de sa gerra
4. En Joanet fii de viuda
5. Es metge Guinyot
6. En Joanet i es set missatges
7. En Pere Gri
8. Es fii del rei Murteral de França
9. Es Jai de sa barraqueta
10. En Pere de la bona roba
11. Es conseis del rei Salomó
12. En Pere Poca-Por

L'Amor de les tres taronges. Aquesta rondalla conta com un rei i una reina no tenien cap infant i prometeren que, si en tenien un, donarien a cada pobre una barcella de farina, un setrill d'oli i una olleta de mel. Així va ser, però una jaia que no se n'havia adonat, al cap de set anys va anar a cercar el seu obsequi. Es va posar el talec damunt el cap, l'olleta damunt el gep i el setrill en el nas. El fill del rei, que jugava amb boles d'or, la va fer caure. La jaia, enfadada, li va entonar la següent maledicció: «no puga estar ni sossegar que l'Amor de les tres taronges no vaja a cercar».

Joc 1: La jaia. Equilibrar un sac damunt el cap, olleta damunt l'esquena i cullereta amb oli a la boca (en lloc de penjat del nas, que difícilment ho permet). Podria ser una cursa de relleus.

Joc 2: La jaia i en Bernadet. Seria com el joc anterior però incrementant-ne la dificultat, ja que en aquest joc apareixen els adversaris, que llancen bolles pel terra i dificulten l'acció.

9. Aquesta selecció la va fer Francesc de Borja Moll per encàrrec de la Caixa d'Estalvis i Mont de Pietat de les Balears. Tot i així, no s'han analitzat quatre rondalles de Menorca i quatre d'Eivissa per limitacions de l'estudi. Font: A. M. ALCOVER, J. CASTELLÓ i A. FERRER, *Rondaies de les illes Balears*, Palma, Moll, 1975. (Edició especial exclusiva per a la Caixa d'Estalvis i Mont de Pietat de les Balears.)

10. A. M. ALCOVER, *Aplec de rondalles mallorquines d'en Jordi des Racó*, Palma, Moll, 2004, 24 v.

*Atès que aquests dos jocs són semblants però amb un augment de dificultat en el segon, des del punt de vista didàctic podem entendre que es compleix un criteri de qualitat fonamental de les tasques motrius: adaptar la tasca als nivells.¹¹ Si la tasca d'equilibrar aquests objectes damunt el cos fos massa senzilla per a algunes persones, llavors es dificultaria la seva acció amb llançaments de pilotes. També podem entendre que si el primer joc és massa complex des del punt de vista motriu, es pot simplificar eliminant objectes. Per exemple, podríem fer la següent adaptació per nivells:

- Nivell 1: un objecte.
- Nivell 2: dos objectes.
- Nivell 3: els tres objectes.

— Nivell 4: els tres objectes i amb llançament de pilotes pels adversaris. Des del punt de vista de la comunicació motriu, els tres primers serien psicomotors i el quart seria sociomotor amb contracomunicació o comunicació negativa.

En Bernadet, en voler trobar l'Amor de les tres taronges, va a cercar informació a les cases dels gegants que les custodien i a través d'una velleta que, a més de donar-li la informació del que es trobarà i l'antídot, li lliura tres flocs. Això ho fa perquè en Bernadet l'ajuda a creuar el riu damunt les anques del seu cavall. L'ajuda a la gent gran s'estimula mitjançant recompenses molt valuoses tant en aquesta rondalla com en la de *N'Estel d'Or*.

Joc 3: Aquest joc podria entendre's de diferents maneres. Entenent que és un joc en el qual el requisit és entrar en una zona plena de dificultats, es podria fer un joc simple com ara creuar la murada o un joc en què un equip fa un cercle i una persona ha d'intentar ficar-s'hi a dedins. Però també es pot fer una comprensió més àmplia i entendre-ho com un gran joc en el qual s'han de reunir pistes per poder entrar o respondre a enigmes formulats. Una proposta combinada seria, per exemple, entendre que el camp de formigues és un camp fangós i s'han de dur saques d'arena per anar tapant el fang i passar sense embrutar-se, o amb dues pedres, col·locar-se damunt l'una i fer-ne córrer l'altra endavant i així successivament fins a completar el recorregut (equilibri). La dels animals ferotges podria ser fer córrer una pedra amb el peu sense que se surti del camí marcat. La de la serp de set caps podria ser amb nòlits,¹² completant un circuit de set forats fets al terra en els menors tocs possibles...

11. Aquesta consideració la podem trobar en obres com la que es referencia a continuació: C. TARGET i J. CATHELINOU, *Cómo se enseñan los deportes*, Barcelona, INDE, 2002.

12. El joc de nòlits o nolis es troba catalogat en el recull d'Antoni Pou *Jocs populars* (Palma, Moll, 1989). Aquesta referència serà molt present en les properes pàgines. Els nòlits consisteixen a «pegar amb un bastó damunt un bastonet amb punta posat en terra. El fan saltar tan amunt com poden, i quan està a l'aire li peguen cop amb el bastó perquè vagi tan enfora com podrà» (p. 77).

Informació del que es trobarà	Antídoto
Camp de formigues	Blat
Animals ferotges	Ovelles i anyells
Serp de set caps	Set gerres de llet
Portes de bronze	Untar-les amb saïm
Soroll del cavall d'en Bernadet	Cotó a les potes
Set gegants	Saber que tenen els ulls oberts quan dormen i tancats quan estan desperts
Les tres taronges a dalt d'un taronger	Enfilars-hi

*Un aspecte interessant és el relatiu als set gegants, ja que utilitzen un aspecte bàsic en tàctica esportiva com és enganyar l'adversari. Per tal de superar un adversari és interessant que aquest no sàpiga què farem en una situació determinada. Si tenim informació d'aquestes qüestions adquirim un avantatge molt important. Des del punt de vista antropològic, el professor Josep Maria Via¹³ parla de tres aspectes que determinaren l'emergència de l'*Homo Sapiens*: les eines, els signes i les normes. Aquests s'han pervertit en el desenvolupament de l'humà com a armes, enganys i transgressions. Així, el signe positiu per a un company esdevé un engany per a un adversari.

Quan en Bernadet ha superat totes les proves i ja té l'Amor de les tres taronges, els gegants el persegueixen, primer amb bastons, però com que pesen força, llavors els llencen i continuen la persecució. Quan ja s'apropen molt a en Bernadet, aquest va llançant els flocs que la velleta li va donar. El foc verd esdevé plantes amb pues, que es claven en els peus i les cames dels seus perseguidors. El foc cerrós esdevé fulles de ganivets i el foc roig, caliu abrusador.

Joc 4: Jugar a conillons. Els gegants persegueixen en Bernadet. L'habilitat bàsica és la carrera.

