

# RELACIÓ LLENGUATGE VERBAL I JOCS POPULARS: APROXIMACIÓ A LA SEVA ANÀLISI

per BARTOMEU BARCELÓ  
PSICOLEG I ENSENYANT DE L'ESCOLA D'INFANTS "SIURELL"



FOTOGRAFIA: PERE BRU

Aquest article forma part d'un estudi més ample que se preocupa d'establir quina és la utilització que fa el nin del seu llenguatge verbal quan juga, així com determinar tant com sigui possible la importància de la relació llenguatge verbal-jocs populars. Aquí sols exposarem els criteris que hem utilitzat per a analitzar la descripció d'una mostra a l'atzar (58) d'un grapat (116) de jocs populars recopilats per N'Antoni Pou<sup>1</sup>.

Explicarem doncs com se donen les verbalitzacions dels nins quan juguen en relació als jocs esmentats. L'altra part de l'estudi té dues vertents: d'una banda l'anàlisi dels components sintàctic, fonològic i semàntic del propi llenguatge emprat als jocs populars i de les possibilitats que ofereixen per tal de saber quins components afavoreix i perquè, i després caldria estudiar com estructurar la pràctica educativa en funció de l'utilització d'aquests jocs i on (per àrees o en general). Per aconseguir això darrer és obvia la necessitat d'un esforç teòric que li doni suport.

No recalcam, per no pecar d'experimentalistes que aquesta part presentada necessita d'una verificació empírica dels seus pressupostos. Això, però, superava els marges d'espai que ens han oferit.

## 0. SISTEMES DE SIGNIFICACIÓ I JOCS POPULARS

Només observant, de manera un poc atenta, la realització d'un joc per part del nin(s), podem constatar que el joc és un intercanvi. És així que

<sup>1</sup> POU, A.: *Aplec de jocs populars. Així jugavem nosaltres*. Bruno, Ciutat, 1979.

aquest intercanvi el podríem anar delimitant segons la forma en què el nin el manifestàs. D'una manera general és lícit pensar en jocs individuals i jocs socials que, a la vegada i en funció de la seva direccionalitat es poden classificar com motors, simbòlics, reglats, de construccions, etc.

No es poden presentar dubtes seriosos a la concepció dels jocs individuals com intercanvi de l'individu amb el mitjà, en la formació d'un cicle de repeticions i transformacions (reelaboracions del joc), com tampoc poden existir grans problemes que qüestionin l'intercanvi en el cas dels jocs socials (col·lectius). I no només no existeixen en el que fa referència a la formulació del joc social com a intercanvi sino que, una visió crítica de la situació, ens permet adonar-nos que molt possiblement la relació interindividual complica (enriqueix) aquest tipus de joc, i en general, l'activitat lúdica.

De la premisa de l'intercanvi n'ha de sorgir, indefectiblement, una altra que clarifiqui quin son els codis (sistemes de significació) d'aquest intercanvi. Prèviament hem de dir que creim que tot intercanvi<sup>2</sup> pot denominar-se amb el terme de comunicació. Per tant, considerant ja el joc com a comunicació, sols resta definir els codis o sistemes de significació que la regulin. En el nostre cas es tracta del codi lingüístic entès com la utilització del llenguatge verbal.

Així donc, el joc se regula en base a sistemes de significació (codis) que possibiliten la comunicació entre els elements i per tant l'intercanvi. Els sistemes de possibilitats de negociació d'aquestes tres premises impliquen l'anul·lació del joc (activitat lúdica).

## 1. LES REGLES DEL JOC

En analitzar la mostra de jocs populars estudiats ens hem assabentat que majoritàriament se tracta de jocs reglats i que els subjectes que els durién a terme tendrien edats compreses entre els 7 - 11 anys.

La psicologia genètica<sup>3</sup> ens ofereix una teoria explicativa tant de les actuacions de la intel·ligència i l'afectivitat com de les seves lleis en aquesta època infantil. En concret, i pel que ens interessa aquí, recollim el pas de l'egocentrisme a la possi-

bilitat de cooperació, i sobretot, enteniment inter-individual que és l'exponent comportamental de la coordinació (lògica-matemàtica) de distints punts de vista<sup>4</sup>. Aquesta tesi implica la possibilitat de la realització de jocs reglats.

