

RECULL DE JOCS I JOGUINES TRADICIONALS DE L'ILLA DE MENORCA (I)

Mercedes Coll
Maite Gener

INTRODUCCIÓ

El motiu principal que ens ha impulsat a realitzar aquest treball ha estat les ganes immenses que teníem que els jocs i joguines autòctones de Menorca no caiguessin en l'oblit i que es conservés al llarg del temps la tradició i la cultura menorquina.

Menorca, pel seu passat històric, ha tingut una gran riquesa d'influències culturals, i d'una manera o d'una altra això es reflecteix en els jocs i joguines d'antany, per la qual cosa és un valor més afegit a l'hora d'intentar conservar la tradició.

Creiem que és una manera divertida de donar a conèixer tots aquests valors tant a la gent pròpia de l'illa com a tothom que hi estigui interessat, independentment d'on sigui.

Una altra raó que ens ha duit cap a aquest camí ha estat la idea que podria ser interessant oferir alternatives a l'hora de jugar, és a dir, que són jocs i joguines diferents a les que actualment es comercialitzen.

Fent referència a les joguines escollides podem observar que són de fàcil construcció. A més, un cop utilitzat el material ofert en el propi joc, es donen opcions, instruccions i facilitats perquè es puguin construir de nou, però amb altres materials, per tant és un joc que no acaba un cop construït tot, pots seguir fent-ne de semblants. Un cop tens una base sobre la qual has treballat, pots complicar i/o millorar les construccions. Clarifiquem: per exemple, el vaixell de vapor proposat per nosaltres, està fet amb material de suro, però un cop està construït i saps com es fa, tens l'opció d'emprar per exemple escorça de pi... i tornar-lo a fer. Per altra banda el material és un material econòmic i fàcil de trobar, cosa que fa que el global del joc sigui més interessant, perquè pots jugar sigui quina sigui la teva localització: si vius al camp, trobes escorça de pi fàcilment, les fitxes les pots fer amb pedres de dife-

rents mides, la corda per a l'instrument de percussió, es pot fer amb el fil de canya de pescar...

A més, la innovació que nosaltres proposem es recollir en una mateixa capsa jocs i joguines com a una sola unitat, cosa que en el mercat no és possible trobar.

Un altre aspecte que creiem que és molt important és que potencia la intergeneracionalitat, és a dir, com que és un joc en el qual hi ha opcions per a totes les edats a partir dels 7 anys, afavorim i intentem fer augmentar les relacions familiars.



PSICOLOGIA DEL RECULL DE JOCS I JOGUINES TRADICIONALS DE L'ILLA DE MENORCA

Hem decidit no agafar un grup d'edat definit sinó que hem escollit una edat concreta a partir de la qual ja seria possible jugar (exceptuant dos jocs als quals farem referència més endavant). És en els 7 anys aproximadament quan es comencen a desenvolupar certes capacitats per poder jugar a aquests jocs i amb joguines. Així i tot, hi ha algunes joguines i jocs que necessiten el suport o la supervisió d'un adult, ja sigui per la moderació del joc o pel material que es fa servir.

Els jocs de **LA CUCA**, **EL CAU**, **LA PUÇA**, **LA MONA**, **LA MARRAQUINCA** I **JOAN DE LES CADENILLES** són jocs de regles, de competició i d'equip on es necessita tenir un cert nivell de desenvolupament intel·lectual.

Són jocs adients a partir dels 7 anys endavant ja que a partir d'aquesta edat augmenta l'atenció,



l'infant pot estar més atent i també augmenta la capacitat de memòria. Aquesta és una característica important per participar en aquests jocs, ja que s'han de memoritzar regles. Els canvis que es produeixen són produïts per la introducció de la lògica, però no de forma completa.

Hi ha la superació de l'egocentrisme, els agraden els jocs d'equip. La majoria de jocs escollits tenen a veure amb aquest aspecte i amb el desenvolupament d'operacions logicomatemàtiques, operacions físiques, espacials i temporals.

LA CUCA és un joc que es juga per Nadal, amb família, per tant, tots els seus membres hi tenen cabuda, des del més petit fins al més gran. Les seves regles no són de molta dificultat, però cal especificar que la participació dels infants quasi bé sempre es fa acompanyada d'un adult o amb la seva supervisió per raons de tradició (però no és necessària la seva presència). En l'ambient de festa que es viu en aquests dies, aquest joc estimula aquesta relació entre generacions.