*El que crida l'atenció és que aquest joc presenta un handicap per als perseguidors. S'entén que els gegants són molt més ràpids que en Bernadet ja que tenen les cames molt més llargues i les seves gambades són immenses, però primer corren amb un pes (el bastó) i després la seva actuació es veu dificultada amb el llançament dels flocs d'en Bernadet. Sovint ens trobem amb aquesta realitat en les sessions d'educació física, ja que hi ha persones més ràpides que d'altres. Aquest

13. J. M. VIA I TALLEAVULL, *Home i naturalesa: Consideracions entorn de l'emergència i aparició de l'humà*, Barcelona, Facultat de Teologia de Catalunya, 1992.

fet s'agreuja quan treballem en integració de persones amb discapacitats. Per això, hi ha els jocs facilitadors o dificultadors; depèn del rol des del qual ho mirem. Aquest és un joc que facilita l'actuació al menys ràpid, com és, en aquest cas, en Bernadet i suposa un handicap o una dificultat per als més ràpids, que són els gegants. Es pot relacionar amb el joc de bolles aborigen recollit per Terry Orlick.¹⁴ En aquest joc se situen dos jugadors, l'un davant de l'altre, amb el mateix nombre de boles exposat. Quan un jugador encerta (suposadament, el més hàbil), col·loca la bola que ha ferit junt amb les que exposa, per tant fa la diana més gran i facilita l'actuació a l'adversari (suposadament el menys hàbil). Amb la base d'aquest joc es poden fer múltiples variacions: llançant amb el peu, a bitlles, etc. La tasca del professorat és pensar diferents handicaps. En la prova concreta d'en Bernadet i els gegants seria posar un pes als perseguïdors; el llançament d'un floc podria ser perseguir botant una pilota de bàsquet, un altre floc seria perseguir duent una pilota de tennis sobre la raqueta, etc. Només es tracta de pensar diferents coses. A *En Joanet i es set missatges* també trobem la persecució amb pes afegit quan els criats del rei han de perseguir amb una verga el pretendent que perdi amb la seva filla a l'hora de dir mentides. Però el que se sembla més a les activitats facilitades o dificultades és la demostració del primer missatge, en Corrim, que corre tant que agafa les llebres amb les cames travades. Aquest seria un handicap per donar facilitat a les pobres llebres que no tenen res a fer davant la velocitat d'en Corrim.

En Bernadet aconsegueix escapar-se dels gegants i endur-se l'Amor. Però el deixa davall d'un noguer mentre va a cercar tota la cort. Una fornera la descobreix i es vol canviar per ella. Per això, li treu l'anell i li clava una agulla al clatell que la converteix en un colom.

Joc 5: Joc de treure l'objecte (l'anell). Es pot jugar a treure pinces, a treure el capell o a tallar la cua. Fins i tot, un joc típic del bàsquet per treballar el bot i el manteniment de la possessió de la pilota consisteix a treure la pilota als altres evitant que te'n treguin la teva.

Joc 6: Joc de posar objecte (agulla) en una part concreta del cos (clatell). En aquest cas es pot fer el joc de posar pinces o bé tocar una part del cos. En el primer cas trobem el joc *Penjar sa coa* en el recull d'Antònia Serrano i Dolors Estrades.¹⁵ Consisteix a penjar un tros de filferro o una agulla engafetadora oberta a l'esquena d'un infant sense que se n'adoni. Llavors li fan renous d'animals mentre canten: «Un ase carregat passa pes mercat i no se'n tem. Etxem, etxem, etxem!» Aquest

14. T. ORLICK, *Juegos y deportes cooperativos*, Madrid, Popular, 1986, p. 88.

15. D. ESTRADES i A. SERRANO, *Jocs i moixonies*, Mallorca, Obra Cultural Balear a Valldemossa, 2002, p. 104.

joc, a més de posar quelcom molt semblant a una agulla, fa que el jugador es converteixi en animal. En el cas de tocar una part determinada del cos i seguint l'habilitat bàsica de defensa, es pot fer un joc d'un contra un agafant-se les mans i tractant de trepitjar els peus sense que te'n trepitgin els teus. Canviant d'habilitat bàsica i passant a la de carrera, hi ha formes de jugar a conillons en què has de tocar el rival en una part determinada.¹⁶

*Aquests jocs serien una mica forçats ja que l'Amor ni se'n tem del joc. La fornera fa amb ella el que vol perquè és molt confiada. Diríem que en això del joc, l'Amor no té malícia, és a dir, no segueix una tàctica, ni tan sols juga: és de mel i sucre.

**Tots els jocs de *L'Amor de les tres taronges* es basen en l'element agonal, especialment els protagonitzats pel Bernadet, que sempre tracta de vèncer els gegants. El de la fornera també ho és clarament perquè pretén vèncer l'Amor encara que aquesta no se'n adoni. En el primer joc protagonitzat per la jaia podem dir que les bolles que li llança el petit Bernadet, malgrat que ell no té la voluntat de tirar pel terra la jaia, fan que aquesta no pugui vèncer amb la seva capacitat d'equilibri la presència de les bolles devers els seus peus. Les habilitats bàsiques són equilibri, defensa, escalada i carrera.

N'Estel d'Or. És una rondalla que segueix el mateix argument que la Ventafocs. És a dir, una noia maltractada per la seva germanastra i la seva madrastra, que al final és l'escollida pel príncep. Com que li fan fer les feines més dures, n'Estel d'Or ha d'anar a fer nets els budells al riu i allà perd els budells, el garbellat i el ganyet. Per això, ella va corrent riu avall per trobar aquests objectes. El seu bon tracte a les velletes que troba pel camí l'ajudarà a recuperar els objectes perduts i a adquirir dons preuats.

Joc 7: Joc de trobar els objectes. S'amaguen objectes i s'han de trobar al més aviat possible. L'habilitat bàsica és la cursa i l'element lúdic, l'agon.

*La resta de jocs que apareixen a *N'Estel d'Or* no responen a aquest àmbit de la motricitat, però alguns poden ser interessants per treballar l'esquema corporal o bé la dinàmica de grups.

En Joanet de sa gerra. En Joanet era tan pobre que vivia amb la seva família dins una gerra. Un dia hi sortí una favera que cresqué tant que arribà al cel i en Joanet hi va pujar escomès per la seva esposa un seguit de vegades per tal de demanar una casa més grossa, convertir-se en metges, batlles, reis, Bon Jesús i Puríssima sa dona i els nins Bons Jesusons. Al final, com que qui més té més brama, se'n van tornar dins la gerra.

16. Al *Zdnifri*, que és un joc del Marroc, per agafar el perseguit cal tocar-li el cap. D. AGUDO, R. MINGUEZ, C. ROJAS, M. RUIZ, R. SAIIVADOR i J. TOMÁS, *Juegos de todas las culturas: Juegos, danzas, música... desde una perspectiva intercultural*, Barcelona, INDE, 2002, p. 82.

Joc 8. Esdevé un joc d'escalada en el qual, com en Bernadet de l'Amor de les tres taronges, en Joanet es va enfilem dalt del taronger per aconseguir allò que anhelava. En Joanet també puja cap al cel a obtenir allò que desitja (o que desitja la seva esposa).

