

Estils



AURE FARRAN LLORCA
BARCELONA

Per què juguem als jocs que juguem

Un llibre recull l'origen de 100 propostes d'entreteniment: de les bitlles al Lego, passant pel dòmino, la brisca i el joc de l'oca

Jugar no és només cosa de criatures. O, com a mínim, no ho hauria de ser. Sobre els beneficis del joc hi ha uns quants estudis, i els resultats són extrapolables a grans i petits. En les criatures, jugar els és innat i, per al seu desenvolupament, els és gairebé tan necessari com menjar, perquè és una font inesgotable de plaer, alegria, descobriments i reptes que afavoreixen un creixement equilibrat del cos, la intel·ligència, l'afectivitat i la sociabilitat. Com explica Oriol Ripoll, especialista en jocs, jugar és important "per sentir-nos vius": "El joc és un repte al qual vols donar resposta utilitzant totes les eines que tens a l'abast, i això fa que ens sentim que avancem, que fem coses diferents. Si aquest element lúdic, de joc, és present a les nostres vides, farà que siguem persones més curioses, persones que mirem al nostre voltant i que tenim més respostes. I a com més tipus de joc juguem, millor". I afegeix: "Cal jugar en totes les edats perquè és important sentir-nos vius i veure que no pares de progressar. Quan ets infant és necessari. Quan som adults podria semblar que no, fins que comencem a adonar-nos que sí, que el joc pot donar resposta a les nostres inquietuds i als reptes que tenim. I no cal que sigui un joc formal, és una actitud de joc davant les coses".

L'expert en jocs reflexiona sobre els valors que el fet de jugar porta associats. Per exemple: "Quan agafem un joc de taula hi ha el valor de la trobada amb altres persones. Amb un videojoc tenim el valor associat d'obrir-nos a noves experiències en què la narrativa, el so i la imatge ens

criquen l'atenció. De la mateixa manera que quan estem fent un joc motor posem a prova la nostra capacitat motriu. Cada joc té la seva proposta i cal que continuem jugant sempre que puguem".

● Sabem a què juguem?

Hi ha jocs de familers d'anys, però poques vegades ens preguntem per què juguem als jocs que juguem, com va sorgir aquell joc o qui el va inventar. Per a Oriol Ripoll, "és important saber d'on venen les coses i per què tenen el sentit que tenen": "Ens ajuda a posar el joc en context. Crec que si en

Beneficis Els jocs poden donar resposta a les nostres inquietuds i reptes

saps la història, n'engrandeixes el valor". Seguint aquesta premissa, Albert Vidal, historiador especialitzat en folklore i tradicions, s'ha capbussat en els orígens d'un centenar de jocs, dels tradicionals als més moderns, per descobrir-nos-en l'origen, una feina que s'ha traduït en el llibre *Per què juguem a...?* (Albertí Editor). Com explica l'escriptor, el llibre busca treure a la llum "la història petita i quotidiana de la gent": "Busco els orígens d'allò que té a veure amb el nostre dia a dia, i ens va semblar que podia ser interessant el tema dels jocs. A casa sempre ens hem dedicat

a la recerca i hem anat recollint muntanyes d'informació sobre temes diversos". Entre la documentació familiar hi havia material sobre els jocs, i a partir d'aquí va començar una feina de recerca i d'investigació per intentar trobar l'origen de jocs d'avui i de sempre. Després d'una primera i llarga llista, Vidal va fer una tria "pensant en els que podien ser més interessants per al públic": "La voluntat era que hi hagués un ventall molt ampli, tant jocs tradicionals com altres de més actuals de marca registrada. Ara bé, m'he centrat en jocs d'entreteniment, deixant de banda els que impliquen forçosament la despesa de diners. També n'hem deixat fora els esportius; si convé, ja farem un altre llibre sobre jocs de competició".