Cal especificar que els jocs de cartes **EL CAU** i **LA MONA** necessiten el suport d'un adult ja que hi van incloses regles complexes, i en aquesta edat concreta dels 7 i 8 anys és fan difícils d'assimilar (amb aquests jocs ens ve al record, la relació amb els nostres avis, els quals ens ensenyaven a jugar-hi amb paciència i dedicació; un agraïment per a ells.)

La resta: **LA PUÇA**, **LA MARRAQUINCA** i **JOAN DE LES CADENILLES** són jocs més senzills i que els infants per la seva pròpia iniciativa hi poden jugar. Tampoc es descarta la possibilitat de jugar-hi amb adults.

A partir d'aquesta edat i pel que fa a la motricitat fina, es completa juntament amb la coordinació motriu. El nen té habilitats manuals quasi iguals que les d'un adult; les quals utilitzarà per jugar ja sigui a la **PISTOLA DE PINCES**, com al **VAIXELL DE VAPOR** o al **COCO**; l'ins-

trument de percussió, el **COET DE LLUMINS**, la **BOMBA D'ESCURADENTS** o al **TROMPITXOL**.

A partir dels 7 anys i en el seu progrés del desenvolupament intel·lectual, augmenta la capacitat d'atenció i concentració, captació simultània de diferents estats i aspectes d'un mateix objecte i també reversibilitat, la conservació de la matèria, de la quantitat, del pes i del volum.

MATERIAL, FORMA I DIMENSIONS DEL JOC

En el cas que aquest joc es comercialitzés, les característiques físiques serien diferents a les que nosaltres hem presentat a l'assignatura. Les dimensions de la capsa haurien de ser de 34 x 20

cm per tal de facilitar la seva utilització. Pel que fa al material de la capsa i a les separacions de l'interior, creiem que seria idoni emprar un tipus de cartró consistent i plastificat. La raó per la qual hem escollit aquest tipus de material és per raons econòmiques; no veiem adient utilitzar materials complexos, si els materials primaris que s'utilitzen per a la construcció dels jocs són tan senzills.

Un altre motiu seria que si s'utilitzessin materials excessivament cars, el nostre cercle de consumidors es limitaria molt.

El motiu pel qual nosaltres hem presentat una capsa amb dimensions diferents a les esmentades és causat perquè ens hem vist obligats a elaborar com a exemple visual, per als nostres companys algunes de les joguines.

JOC I JOGUINES TRADICIONALS DE L'ILLA DE MENORCA

En aquest apartat redactem les regles dels jocs i les instruccions per a la construcció de les joguines recollides per al nostre treball.





• LA PUÇA

Jugadors: Nombre il·limitat

Material: Cap

Joc:

Aquest és un dels jocs tradicionals que més s'ha mantingut en el temps. Sol ser practicat per nens, a l'aire lliure i sense que hi hagi un nombre limitat de participants.

Hi ha un director assegut a una cadira; sol ser el més gran de la colla. Entre els jugadors es rifa quin ha de fer de puça i se l'envia fora del grup perquè no escolti el que els altres decideixen. El director dóna un nom a cadascun. Un cop aclarit, es fa venir el qui para: s'ha de posar amb el cap damunt la falda del director, de tal manera que no pugui veure res del que passa. Darrere d'ell, un tros enfora, es fa una filera de jugadores i jugadors.

Qui mana, és a dir, el director diu "puça la puça, que véngui ... i anuncia un nom secret. La puça escollida s'hi apropa i dóna un cop o un pessic al glutí del qui para *cul a pòmpil*, i torna al seu lloc. Llavors, la qui ha rebut s'acosta a la filera i ha d'endevinar qui ha estat. Mentrestant, els jugadors van cantant:

"Escarabat bum-bum
Oli- oli - oli...
Escarabat bum- bum,
Posa oli en es llum."

La gràcia és que qui esbrina qui ha estat no ho fa a ull, sinó que les normes del joc li permeten utilitzar la manya: pot donar un *casarro* a cadascuna per olorar-les millor. Quan creu que ha trobat el culpable, l'anomena en presència de la directora i aquesta diu:

- Què duus?
- Un sac d'ossos -diu ella-.