Joc 9. Joc de representacions. Cal representar molts personatges d'oficis diferents. Aquest joc recorda el *Bon dia, senyor rei* recollit per Dolors Estrades i Antònia Serrano,¹⁷ en què el grup de jugadors ha de deliberar de quin país és i quin ofici fan. Quan ho tenen clar es presenten davant un jugador que és el senyor rei i li diuen: «Bon dia, senyor rei!» Aquest contesta: «Bon dia! De quin país veniu?» I aquests responen el país acordat. Llavors, el rei demana: «I què feis?» En aquest moment tot el grup fa gestos per tal de representar l'ofici acordat. Quan el rei ho endevina comença a córrer per agafar algun jugador, que serà el rei en la pròxima juguesca. Aquest és l'element lúdic de *mimicry* junt amb el que apareix a *Es metge Guinyot*, que és un home que es fa passar per metge, i *Es fii del rei Murteral de França*, on na Catalineta i la seva dida també es fan passar per metges per curar en Bernadet. Veiem que jugar a metges és una representació molt característica.

En Joanet fii de viuda. Una dona viuda tenia tres fills i un amo els lloga per treballar. Primer amb el més gran, el fa baixar a dins un pou amb una senalla i un càvec a agafar diners i quan ha pujat amb la corda unes quantes senalles li tira pedres fins a matar-lo. El mateix fa amb el segon.

Joc 10: Joc de baixar a cercar monedes. Aquesta habilitat bàsica és complementària a l'escalada ja que tot el que puja ha de davallar. Podríem dir-ho en l'àmbit de les activitats físiques en el medi natural. Aquesta activitat tindria la màxima similitud amb el ràpel. S'assembla a *Es Jai de sa barraqueta*, ja que quan el Bon Jesús i sant Pere s'aturen a romandre a ca seva i li concedeixen tres desigs; el primer que demana és que qui s'enfili (escali) a una perera que té davant la barraca no en pugui davallar. Aquest joc consistiria a dificultar la davallada amb qualque handicap.

Joc 11: Joc d'esquivar pedres. Així com l'habilitat bàsica complementària a esfilem-se és davallar, les habilitats bàsiques complementàries a llançar són recepcionar o bé esquivar. En el cas que l'objecte llançat sigui potencialment feridor, s'esquivarà. Les tasques d'esquivar es donen en les batalles on es llancen objectes contundents com ara pedres o fletxes i els bons guerrers tenen l'habilitat o el do d'esquivar-los. Aquest joc es pot adaptar per qüestions de seguretat substituint l'objecte per pilotes toves malgrat que representin ser pedres o bombes. En el recull de jocs populars d'Antoni Pou trobem el joc de banya¹⁸ que consisteix en el fet que cada jugador fa un forat a unes tres passes llargues de la línia de tir; els

17. D. ESTRADES i A. SERRANO, *Jocs i moixonies*, p. 72.

18. Antoni POU, *Jocs populars*, p. 40-41.

forats es troben en línia. Des de la línia de tir es llança una pilota al forat; el propietari del forat on ha caigut la pilota ha de llançar-la als altres jugadors. Si no els fer, se li posa una banya. El joc es juga al nombre de banyes acordat prèviament. Són molts els jocs en què s'ha d'esquivar el llançament dels altres. Tots els jocs en els quals l'espai objectiu és humà, llavors a l'acció de llançament d'un s'afegeix l'acció d'esquivar de l'altre. Entre aquests jocs destaquem el mato, la pilota asseguda i el *coché*.¹⁹

El tercer fill, en Joanet, també hi va, però en el fons del pou troba un racó per amagar-se on les pedres no el fereixen. A més, troba un anell al qual, quan el frega, li pot demanar el que vulgui. Demana ressuscitar els seus germans, menjars i vestits bons.

Joc 12: Aquest és un joc de trobar l'objecte com a *N'Estel d'Or*, però en aquest cas l'objecte que cal trobar és un anell. Aquest fet concret es dona a *En Pere Gri*, qui ha de trobar un anell perdut per la reina, i a *En Pere de la bona roba*, on el ca i el moix han d'anar a cercar l'anell per salvar en Pere. En el recull de jocs populars d'Antoni Pou trobem l'anell i l'anellet dins les mans.²⁰ En el primer joc es posen tots els jugadors en cercle amb un fil llarg fermat pels caps. Aquest fil està passat per dins un anell i un jugador l'ha de trobar. El segon consisteix que tots els jugadors tenen les mans parades i el que duu l'anell fa com si el deixés a les mans de tots els altres. Però només el deixa en les d'un. Llavors interroga a una persona del grup a veure qui té l'anell. També es troba l'anellet i l'anellet del rei. Aquests dos últims els exposarem en la rondalla d'*En Pere Gri*.

El rei només tenia una filla i fa un edicte segons el qual s'hi casarà qui li planti un castell dins la mar amb un caminal per anar-hi a peu pla. En Joanet pega fregada a l'anell i es casa amb la filla del rei, però a ella li entren ganes de tenir l'anell. Quan el té es presenta un bruixot, Fra-Pota, i li barata l'anell. Fra-Pota demana quedar-se dins el castell i que ningú hi pugui entrar. Llavors tanquen en Joanet per matar-lo en tres dies. En Joanet demana al seu gatet i al seu canet que recuperin l'anell. Hi van nedant. El gat conveç uns ratolins perquè esbrinin on guarda l'anell Fra-Pota. Descobreixen que quan se'n va a dormir se l'amaga dins el nas. El ratolí el fa tossir i recupera l'anell i el duu al gatet. El gatet es posa damunt el canet i comencen a nedar. Al gatet li cau l'anell al fons de la mar i per treure'l rep l'ajuda d'un peix.

Joc 13: Aquest tros de rondalla té moltes possibilitats lúdiques. D'entrada es

19. El *coché* és un joc de Moçambic que és menys conegut i es desenvolupa jugant amb els membres d'un equip situats darrere dues línies emplaçades l'una davant l'altra. Per tant, es deixa un espai al mig on entren l'un darrere l'altre els membres de l'altre equip. Han d'intentar evitar que els llançaments fets dels dos costats els fereixin. El podem trobar en la p. 67 de l'obra editada per Paidotribo *Juegos multiculturales* (vegeu bibliografia).

20. Antoni Pou, *Jocs populars*, p. 25-27.

troba inspirada a trobar l'anell (com en el joc 12). Aquest motiu dóna un seguit de possibilitats que es poden resumir en una cursa de relleus: el ratolí passa el testimoni (l'anell) al gatet, que es desplaça damunt el canet; el gatet el passa al peix i aquest a en Pere. En aquest punt és important l'ús de l'element aquàtic, ja que ens permet introduir l'habilitat bàsica de natació. Així, la prova es convertiria en una prova combinada de natació i carrera, gairebé un duatló per equips. Podríem iniciar la prova amb objectes amagats al voltant d'una piscina i els jugadors de cada equip que representen els ratolins els han de cercar; en el moment en què els troben els passen al canet i el gatet, que inicien la seva cursa (per exemple quatre piscines canviant els rols, és a dir, dues cada un). I quan acaben donen aquest objecte al monitor del joc, que el llança al fons de la piscina i el que fa de peix l'ha d'anar a buscar al més aviat possible i lliurar-lo a en Pere.