Un joc reglat és una selecció de conductes amb una llei d'obligatorietat acceptada i susceptible de canvi o modificació per consideració de conjunt per part dels jugadors. En efecte, quan noltros observam el joc simbòlic de la primera edat (a partir de 2 anys), es reconeix que el nin no només assimila els objectes i accions a la seva persona sinó que, a més i en conseqüència, el joc no li marca aquells comportaments que ha de fer per tal de jugar; de fet, els continguts expressats en aquests jocs parteixen d'una situació inicial més lliure que no en el cas dels jocs reglats. En aquests, de totes les conductes possibles del subjecte —copejar una caps, donar-se les mans, botar corda, botar damunt una cama, peus junts, accions de coordinar mà i ulls (joc de bolles), cantar, córrer, acotar-se, etc., sols se'n seleccionen unes determinades que, en coordinar-les fan reconixedora una estructura de joc. Però quan un nin de 3 anys juga simbòlicament a cotxes, també reconeixem certa estructura de joc! . Bé, però la diferència radica en el fet que, ni el nin jugarà mai igual a cotxes, ni té perquè emprar els mateixos objectes per a simbolitzar-los, ni tampoc té perquè haver-hi dos nins que jugant a cotxes simbòlicament ho facin de la mateixa manera..., en definitiva, com que es tracta que cada subjecte assimila la realitat segons les seves necessitats (auto-regulacions), és possible que hi hagi, com dèiem, llibertat en les accions i la seva coordinació en les manifestacions d'un mateix tipus de joc (simbòlic) és a dir, que l'estructura de joc no és en ella mateixa<sup>5</sup>, sinó que està en funció del subjecte: és ell el que delimita les fronteres d'aquesta estructura, que òbviament existeix ja que reconeixem quan un joc és simbòlic.

Això no és possible en els jocs reglats ja que a part d'una selecció de conductes (la selecció de conductes en el cas de joc simbòlic no existeix, sinó que hi ha més bé una elecció lliure —per tant no externa al subjecte— de conductes en funció de les necessitats “d'assimilació de lo real al jo”, i de la resolució dels conflictes inconcients) que poden ésser modificades per acord dels jugadors, i que són inicialment externes a

<sup>4</sup> Per a les nocions lògic-matemàtiques dins el desenvolupament de la intel·ligència dels 7-11 anys veure el període de les operacions concretes dins la teoria de Piaget (isomorfismes lògic-matemàtics dels agrupaments).

<sup>5</sup> Es a dir, només li reconeixem una de les propietats: la de totalitat.

<sup>2</sup> Du implícit per tant esquemes d'entrada i sortida.

<sup>3</sup> PIAGET, J.: *El criterio moral en el niño*, Fontanella, Barcelona 1971. *Seis estudios de Psicología*, Barral, Barcelona 1972.

ells, a part d'aquesta selecció de conductes<sup>6</sup> dèiem, hi ha una llei d'obligatorietat que conforma el joc; substituir, afegir, minvar una o més d'aquestes conductes implica una "forma" de joc diferenciada però que manté les qualitats estructurals dels jocs de regles.

Així veim que el joc reglat posseix una estructura caracteritzada pels elements del joc i les seves relacions (selecció de conductes), per ésser susceptible de canvis, en cas d'acord mutu dels jugadors, i perquè els que se duguin a terme seràn convertits en regles: la principal regla dels jocs reglats és que hi hagi regles. A la vegada hem constatat que aquestes enc, i repetim, introduïbles pels jugadors són inicialment exteriors a ells. Pels que fa a aquest estudi, cal ara demanar-nos: aquests conjunts de regles són o no verbals?; en cas que siguin verbals, a quin nivell de relació amb el llenguatge és possible adjudicar-les? . Pel que respecta a la primera qüestió hem constatat l'existència de regles verbals i d'altres que s'executen sense parla, és a dir, que pertanyen al coneixement del joc per part dels jugadors, els quals les realitzen en forma d'accions; per tant podríem considerar que el conjunt de regles del joc són, sino verbals, si verbalitzables i que per tant existeixen regles que són *accions verbals* i d'altres que són accions i que, això si, per a transmetre's o posar-se en comú poden recórrer al llenguatge verbal<sup>7</sup>. El nin que quan bota diu: "piola burro sis, tres passes botades<sup>8</sup>" o el que només crida "fava!"<sup>9</sup> realitzen una regla d'acció verbal que els permet (autoritza) formar part d'un col·lectiu de nins que fan una mateixa activitat en comú com a joc, així com reconèixer-se com a jugadors específics que operen l'acció. Contràriament, els jugadors que al joc de "Fava" se posen "acalats, en renglera, cada un amb les anques del qui li esta davant, i el primer de tots, amb el cap damunt la falda del darrer jugador que ha tengut la pedreta...", o els que en el joc "A les set finestres" (joc 95) "es posen a perseguir al jugador que li