En cas d'haver-ho endevinat, la directora diu:

- Deixa'l, deixa'l que és nostre.

Si no:

- Torna'l, torna'l que no és nostre.

Si ho endevina, la culpable passa a parar, en cas contrari el joc segueix igual.

• LA CUCA

Jugadors: Mínim: 4

Màxim: 11

Material:

- Un tauler de cartró amb cinc circumferències una dins l'altra. Es pot fer a mà o bé amb un tauler especial per a jugar a aquest joc

- Un joc de cartes espanyoles; hi ha d'haver una carta per jugador.

Obligatòriament hi ha d'haver les cartes número 10 i número 12. La resta de cartes s'han d'agafar a partir de la carta número 1 en endavant; tantes com jugadors hi hagi. Ex: si tenim sis jugadors, les cartes que s'hauran d'utilitzar seran les següents: 12, 10, 1, 2, 3 i 4.

- Monedes o fitxes. Una per a cada jugador.

Joc: S'agafa el tauler i es posa al mig de la taula. Les monedes o fitxes (una per a cada jugador) es col·loquen davant cada jugador, però fora de la circumferència més gran.

Es mesclen les cartes i se'n reparteix una per a cada jugador. El qui té la carta núm.12 (que s'anomena **REI**) ha de dir: "**EL REI MANA QUE LA CUCA CANTI**" i ha de mostrar la carta a la resta de participants. El qui té la carta amb el núm. 10 (que s'anomena la **CUCA**) ha de dir: "**LA CUCA CANTARÀ I HO**

PAGARÀ..." i diu un número de la resta de cartes. Per exemple: seguint el mateix exemple d'abans; "la cuca cantarà i ho pagarà el número 3".

També ha de mostrar la carta als altres jugadors. El que té la carta núm. 3, posa la carta damunt el tauler i avança la seva fitxa o moneda una circumferència (cap al centre del tauler).

Quan s'arriba al centre del tauler, el jugador que té la fitxa o moneda en el centre ja no pot guanyar la partida, però segueix jugant. A partir d'aquí, la partida segueix igual que abans però canvia una cosa: ara quan la **CUCA** faci pagar el





jugador que té la seva moneda o fitxa en el centre aquest ha de dir: "el 3 no té per pagar i ho pagarà el nombre..." i tria el número que vol que pagui; així fins que hi ha algú que té per pagar.

El joc finalitza quan tothom ja té la seva moneda o fitxa al centre i només en queda un que no hi ha entrat. Aquest últim jugador serà el guanyador.

• LA MONA

Jugadors: Mínim: 2
Màxim: 6

Material:

- Un joc de cartes espanyoles.

Joc:

S'agafa el joc de cartes i se'n retiren les cartes que tinguin els números 10, 11 i 12, menys el 10 d'oro que serà la **MONA**.

Es barregen les cartes que jugaran i es reparteixen un nombre igual a tots els jugadors. N'hi ha un que tindrà sempre una carta més que els altres, però això no vol dir que tingui la **MONA**. Quan els jugadors tenen les cartes han de fer parelles de números i les han de retirar del joc. Quan això està fet, es comença el joc amb un ordre rotatori partint del jugador que seu a l'esquerra del qui reparteix les cartes i es comença el joc.

El primer jugador pren una carta al qui ha repartit, el següent jugador la pren al primer que n'ha pres una i així successivament. Quan es pren una carta s'intenta fer parelles i si es fan es treuen les aparellades del joc. El jugador que quedi primer sense cartes és el guanyador i el que es queda amb la **MONA** (10 d'oro) és qui perd.

• JOAN DE LES CADENILLES

Jugadors: Mínim: 6
Màxim: Il·limitat

Material:

Cap.

Joc:

S'escullen a sort dos jugadors que seran els qui assumiran dos papers: un de senyor i l'altre de Joan. La resta de jugadors s'agafen de les mans fent una cadena i als dos extrems s'hi posen els dos personatges esmentats.