*Aquesta rondalla desenvolupa l'element lúdic agonal en diferents habilitats bàsiques: descens (complementari a l'escalada), esquivar (complementari al llançament), carrera i trobar l'objecte, i natació per damunt i per davall l'aigua.

En Pere de la bona roba. Aquesta rondalla guarda una gran similitud amb la recerca de l'anell d'*En Joanet fii de viuda*. Per això, avancem la seva exposició. En Pere, son pare i sa mare passen molta fam. Tenen tres mudes de molt bona categoria i intenten vendre-les, ja que no poden resistir la fam. Els les canvien per un anell que fa tot el que li demanen. Llavors, per aquella contrada hi ha un robatori i tot-hom culpa la família d'en Pere, perquè veuen que han millorat molt les seves condicions de vida. Demostren el que fa l'anell, però els el prenen i tanquen en Pere a la presó. L'anell desapareix i retorna a la reina Pomerina, que es troba a ultramar. Llavors, el canet i el gatet armen una barqueta amb mitja carabassa i per timó una fulla de parra per anar a recuperar l'anell i salvar en Pere.

Joc 14: Tal com a *En Joanet fii de viuda*, el motiu és cercar l'anell. Com que l'home està tancat qui el substitueix són els animals, que ajuden les persones. A més, els animals han d'anar per mar a cercar l'anell. En aquest joc es podria fer una cursa per dins l'aigua amb matalassos o bé amb piragües o qualsevol altre tipus d'embarcació.

*Hébert també considera habilitats bàsiques particulars altres locomocions, com anar a cavall o amb canoa.

En Joanet i es set missatges. Un rei tenia una filla, que es casaria amb qui la guanyés a dir una mentida grossa, si no dos criats el perseguirien amb una verga ben llarga. En Joanet es posa en camí i va trobant els set missatges: en Corrim, n'Escoltim, en Forcim, en Fletxim, en Llavorim, en Bevim i en Bufim.

Joc 15. En Corrim es travava els peus per agafar una llebre per tal de donar-li avantatge, com hem comentat en els jocs facilitadors (joc 4). Llavors, es podria jugar a conillons travant els peus del qui agafa en un espai reduït. Hi ha un joc d'À-

frica denominat *Ársherez*²¹ en el qual l'agafador se situa en quadrupèdia invertida, és a dir, com un cranc. També es podria fer el joc de *Qui és en Corrim?* Per tal d'esbrinar-ho podríem fer curses en diferents condicions: a peu coix, amb els peus travats, damunt xancles, d'esquena, duent algú a collibè... En el recull de Dolors Estrades i Antònia Serrano trobem curses o cós de sacs (amb les cames dins d'un sac) o de carretes (són per parelles i el que fa de carreta avança amb les mans mentre el company li subjecta els peus a l'aire).²²

Joc 16. N'Escoltim posava l'orella en terra i escoltava de l'infern fins al cel. Un dels models més utilitzats per explicar la motricitat humana és el de Marteniuk o de processament de la informació. Aquest model entén l'execució d'un moviment com el resultat de tres fases consecutives: percepció, decisió i execució.²³ Per tant, per més que la percepció no sigui una habilitat bàsica, no podem deixar-la de banda a l'hora d'explicar les habilitats bàsiques relacionades amb la motricitat. Es poden fer una gran quantitat de jocs atenent preferentment l'aspecte perceptiu. Qui és n'Escoltim? Un joc molt semblant al de N'Escoltim és el joc del cap indi, en què qui fa aquest paper es troba girat d'esquena i la resta de la tribu s'hi va apropant de la forma més silenciosa possible. Si el cap indi sent un renou es gira ràpidament i elimina l'indi que l'ha fet. Idealment aquest joc s'ha de realitzar en el medi natural, on hi ha brossa que augmenta els renous. També en el joc de guerrillers que recull Antoni Pou²⁴ es tracta d'arribar silenciosament al camp contrari sense fer renou, però sobretot sense ésser vist.

Joc 17. En Forcim arrabassava un molí i se'l duia damunt un puig. En aquesta situació, utilitzada per expressar la força que tenia aquest missatge, hi ha diverses accions implicades. La primera és arrancar, la segona és aixecar, la tercera és transportar i la quarta és depositar. Quant a arrancar, trobem el clàssic joc d'arrancar cebes. Aquest joc podria modificar-se per utilitzar les altres accions fent que quan s'arrenca una ceba (un molí), aquesta s'ha d'aixecar i transportar fins a depositar-la en un lloc determinat (el puig). A més d'aquest es pot jugar a arrancar la corda o la corretja de les mans del jugador o l'equip rival. Els jocs tradicionals d'Euskadi tenen gran quantitat de jocs d'en Forcim.²⁵

21. J. BANTULÀ i J. M. MORA, *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*, Barcelona, Paidotribo, 2002, p. 55.

22. D. ESTRADES i A. SERRANO, *Jocs i moixonies*, 2002, p. 98-102.

23. R. MARTENIUK, *Information processing in motor skill*, Nova York, Holt, Rinheart and Wilson, 1978.

24. ANTONI POU, *Jocs populars*, p. 108.

25. L'obra de Cristóbal Moreno *Juegos y deportes tradicionales de España* (Madrid, Alianza, 1992) és un recull molt interessant dels jocs tradicionals de l'Estat espanyol. En el capítol setè desenvolupa els jocs i esports de força agrupats de diferents maneres. Per la similitud amb la prova realitzada per en Forcim destaquem els jocs d'aixecament i transport de pesos: «levantamiento de piedras, arrijasoketa, piedra canaria, transporte de txingas, gizon proba, gizon bakarra».

Joc 18. En Fletxim feria una moscard. Aquest seria un llançament de precisió com n'hi ha molts. Es podria fer amb diferents escopetes i armes, tal com les classifica Joan Sans en el seu *Recull de juguetes artesanals de les Illes Balears*:²⁶ escopetes, canó, pistoles, bombes, arc i fletxes, catapulta i fona. Però també es poden fer múltiples jocs de precisió sense arma: amb bolles, amb baldufes, amb nòlits o simplement llançant amb la mà en jocs com ara pamet, quernet o raieta.²⁷ En aquest grup pertanyen els jocs de blanc i diana, que són molt simples per començar ja que l'única decisió que s'ha de prendre és encertar la diana. Especialment són senzills si la diana és fixa; si la diana es mou és un poc més complicat. En la rondalla, el mosquit està estàtic, per bé que sempre podríem dificultar-ho. La diana, o espai objectiu, es mou quan és humana, com hem vist en el joc 11. Però també es poden fer dianes materials mòbils com el *kabele*,²⁸ que és un joc de Nova Guinea en què un jugador llança un coco (pilota) a l'aire i els altres han d'intentar ferir-lo abans que no caigui en terra.