<sup>6</sup> I la seva coordinació: això possibilita noves combinacions.

<sup>7</sup> Aquestes accions, verbals o verbalitzables, que actuen com a regles del joc, plantegen un interessant problema teòric sobre l'aprenentatge de les regles, relacionat amb les estructures cognitives, la conceptualització i la presa de consciència. Hi ha qui podria dir que és possible aquest aprenentatge per imitació i no necessàriament per transmissió verbal (aquesta, dit sia de pas realçaria el paper del llenguatge verbal); però d'altres podrien també replicar que en definitiva, se tractaria d'un aprenentatge de regles, i aquestes són conductes preestablertes que per a la seva realització, correcte deuen d'ésser conceptualitzades, i el concepte se resol a nivell de significat (Saussure) i aquest és part del signe *lingüístic...*; l'estudi científic del problema tendria la darrera paraula.

<sup>8</sup> POU, A.: op. cit. pág. 70, joc 98.

<sup>9</sup> POU, A.: op. cit. pág. 56, joc 79.

ha posat el mocador damunt el braç o l'espall", etc., realitzen també una regla d'aquest joc però que no participa "per se" de cap verbalització: sols executen la regla (acció)<sup>10</sup>.

Així doncs, la selecció de conductes més la llei d'obligatorietat (regles), poden ésser verbals o no verbals, és a dir, poden recórrer a la utilització del llenguatge o realitzar-se motòricament, perceptivament, posicionalment...; Aleshores, si hi ha un joc reglat el consideram com a estructura, amb uns elements (regles) que com hem vist poden ésser o no verbals, un dels nivells de relació llenguatge verbal-joc ho serà a nivell d'estructura de joc, és a dir, un nivell on el llenguatge formàs part, com a element més, de l'estructura del joc reglat. És el que veurem en els propers apartats.

## 2. JOCS SENSE LLENGUATGE VERBAL

Inicialment podem plantejar-nos la següent disjuntiva: al joc pot haver-hi o no llenguatge verbal. Agafem la darrera part de la proposició. Efectivament, d'un conjunt de jocs podem escollir els que *no* poseeixen llenguatge. Si duim a terme aquesta elecció ens trobarem que la realitat del llenguatge al joc no és tan simple.

Si bé és cert que hi ha jocs que en la seva *descripció* no hi ha llenguatge verbal, resulta impensable la seva inexistència quan ens plantejam la seva *realització*: quan els nins duen a terme el joc "A fer oli"<sup>11</sup> utilitzaran el llenguatge puix existirà una parla entre els distints subjectes. Aquesta ambigüetat se resol amb l'esquema de dos nivells de relació que establirem<sup>12</sup>.

## 3. JOCS AMB LLENGUATGE VERBAL

Pel que he dit en el punt anterior sabem també de jocs on hi ha llenguatge verbal. Com se presenta l'existència d'aquest llenguatge? Nosaltres hem establert dos nivells:

<sup>10</sup> Se'ns podria puntualitzar que no és correcte igualar una acció del joc amb les que denominan accions verbals senzillament perquè és notòria la major importància de les primeres. D'acord. Creim que és interessant saber la jerarquització de les conductes dins un joc reglat; és obvi que si els nins no poguessin realitzar una de les accions abans al·ludides el joc perdria més que si els jugadors no poguessin dir "fava!". Això, però, no ens fa falta d'estudiar-ho en aquest article. Ara per ara no estudiam la importància de les regles dins el joc.