No sempre és fàcil trobar l'origen precis de les coses, com passa amb el joc de pilota, amb les nines o amb les bitlles. Per això l'historiador ha hagut de fer una tasca intensa de recerca, en moltes ocasions partint de la intuïció i la deducció. "Has d'anar seguint les pistes que tens i anar estirant el fil, tot i que de vegades no arribes enlloc, tot s'ha de dir". En aquest sentit, Vidal alerta que internet no és la mare dels ous perquè, "tot i que podria semblar l'opció fàcil, hi ha moltes errades i per això cal fer aquest treball més acurat de recerca": "Si no ho sabem, doncs no ho sabem. Podem mostrar intuïcions, però no afirmar del cert res si no ho tenim clar". En tot cas, Vidal coincideix amb Ripoll en la necessitat de saber per què juguem als jocs que juguem: "Si en saps l'origen o t'imagines que fa 3.000 anys ja hi havia gent que hi jugava, potser en disfrutes més. El joc és una forma de cultura, una manera més de conèixer una altra part de la història, de saber per què fem el que fem, per què juguem a les coses que juguem o celebrem les coses que celebrem".

Joguines senzilles, una porta oberta a la imaginació

El joc és una de les principals vies a través de les quals les criatures adquireixen les competències que han de desenvolupar: emocionals, comunicatives, motrius o de raonament. Com explica la professora de psicologia del desenvolupament de la Universitat Abat Oliba CEU Clara Valls, bàsicament "els nens aprenen jugant". En aquest sentit, és important que el joc deixi marge al fet que la imaginació hi jugui un paper, sobretot en el cas dels nens més petits. Per aquest motiu, a l'hora de triar joguines per Reis, Valls re-

comana l'opció de la joguina senzilla, perquè "les que permeten moltes possibilitats d'ús promouran més la imaginació". Així, en els primers anys de vida cal privilegiar les joguines que estimulen "la manipulació d'objectes i el joc simbòlic". Un altre element fonamental és donar cabuda a jocs que promouin la socialització i les relacions familiars. Valls recomana a pares i mares que s'asseguin amb els fills i es converteixin "en els seus companys de joc" i que treballin perquè no s'apagui la flama del joc.

Si en voleu fer un primer tast, aquí teniu quatre pistes de l'origen de sis jocs d'entreteniment molt populars.

● **Arrencar cebes**

Segur que molts heu jugat a aquest joc tradicional, l'origen del qual és incert, tot i que hi ha qui assegura que el trobaríem a la comarca de la Conca de Barberà a mitjans del segle XIX, en alguns indrets on hi va haver grans dificultats per fer la collita de la ceba. Estaven molt enfonsades i amb la terra molt atapeïda, i va caldre estirar-les ben fort per arrencar-les.

● **Backgammon**

Un joc d'origen molt antic, amb evidències que el situarien 5.000 anys enrere, d'acord amb les excavacions dutes a terme per l'arqueòleg Leonard Woolley a les ruïnes del poblat sumeri d'Ur, a l'actual Iraq, entre el 1922 i el 1934.

● **Botifarra**

Un joc de cartes molt popular a Catalunya però que amb aquest nom sembla que no es va conèixer fins a mitjans del segle XX, com una variant d'un altre joc més antic i tradicional que s'anomenava manilla. Les primeres notícies del nom de la botifarra provenen de Palafrugell, tot i que altres evidències no prou contrastades en situen el naixement en una jugada de manilla a Girona entre catalans i madrilenys.

● **El joc de les cadires**

L'origen formal d'aquest joc popular sembla que és monacal, perquè als convents sempre calia ser molt puntual, també a l'hora dels àpats. Qui arribava tard perdia la cadira i es quedava sense menjar. Seria la translació al món del joc de la popular dita "A la taula d'en Bernat, qui no hi és no hi és comptat".

● **Cases de nines**

El seu origen no té a veure amb el joc, perquè les primeres cases, sorgides durant els segles XVII i XVIII al centre d'Europa, sobretot als Països Baixos i Alemanya, eren una mostra de l'opulència de les famílies benestants, que feien reproduir en miniatura l'interior de casa seva. Es consideraven un instrument didàctic amb el qual les nenes podien aprendre a ser bones mestresses de casa i a tenir cura dels diferents elements de la llar.

● **Cluedo**

Un dels jocs de taula de misteri més populars, ideat pel britànic Antohony Ernest Pratt, un pianista que es guanyava la vida tocant en creuers i hotels. El joc li va venir al cap estant a la seva habitació, imaginant que els diferents hostes de l'hotel podien estar implicats en un assassinat. Amb la col·laboració de la seva dona, Elva Rosalie, van fer el primer disseny del joc, que en un primer moment van registrar com a *Murder!* [Assassinat!]. —