Joc 19. En Bufim fa moldre tots els molins del Molinar amb la força del seu buf. Tot i que el bufar no és una habilitat bàsica, la respiració és una capacitat molt important relacionada amb la salut que s'ha de controlar quan es realitzen les diverses habilitats bàsiques. Hi ha un joc que es denomina buf-gol,²⁹ que consisteix a fer un petit camp i amb una pilota de tennis de taula tractar de fer gol a l'altra porteria i que no te'n facin a la teva només amb la força del buf. Un altre joc que trobem en el recull de D. Estrades i A. Serrano és el joc de l'agulleta,³⁰ que consisteix a amagar diverses agulles davall terra porgada o arena, llavors cada jugador va bufant per torn i qui descobreix més agulles guanya.

Els altres dos missatges són en Llaborim, que mossega parets, i en Bevim, que es beu torrents sencers. Aquests dos missatges no responen a habilitats bàsiques però sí a àmbits de l'activitat física com són la nutrició i la hidratació. Poden servir per introduir aspectes com la quantitat, la qualitat, la freqüència de l'alimentació i la hidratació en l'alumnat. També responen als sistemes d'alimentació de la biomàquina de Fidelus,³¹ un model que explica el moviment assimilant el cos a una màquina, tal com fa el paradigma mecanicista que ha dominat en la modernitat i que ens mostra C. Vilanou amb els seus cossos màquina i cossos a motor.³²

26. Joan SANS, *Recull de juguetes artesanals de les Illes Balears*, Palma, Universitat de les Illes Balears, 2000.

27. Aquests últims es troben en el recull d'Antoni Pou, esmentat anteriorment.

28. T. ORLICK, *Juegos y deportes cooperativos*, Madrid, Popular, 1986, p.90.

29. P. ÒDNA, *Educació psicomotriu: Jocs al parvulari*, Barcelona, Edicions 62, 1992, p. 47.

30. D. ESTRADES i A. SERRANO, *Jocs i moixonies*, p. 58.

31. K. FIDELUS, *Atlas de ejercicios físicos para el entrenamiento*, Madrid, Gymnos, 1989.

32. C. VILANOU, «Imatges del cos humà», *Apunts Educació Física i Esports*, 63 (2001), p. 94-104. Amb relació a la capacitat respiratòria, Fidelus entén com a sistemes d'alimentació la respiració, la nutrició i

Joc 20. La princesa, com que és derrotada per en Joanet en la lluita verbal, el repta a una cursa. Sobre les curses, ja n'hem parlat en el joc d'en Corrim. En aquest apartat podríem introduir la cursa o cós de joies, molt típica de les festes populars, ja que si guanya en Joanet s'enduu la joia de casar-se amb la princesa i si guanya la princesa, aquesta s'enduu la joia de no casar-se amb en Joanet.

*La rondalla d'*En Joanet i es set missatges* és clarament agonal ja que incideix damunt diverses habilitats bàsiques: carrera, salt (en Corrim amb els peus travats), aixecaments i llançaments de precisió. A més, ens ha permès introduir models explicatius del moviment, com el de Marteniuk a través de n'Escoltim (percepció) i la biomàquina de Fidelus a través d'en Llaborim, en Bevim i en Bufim (sistemes d'alimentació). Aquesta rondalla es podria desenvolupar d'una forma global amb la possibilitat de variar les habilitats requerides mitjançant una prova combinada o heptatló per determinar quin és el missatge perfecte. Aquesta interpretació ens duria de *l'homo ludens* a *l'homo esportivus*.

En Pere Gri. El rei es fa padrí del fill d'en Pere Gri, persona afectada d'alçar el colze i escorxar moixos. Com que veu que amb aquests vicis dona mala vida a la seva dona, l'exilia a Maó, però la seva esposa l'enyora i s'enginya la idea d'amagar la millor mula del rei a Artà i dir al monarca que faci venir en Pere, que és un bon endevinador i serà capaç de trobar-la.

Joc 21: Trobam el joc d'amagar/trobar la mula. Entenent la mula com a objecte ja seria un joc comentat, però sent un animal permet altres possibilitats lúdiques, com ara desenvolupar la percepció ja que el joc podria dur-se a terme en el medi natural, on una persona ben amagada fa el renou d'una mula i guanya el primer que la troba. L'habilitat bàsica seria la carrera, ja que guanya el primer que la troba, però també hi intervindria la percepció. En la rondalla està plantejat com a endevinar, és a dir, *alea*. Però també hi ha la trampa o transgressió de les normes del joc, ja que la dona li dirà on és.

El capità que el duia de Maó, per provar-lo, s'amaga una fulla de tabac a la mà i demana a en Pere què té dins la mà. En Pere ho endevina però no perquè ho sàpia sinó per un joc de paraules afortunat.

Joc 22: Els jocs d'amagar-se un objecte en la mà són molt comuns, especialment per decidir aspectes relacionats amb el torn d'intervenció, o bé el torn d'elecció de companys. En el llibre de D. Estrades i A. Serrano es denomina «voleiar

la hidratació. En el paradigma mecanicista que predomina en la modernitat, Conrad Vilanou exposa els cossos a motor en els quals el combustible seria l'oxigen, s'exalta el plenairisme i el model és el Tarzan atlètic amb una gran caixa toràctica. En Bufim es correspondria, des de l'hermenèutica dels cossos desenvolupada per Vilanou i els seus deixebles, amb un autèntic cos a motor, un pre Weissmuller.

abans de jugar».³³ Aquest fet es pot desenvolupar de molt diverses maneres. Les més relacionades amb el joc que fa el capità a en Pere serien amagar-se una pedra dins una mà i haver d'escollir una de les dues mans. Un altre joc és treure busca, que consisteix a amagar-se palletes de la mateixa llargada excepte una que és més curta. A qui li'n toca la curta haurà de dur-ho. Un altre seria el pedra-paper-tisora, que consisteix a treure (simulant-ho amb les mans) un d'aquests tres elements. La pedra guanya a la tisora, la tisora al paper i el paper a la pedra. Per tant la qüestió seria molt semblant a la que proposa el capità: quin objecte hi ha en la meva mà? Si ho endevines li poses l'antídote i guanyes.

*L'element lúdic d'aquest joc és *alea* ja que quan t'amaguen alguna cosa dins la mà, amb les capacitats humanes normals no pots veure què és, llavors es tracta de provar fortuna o encomanar-te a poders superiors. Aquests jocs en la civilització occidental no són gaire abundants, ja que ens agrada tenir-ho tot controlat i disminuïm la incidència de forces externes sobre les nostres decisions. Seguint Mircea Eliade entenem que la vida moderna ha patit un procés de dessacralització per diferents moviments antropocèntrics, entre els quals destaquem el positivisme. Aquesta situació, junt amb la mort del mite, fa que es desprestigi el ludisme aleatori, que queda tancat en els bingos, a la loteria i, així, tocat de mort pel fet que es juguen diners i obre la porta a la ludopatia. La introducció d'elements aleatoris en jocs habituals és font de riquesa lúdica i també de compensació de diferències de capacitat. És a dir, en un joc agonal guanyarà el jugador que tingui millors capacitats, però si hi introduïm elements aleatoris, els jugadors amb menys capacitats tindran més oportunitats.