<sup>11</sup> POU, A.: op. cit., pág. 51, joc 70: "es fa pressió lateral, d'asseguts, des de cada banda d'un banc, per obligar a alguns que hi seuen enmig a abandonar el banc".

<sup>12</sup> Hi ha un llenguatge *més enllà* de l'establert o no pel joc descriptivament.

## I.-Nivell primari.

Conté aquelles verbalitzacions que són elements estructurals del joc i, per tant, ajudant a caracteritzar-lo, fan possible discriminar-lo dels altres jocs.

Constitueixen aquest nivell tres categories:

a.-les *consignes* que reglamenten els inicis o finals d'accions de joc (I), donen temps per dur-les a terme (II), avisen i orienten als jugadors (III), els identifiquen o eliminen (IV), els elegeix (V), distribueixen terreny (VI), etc.<sup>13</sup>. Així per exemple.

- (I) "un, dos, tres... sus! ", després se comença l'acció. Joc 59: "A cercol" "pedra! ", crit que es dona quan s'entra al cau. Joc 102: "A cuc detentar"
- (II) "contar d'un a trenta, ulls clucs, mentre els altres s'amaguen". Joc 102, joc 116 "A guerrillers"
- (III) "per avisar: riu perdiu"; quan està el capità lluny dels seus jugadors: "obriu forrellats", "obriu portes", "riumagra descuidada", etc. Joc 106: "A riumagra"
- (IV) "detent en... Miquel (p. ex.)". Joc 102; un diu el nom i si s'equivoca diu s'altra: "no ho som". Joc 116
- (V) "què vols, cara o creu? ". Joc 66: "A la lluneta de pagès"; el nombre que diu el jugador que al joc del mocadoret l'aguantava. Joc 74.
- (VI) "quin troç vols". Joc 99: "A repartir terreny"

b.-el llenguatge verbal que *catalitza* tot el joc. Mitjançant cançons (I), diàlegs cantussejats, converses breus (II), etc., el llenguatge fonamenta o acompanya les accions de joc: és un sostenidor de la regla. També pot servir per triar jugadors (III). Per exemple.

- (I) "olles, olles de vi-blanc / totes sollades de fang / santi madritxo / la senyora... etc." Joc 87: "Olles de vin-blanc"
- (II) "sa tia marranxa-passetja gerret-i mostra sa panxa-per un foradet", mentre s'enrevolta a un jugador. Joc 77: "A n'es Jai marranxo"; "palla d'ordi, palla de ciment, per on ha de passar aquesta pobre gent? ". Joc 84: "A palla d'ordi"
- (III) "quantas pedres hi ha en aquest carrer?"

<sup>13</sup> Obviament, analitzant més nombre de jocs, seria possible trobar-ne de més tipus, però creim que classificables dins aquesta i les altres categories, segons el tipus general de relació.

Jo les sé contar molt bé: n'hi ha una..., etc... n'hi ha nou, per entrar an es carrer nou. Un pintor i una pintora que pintaven Sant Joan. Que surti sa més gran".  
Joc 101: A triar jugadora"

c.-el llenguatge verbal com a *centre* del joc (I) o amb un paper prioritari (II). L'acció és per ella mateixa verbal (no precedida o acompanyada de verbalitzacions - categ. a - b-): son jocs verbals<sup>14</sup>.

(I) passant-se un misto encés, al que se li apaga se li fa una pregunta. Si la contesta, bé, si no... penyora! . Joc 80. "Es misto encés"

(II) posant una estampa a la de davant o de darrera o enmig d'un llibre, i després d'haver-lo fet rodar, se li demana al jugador que digui on se troba l'estampa. Joc 63: "A estampes".