El joc s'inicia amb el diàleg següent (entre el senyor i en Joan):

- Joan de les Cadenilles!
- Què mana senyor? Per a quin carreró pas?
- Per aquest nostre, senyor (assenyalant un buit entre dos jugadors).
- Amb quin so?
- Exemple: amb el del moix

Tots els jugadors, encapçalats per en Joan passen pel "carreró" imitant el so indicat pel senyor. Aquest diàleg es repeteix imitant sons de diferents animals. Cada vegada que passen entre dos jugadors, un d'aquests queda amb els braços creuats i girat al revés. Quan tots els jugadors estan girats, el senyor estira cap una banda i en Joan cap a l'altra. El joc acaba quan la cadena es trenca. El vencedor serà aquell que aconsegeixi arrossegar més jugadors cap a la seva banda.

• LA MARRAQUINCA

Jugadors: Mínim: 2
Màxim: 10

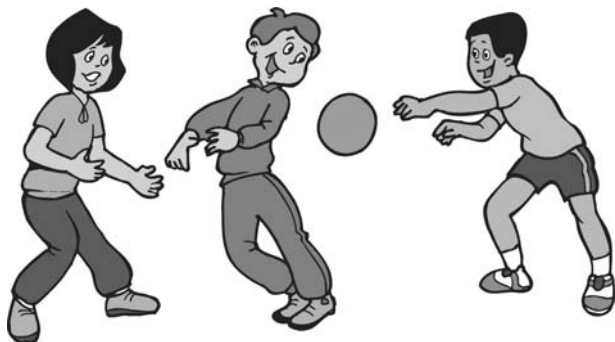
Material:

- Papers de caramel.
- Dos ossos de genoll de bé.

Joc:

És un joc típic per a l'època de Pasqua.

Antigament durant l'època de Pasqua es matava un bé, i els nens arplegaven l'os del genoll del bé. Per altra banda, eren dies que es menjaven molts



caramels i els nens anaven guardant tots els papers.

El joc consisteix a jugar-se un nombre determinat de papers de caramel que cada jugador posa al centre de la rotllana. Per ordre, els jugadors van tirant els ossos (dos) que fan de daus; mentre cada jugador tira els dos ossos, va cantant una cançó perquè li doni sort: "Marraquinqueta dóna'm un nèpil". Segons el resultat obtingut els jugadors guanyen o perden els papers que s'han jugat.

Puntuació dels daus: Pel fet que els ossos tenen quatre costats ben diferenciats, cadascun té una significació pròpia: si surt un bony, agafen un paper del munt; si surt forat, en posen un; si surt pla, no n'agafen cap i si surt *nèpil* (forma d'essa) agafen tots els papers del munt.

• **CAU**

Jugadors: Mínim: 2

Màxim: 6

Material:

- Baralla espanyola de cartes.

Joc:

El primer pas abans d'iniciar el joc és extreure de la baralla les cartes del números 8 i 9. Un cop ja les tenim separades es remenen totes les altres cartes i se'n reparteixen tres a cada jugador i en el centre se'n col·loquen quatre cara amunt.

Les cartes que sobren les guarda el jugador que ha remenat, i aquest serà l'encarregat de seguir repartint més tard. El joc comença pel jugador que hi ha a la dreta d'aquest i l'ordre a seguir és el contrari a les agulles del rellotge.

Quan s'han repartit les tres cartes, els jugadors miren si tenen dues o més cartes iguals (indiferentment si són o no del mateix coll). Si en tenen dues d'iguals (sigui en el moment que sigui del joc, això sí, just quan acaben de repartir) es diu: *-Ronda!* Si no hi ha ningú més que tingui Ronda, la resta de jugadors ha de donar una de les que havia guanyat anteriorment (si no en té, la deurà, i l'haurà de donar quan n'aconsegueixi).

Si hi ha més d'un jugador que té Ronda o Rondí (tres cartes iguals), entre ells es juguen el nombre de cartes que vulguin arriscar. En el cas del Rondí però no es podrà dir fins que s'acabi la volta per tal d'intentar enganyar l'altre, ja que si sap que tens tres cartes iguals només es jugarà una carta.