En Pere troba la mula i al cap d'un quant temps a la reina li desapareix un anell tot d'or i diamants, l'anell de nocés.

Joc 23: Aquest joc també és *alea*, ja que fa referència als dots d'endevinador que tingui el jugador. Hem vist que el tema de trobar l'anell és recurrent en les rondalles a causa d'alguns aspectes que no és el propòsit desenvolupar en aquest estudi. També ho és en el recull d'Antoni Pou, en el qual es troben quatre jocs de trobar l'anell, dos dels quals ja han estat exposats en el joc 12. Precisament, un dels jocs és a *l'anellet del Rei*, en què s'han de fer dos equips disposats en fila i cada equip té un rei. Aquest amaga una pedreta en les mans d'un dels seus jugadors i l'altre rei ha d'endevinar quin jugador la té. A *l'anellet* és molt semblant.

El rei prova en Pere amagant-li un gri dins la mà. En Pere ho endevina per un joc de paraules.

*Aquest joc és igual al joc 22. En *Pere Gri* és la rondalla que ens porta l'element lúdic *alea*.

33. D. ESTRADES i A. SERRANO, *Jocs i moixonies*, p. 52-53.

Es fii del rei Murteral de França. No troba al·lota que li agradi. Son pare l'empeny a casar-se i ell, en Bernadet, se'n va fora regne a cercar-la. Una fadeta li diu que el rei d'Espanya té una filla tancada en un castell que nom Catalineta. També li diu que li agraden molt els canaris i, per això, en Bernadet els ha de fer volar i cantar per devora el seu finestró.

Joc 24: Trobem un espai objectiu o diana, que és el finestró de na Catalineta. Llavors, en aquest joc no es tracta d'enfilar-se (escalada), com a *En Joanet de sa gerra* o *L'Amor de les tres taronges*, sinó d'enviar-li una altra cosa. Llavors, no projectant el propi cos, que seria el cas de l'escalada, sinó projectant-hi una alteritat com és el canari, es tractaria d'un joc de llançament en el qual el canari es convertiria en un objecte com ara una pedra o una pilota. Això per mantenir-ho més en la línia de les habilitats bàsiques, encara que també es podria fer un joc amb animals per tal de veure qui té més habilitat a fer-lo arribar a un lloc determinat o fer-lo arribar més aviat.

Els canaris entren dins l'habitació i la dida i na Catalineta intenten agafar-los.

Joc 25: És un joc de conillons. La diferència d'aquesta modalitat és que es tracta d'agafar un ocell que, per tant, es mou en les tres dimensions de l'espai incorporant la verticalitat en els seus desplaçaments. Es podria fer una adaptació substituint l'ocell per papallones i fer una activitat lúdica en el medi natural. Però l'ocell es pot convertir en una pilota en el joc denominat *kabele*, de Nova Guinea, que ja ha estat explicat en el joc 18, si ens centrem en el llançament. També es pot fer amb la carrera i en la percepció espai-temps si fem una variant del mocadoret en la qual en lloc d'haver d'agafar un mocador el director del joc llança un disc volador (incorpora altura).

En Bernadet està tan resolt a veure na Catalineta que es fa fer una mina de vidre per anar del seu país a dins el castell. «Ses raons foren llavò per posar-la que desembocàs dins es castell del Rei d'Espanya.»

Joc 26: Aquí es podria fer un joc d'orientació ja que s'ha de trobar el castell del rei d'Espanya. Per davall terra no es tenen referències visuals, llavors una forma de realitzar aquest joc seria duent els jugadors per un recorregut amb els ulls tapats fins a una fita i després tornar-los al lloc de sortida i que amb els ulls tapats tornin a fer el recorregut. Guanyaria el jugador que quedés més a prop de la fita. Una altra possibilitat d'adaptació seria que ja que no podem anar per davall terra fèssim aquesta activitat per davall l'aigua. Podria ser de la següent manera: es veuria una fita i llavors avançant per davall l'aigua guanyaria el jugador que sortís més prop de la fita o castell del rei d'Espanya.

La mina es trencà per l'energia que duia en Bernadet perquè el rei (pare de na Catalineta) no el trobés, i es va omplir de ferides. Ajudat pel seu criat va poder tornar al seu castell i va dir-li que enviés a través dels ocells una nota a na Catalineta per informar-la que estava ple de ferides i que necessitava el seu ajut.

Joc 27: És molt semblant al joc 24 ja que cal enviar l'ocell al finestró de na Catalineta, però aquest cop amb un missatge. Llavors, si hem optat per l'habilitat de llançament podem fer una variant en forma de flor de lletres. És a dir, se situen dos jugadors o dos equips a una distància determinada d'una flor, la qual té en els pètals diferents lletres, i es tracta que encertin tantes pedres dins els pètals que els permetin escriure un missatge determinat.

Na Catalineta, com que vol respondre a la crida del seu amat, s'escapa del jardí acostant una escala a la paret.

Joc 28: En aquest joc s'utilitza l'habilitat d'escalada com en *L'Amor de les tres taronges* i en *Joanet de sa gerra*. Però en aquest cas no es tracta només d'una ascensió per aconseguir allò cobejat de les altures sinó que és més aviat una escapatòria, ja que el rei la tenia tan gelosa que no la deixava sortir. Per tant, és més aviat un fugir, un escapar del jardí pujant i baixant. És a dir, allò desitjat no és a dalt (escalada) sinó que és defora (fugida). Un joc molt semblant a aquest és el de la muralla ja que na Catalineta ha de fugir per les muralles del castell. En aquest joc, un jugador es troba en el centre i la resta han de passar d'un camp a l'altre sense que el jugador que fa de muralla els toqui. També hi ha un joc africà, el *kasha ma bukondi*,³⁴ en què un equip fa un cercle amb les mans i un jugador de l'altre equip situat al mig ha d'intentar sortir del cercle.

Llavors sorgeix el problema de trobar el castell del rei de França, perquè no saben on és. Decideixen anar-ho demanant. «Demanarem a tots els qui trobarem, i sempre, n'hi haurà qualcun que no se farà dolent de dir-mos-ho.»

Joc 29: L'orientació és un requisit fonamental de les habilitats bàsiques de desplaçament quan no es coneix la situació de la fita. En aquest cas no se sap on és el castell del rei de França. La forma d'orientar-se no és ni amb un mapa ni amb una brúixola, sinó que es demana a les persones que es trobin pel camí. L'adaptació que proposem conté un element *alea* afegit, fet que dóna major riquesa lúdica, tal com s'ha comentat en el joc 22. Consisteix a proposar una cursa d'orientació a una fita i els jugadors van demanant on es troba la fita a persones (altres jugadors) que es troben pel camí. Alguns indicadors són vertaders i altres falsos (fet aleatori), encara que els jugadors que donen aquestes indicacions no ho saben. Qui arribi primer a la fita guanyarà el joc.

La dida i na Catalineta s'ajouen dalt d'un pi per passar la nit. Na Catalineta sent un tord i una tórtora que parlen del remei d'en Bernadet: dos pardals i plo-mar-los de viu en viu, una lliura d'oli verge dins una greixonera nova de trinca po-

34. És un joc del Congo que trobem recollit en l'obra de Bantulà i Mora (p. 48). Una variant la constitueix el *Cabrito salí de mi huerta*, de Colòmbia, que s'aproxima a la situació de la fugida de la princesa del jardí.

sada en el foc i que bulli un quart d'hora, llavors afegir-hi els dos pardals de viu en viu i deixar refredar l'oli. Quan sigui tebi, untar d'aquell oli les ferides d'en Bernadet. Llavors, la dida i na Catalineta es disfressen de metges i van a curar-lo.

*L'element de *mimicry* de fer-se passar per metges es troba ja recollit i apuntat en el joc 9.

Es Jai de sa barraqueta. Un jai vivia dalt d'un turó en una barraqueta i un dia el Bon Jesús i sant Pere s'hi aturen a fer nit. Li concedeixen tres desigs.

*El primer que demana és que qui pugui aquest perer no en pugui baixar. Faria referència a l'habilitat de descens, complementària a l'escalada, exposada en el joc 10.

*El segon és que qui entri en aquest sarró no en pugui sortir. Aquest joc podria ser el *kasha ma bukondi* exposat en el joc 28, per escapar d'un lloc tancat.

Joc 30: El tercer desig és que no perdi mai amb unes cartes. Potser és per controlar la deessa fortuna, de manera que les cartes li fossin favorables. Un joc aleatori amb cartes, per descobrir qui domina més la fortuna, seria el joc de batalla en el qual cada jugador gira una carta sense veure-la i qui la té més alta guanya les altres. Evidentment, l'element lúdic és *alea*.

Es conseis del rei Salomó. El rei Salomó tenia fama de donar bons consells i en Toniello, abans de deixar de fer feina per a ell i tornar a ca seva després de molts anys, li'n demana. El Rei li'n dóna tres:

- No deixis mai ses carreres velles per ses novelles.
- No et posis mai allà on no et demanen.
- Mai no facis res que no hakis pensat tres vegades.

El primer consell el fa servir per seguir un itinerari. Ell en segueix el vell i un altre, en Panello, prova una drecera. Per aquesta drecera l'apallissen i el roben, i amb tot això arriba més tard.

Joc 31: Seria un laberint, en el qual hi ha molts itineraris per arribar a un lloc. Pel camí hi ha amagats uns personatges que són els que apallissen i uns altres que són els que roben. Aquests posaran algun handicap als jugadors. Per exemple els que apallissen et lliguen les cames i els que roben treuen algunes peces de roba (sabates, etc.). Així, en Toniello seria aquell que arribés abans al final del laberint.

El segon consell el fa servir quan arriba a una casa a fer nit i troba trossos de persones penjats a les parets. Ell no diu res respecte a això i salva la vida. La morticitat és acció i en aquesta situació et conviden a la inacció, per això no descriurem cap moment lúdic en aquest punt.

El tercer consell l'utilitza quan arriba a casa seva i troba la seva esposa parlant amb un capellà. Es malpena i té ganes de matar-lo, però s'ho pensa tres vegades i descobreix que és el seu fill.

Joc 32: Podríem fer una activitat que consistís en equivalències per exercitar la presa de decisions (pensar-s'ho tres vegades). Per exemple: una picada de mans seria córrer; dues, saltar a peus junts; tres, saltar a peu coix; quatre, fer quadrupèdies; cinc, enfilat-se per una corda, etc. Els que es vagin oblidant o confonent haurien de pagar penyora o perdrien un punt.

En Pere Poca-Por. En Pere és un al·lot que no té por i decideix anar a cercar-la. La seva mare abans de partir li fa prometre que s'aturarà a fer nit abans que es faci fosc. Arriba a una possessió on tothom fuig en la nit perquè hi ha renous esferoidors. Ell s'hi queda i en la nit apareixen els dimonis, que es queden sorpresos del fet que en Pere no els té por. S'acovardeixen i es demanen qui deu ser aquest que no els té por. El mateix passa la segona nit amb uns gegants. Aquests li diuen que si vol conèixer la por que vagi amb ells a batallar contra els moros, que com més en maten més en tornen a aparèixer. La batalla fou aclaparadora, però en Pere no va veure la por. Es va fer fosc i en Pere, seguint el consell de sa mare, es va quedar a fer nit al camp de batalla i va veure com una jaia untava amb un bàlsam els morts i aquests tornaven a viure. En Pere li pren el bàlsam i li talla el coll. L'endemà explica als gegants el que ha succeït, i per mostrar-los l'eficàcia de l'ungüent els demana qui ho vol provar. Cap dels tres s'atreveix a fer-ho i en Pere s'hi ofereix ell mateix, així que li tallen el coll, però li enganxen al revés. En Pere tremola com una fulla de poll i descobreix què és la por: un home amb la cara girada.

Joc 33: En aquesta rondalla es podria plantejar un joc de cercar l'objecte. Per exemple s'amaguen lletres en un bosc i qui troba abans la P, la O i la R guanya. Però en aquesta rondalla la novetat principal és que apareix per primer cop l'element lúdic *ilinx*. La motivació dels jocs amb aquest element és el desig de vertigen que caracteritza la denominada generació del lliscament.³⁵ Es pot lliscar sobre l'aigua amb surf, ràfting o *hidro-speed*; es pot lliscar per la neu amb esquís o taules de neu (*snowboards*), es pot lliscar per l'aire amb parapent o pel buit amb *ponting*. Aquestes situacions provoquen un alt nivell d'excitació que atordeix la consciència i et fa sentir estats molt especials. Són activitats que transmeten fortes emocions. En Pere cercava emocions fortes, cercava la por. Podríem dir que en lloc de buscar gegants o dimonis, en el món de l'activitat física buscaria esports de risc. Diu que troba la por quan un home té la cara girada. Es refereix a davant-darrere, però com que això no és possible, l'adaptació lúdica més semblant és el *ponting*, on la cara es troba girada en una altra dimensió: dalt-baix.