En el cas que cap dels jugadors tingui Ronda ni Rondí, se segueix el joc de la manera següent:

El primer jugador que tira ha de mirar si té cap carta igual de les que hi ha al centre. Si és així, posa la seva carta sobre la que coincideix del centre, i se les emporta les dues sempre i quan no pugui seguir la seqüència de números correlatius al que ell ha tirat. Exemple: Si el primer jugador té un tres, i al centre hi ha col·locades les cartes 8,3,4 i 5, s'emportarà les cartes 3,4 i 5. Si no té cap carta que coincideixi amb les que hi ha al centre, tirarà qualsevol de les tres que ell té a la mà. Només es pot tirar una carta cada vegada.

Un cop els jugadors s'han quedat sense cartes a les mans, la persona que les ha repartit al principi, torna a repartir-ne tres per a cadascun. La dinàmica del joc se segueix fins que s'acaben les cartes de la pila.

En aquest moment cada jugador compta les cartes aconseguides durant la partida. Cadascuna val un punt, i guanya aquell jugador que més cartes tingui en possessió.

Durant la partida pot passar que:

- Quan un jugador tira una carta perquè no n'ha pogut agafar cap, el pròxim jugador pot tenir la mateixa carta que acaba de tirar l'anterior, fent així CAU. La conseqüència d'això és que el primer jugador li haurà de pagar una carta al qui li ha fet CAU. Es pot donar el cas que el tercer jugador tingui la mateixa carta que han jugat el primer i el segon



jugador. En aquest cas es diu RE. El primer i el segon jugador, paguen una carta al tercer jugador.

- Però si el quart també té la mateixa carta, llavors els altres li hauran de pagar en aquest que haurà cantat SANG.

- En el moment que un jugador té la possibilitat d'arreglar i el centre es queda sense cap carta, es fa NET, i la resta de jugadors li han de donar una carta en aquest.

- Una altra situació que es pot donar és quan no hi ha cap carta al mig, i el primer jugador tira una carta. El següent pot tenir la mateixa carta, així que farà CAU i NET. El primer jugador li haurà de

pagar dues cartes al primer i la resta pagaran amb una ja que ha fet també NET.

Quan no hi ha més cartes per repartir, i encara en queden al centre, se les enduu l'últim jugador que havia agafat les cartes del centre. ■



SI VOLEU PUBLICAR ARTICLES A PISSARRA

Els treballs es poden referir a qualsevol tema que tracti sobre educació i/o ensenyament. És preferible que siguin experiències que es duguin a terme o s'hi hagin duit i que es cregui convenient divulgar-les, perquè d'altres docents les puguin posar en pràctica. Poden ser de qualsevol nivell educatiu, des de l'Educació infantil fins a la universitària. Poden tractar temes globalitzats o tractament de qualsevol àrea d'ensenyament.

Els articles han de ser inèdits. La seva extensió ha de ser d'uns tres folis i 12 pt de lletra. S'han de lliurar en paper i disquet o es poden enviar a través de correu electrònic a l'adreça:

mallorca@stei-i.org

i s'ha d'indicar que és per a la revista Pissarra. És convenient adjuntar fotografies i/o il·lustracions per fer més comprensible el text.

Cal explicar l'objectiu o la finalitat del treball en unes 5-6 línies que serviran per encapçalat l'article.

Si s'ha de posar alguna cita bibliogràfica es farà de la manera següent:

- **LLINATGE/S, Nom (any de publicació):**
Títol del llibre en cursiva. Ciutat d'edició:
Editorial (col·lecció, si en té).

L'autor/a ha d'adjuntar les dades següents: adreça particular i del centre de treball, telèfons de contacte professional i personal. En el cas de treballs col·lectius, s'han de posar les dades de tots els/les autors/es.

La redacció i la coordinació de la revista determinaran la conveniència o no de la seva publicació. S'informarà l'autor o l'autora que s'ha acceptat el seu treball i la possible data de la seva publicació o se suggeriran els canvis que s'estimin pertinents. Si un article queda acceptat per la redacció, s'ha de retirar d'altres publicacions on s'hagués enviat, si s'havia fet. També s'informarà dels motius de la no publicació de qualsevol article.

ES REFUGI

Via Sindicat, 21 - pati.
(antic edifici del
Sindicat Forà)

07002 Ciutat de Mallorca

Telèfon: 971 716 731

Fax: 971 718 597

refugi@detallsport.es

www.esrefugi.es



Des del 1976!
equipam ses vostres aventures