35. A. LORET, *The gliding generation*, París, Autrement, 1995.

A tall de conclusió

Aquest estudi té la pretensió d'aproximar-se a la dimensió lúdica i motriu de les rondalles mallorquines. És una aproximació ja que només s'ha atès una selecció de dotze rondalles de les més de quatre-centes aplegades. Una síntesi dels resultats ens fa veure que hi apareixen els diferents elements lúdics, dominats, això sí, per l'element agonal. Malgrat això, trobem també el *mimicry* o joc de representació, principalment en *En Joanet de sa gerra*, però també a *Es metge Guinyot* trobem un home que es fa passar per metge (representa que ho és malgrat que no ho sigui en realitat). Aquest jugar a representar ser metges també el trobem en *Es fii del rei Murteral de França*. L'element *alea* o provar fortuna es troba fonamentalment a *En Pere Gri*, qui se suposa que té unes grans qualitats d'endevinador i ho demostra en quatre situacions. També la fortuna s'alia amb *En Joanet fii de viuda* per trobar un anell màgic en el fons del pou (no el troba per les seves grans capacitats de cercador sinó per fortuna). Finalment, l'element *ilinx* o de vertigen es troba excepcionalment expressat en *En Pere Poca-Por*.

Pel que fa a la dimensió motriu, l'anàlisi de les habilitats bàsiques que apareixen en les rondalles és també molt àmplia. Així, trobem habilitats de marxa en *Es consells del rei Salomó* seguint el consell de «no deixar mai ses carreres velles per ses novelles». L'habilitat de carrera es troba en diverses rondalles, com ara en *L'Amor de les tres taronges* quan els gegants persegueixen en Bernadet, i en *N'Estel d'Or* quan corre riu avall per agafar els objectes que l'aigua s'ha endut. També a *En Joanet i es set missatges* quan en Joanet fa una cursa amb la filla del rei. Finalment, a *Es fii del rei Murteral de França*, quan la dida i na Catalineta intenten agafar el canari per dins l'habitació. De salt trobem *En Joanet i es set missatges*, quan en Corrim fa la seva exhibició travant-se els peus per agafar una llebre en uns quants bots. D'escalada, en trobem en *L'Amor de les tres taronges*, quan en Bernadet s'enfila al taronger per agafar l'amor. De la mateixa manera, a *En Joanet de sa gerra*, en Joanet s'enfila dalt de la favera per pujar al cel i demanar tot allò que desitja. Aquesta és la dimensió vertical del sagrat. Com també na Catalineta, que, quan vol escapar del jardí que la priva d'estar en contacte amb el seu estimat, s'enfila al mur per després baixar-lo per l'altra banda en *Es fii del rei Murteral de França*. Aquest baixar o descendir és una activitat complementària a l'escalada i el trobem a *En Joanet fii de viuda* quan baixen al pou. També, encara que no ho hem exposat, en *Es Jai de sa barraqueta* també apareix el descens. Quant a l'equilibri, apareix en els dos primers jocs de *L'Amor de les tres taronges*. En aquest no és la persona que es troba desenvolupant l'equilibri sinó que la persona serveix de base de sustentació d'un objecte situat a damunt. S'entendria, llavors, l'equilibri com a equilibrar objectes a damunt. Quant als llançaments, trobem el tir amb arc d'en Fletxim a *En Joanet i es*

set missatges. Un complementari com és esquivar apareix a *En Joanet fii de viuda* quan els fills de la viuda intenten esquivar les pedres que els llancen. També a *En Joanet i es set missatges* trobem l'aixecament d'en Forcim. Pel que fa a l'habilitat bàsica de defensa trobem en *L'Amor de les tres taronges* treure l'anell i posar agulla de la fornera a l'Amor. La natació també és present a *En Joanet fii de viuda* i en aquesta mateixa rondalla també trobem el rem com a habilitat específica. Per tant, hi ha presència de totes les habilitats bàsiques anotades, excepte de la quadrupèdia, tot i que hi predominen la carrera i l'escalada. Per tant, la riquesa lúdica i motriu d'aquesta selecció de rondalles és immensa i a més d'això trobem apunts de didàctica de l'activitat física o de teoria de l'activitat física prou interessants, que hem esmentat en el desenvolupament de l'estudi. Tot això ens engresca a fer un treball més ampli de la dimensió lúdica i motriu de les rondalles mallorquines, que esdevenen així un element viu de la cultura, sense menysprear el seu gran potencial pedagògic.

Bibliografia

- AGUDO, D.; MÍNGUEZ, R.; ROJAS, C.; RUIZ, M.; SALVADOR, R.; TOMÁS, J. *Juegos de todas las culturas: Juegos, danzas, música... desde una perspectiva intercultural*. Barcelona: INDE, 2002.
- ALCOVER, A. M.; CASTELLÓ, J.; FERRER, A. *Rondaies de les illes Balears*. Palma: Moll, 1975. [Edició especial exclusiva per a la Caixa d'Estalvis i Mont de Pietat de les Balears]
- ALCOVER, A. M. *Aplec de rondalles mallorquines d'en Jordi des Racó*. Palma: Moll, 2004. 24 v.
- BANTULÀ, J.; MORA, J. M. *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo, 2002.
- BETANCOR, M. A.; VILANOU, C. «Sobre l'origen de les activitats físiques i esportives». *Temps d'Educació*, 4 (1990), p. 11-26.
- CALLOIS, R. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral, 1958.
- «La naturaleza de los juegos y su clasificación». A: LÜSCHEN, G.; WEIS, K. *Sociología del deporte*. València: Miñón, 1979, p. 36-45.
- DUMAZEDIER, J. *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Estela, 1968.
- ELIADE, M. *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Paidós, 1998.
- ESTRADES D.; SERRANO, A. *Jocs i moixonies*. Mallorca: Obra Cultural Balear a Valldemossa, 2002.
- FIDELUS, K. *Atlas de ejercicios físicos para el entrenamiento*. Madrid: Gymnmos, 1989.
- HÉBERT, G. *L'education physique virile et morale par le methode naturelle*. París: Libraire Unibert, 1936.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 1998.
- LEVI, P. *Si això és un home*. Barcelona: Edicions 62, 2001.
- LORET, A. *The gliding generation*. París: Autrement, 1995.
- MARTENIUK, R. *Information processing in motor skill*. Nova York: Holt, Rinehart and Wilson, 1978.
- MORENO, C. *Juegos y deportes tradicionales de España*. Madrid: Alianza, 1992.

- ÒDENA, P. *Educació psicomotriu: Jocs al parvulari*. Barcelona: Edicions 62, 1992.
- ORLICK, T. *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular, 1986.
- ORS, E. d'. *L'home que treballa i juga*. Vic: Eumo, 1988. [Pròleg i tria de textos d'Octavi Fullat]
- POU, A. *Jocs populars*. Palma: Moll, 1989.
- RACIONERO, LL. *La Mediterrània i els bàrbars del Nord*. Barcelona: Edicions 62, 2001.
- SANS, J. *Recull de juguetes artesanals de les Illes Balears*. Palma: Universitat de les Illes Balears, 2000.
- TARGET, C.; CATHELINOU, J. *Cómo se enseñan los deportes*. Barcelona: INDE, 2002.
- VIA I TALLAVULL, J. M. *Home i naturalesa: Consideracions entorn de l'emergència i aparició de l'humà*. Barcelona: Facultat de Teologia de Catalunya, 1992.
- VILANOU, C. «Imatges del cos humà». *Apunts Educació Física i Esports*, 63 (2001), p. 94-104.