A part de la possibilitat d'un nombre més gran de categories, creim que aquest recull de verbalitzacions dóna a entendre un ventall de possibilitats en la seva relació amb el joc. Efectivament, la relació de la verbalització amb la regla segueix escalons progressius ja que, o bé situa la regla en l'espai i en el temps (categ. a), o bé la sosté (categ. b) o fins i tot es converteix ella mateixa en regla (categ. c). Per tant el llenguatge verbal pertany amb tot el dret a l'estructura del joc reglat en la mesura en què és regla, és a dir, s'incorpora a la categoria "c". En el cas de "a" i "b" creim que, enc que forma part estructural del joc degut a la seva associació amb les regles, seria necessari comprovar fins a quin punt l'eliminació experimental de les categories "a" i sobretot "b" afecta al joc.

Hem triat la paraula catalitzador per definir el tipus de relació que es dóna a la categoria "b", perquè un catalitzador químic ve definit per la seva permanència inalterada després d'alimentar la velocitat de la reacció dels elements que se combinen. Traslladant aquesta situació, pensam que existeixen certs jocs a on el paper del llenguatge queda definit com a de catalitzador, és a dir, que ajuda, acompanya i fixa els altres elements del joc. Aquests moments es poden constatar principalment als jocs que contenen musicacions, expressions cantussejades i cançonetes repetitives, etc.<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> per contra de jocs perceptius, motors... que puguin utilitzar el llenguatge.

<sup>15</sup> Jocs amb una forma característica d'entonació i de composició sil·làbica que ritmifica l'acció en la que consisteix el joc.

## II.—Nivell subjacent

Conté aquelles verbalitzacions que no pertanyen al joc en la seva estructura però que possibiliten (còdi-comunicació-intercanvi) el joc com a activitat lúdica.

Constitueixen aquest nivell dues categories:

a.—de *control* per part dels jugadors, del compliment entre ells de les regles de joc i per tant de denúncia, discussió, reflexió i solució de les violacions a aquelles regles o de possibles modificacions.

No podem suposar que l'acció de jugar no comporti disputes, enfrontaments, males interpretacions voluntàries o no etc. Això és tan cert com el fet que el nin mentre jugui (i com veurem més avall) comenti amb els companys cabòries afectives, problemes de l'escola o faci acudits!

b.—Així com la categoria anterior es referia al llenguatge provocat per la necessitat d'acord en l'estructura del joc, aquesta es refereix al llenguatge verbal que es produeix quan es *materialitza*, quan es du a terme, aquesta estructura. Són comentaris, demandes, expressions de burla, d'alegria, etc., que són consustancials a una reunió de nins amb preocupacions i/o interessos semblants.

Aquestes dues categories es reforcen mútuament.

## 4. CONCLUSIONS

La relació llenguatge verbal-joc reglat analitzada ens ha oferit un esquema en base a dos nivells, en base a dos tipus de presència del primer dins el segon.

Entenem que pel que fa al nivell primari, el llenguatge s'incorpora segons diverses categories a l'estructura que posseeix el joc; aquesta estructura té un caràcter d'existència exterior al subjecte, és a dir, que no és aquest l'encarregat d'organitzar les accions, tal com passa al joc simbòlic. Degut a això, el llenguatge té uns moments d'aparició *transversal* dins el joc. Explicarem això. En funcionar l'estructura de joc reglat en base a successives accions, i en poder figurar el llenguatge o bé com a tals accions (categ. "c") o bé acompanyant simbiòticament l'acció, ens adonem que les verbalitzacions d'aquest nivell tenen un moment d'aparició temporal "t" propi de cada-cuna, però distint anc

que siguin les mateixes<sup>16</sup>. Quan es diu "un, dos, tres... sus" o "fava!" o "pedra!" o una cançó o diàleg breu, no se torna a dir més la *mateixa* expressió, ni s'havia dit abans: el llenguatge que pot existir al joc com a element estructural també està en funció de l'ordenació general de les accions, i per tant, té un caràcter de "simultaneïtat" amb elles.

En canvi pel que fa al nivell subjacent, hi ha una possibilitat *longitudinal* d'utilització del llenguatge, en el sentit de "successió" (voluntària) de les verbalitzacions: els jugadors poden fer ús, si volen, del llenguatge al llarg del joc. No només hi ha moments "t" de simultaneïtat sino que hi ha la possibilitat de parlar dins un període  $t_i$  inicial i  $t_f$  final, essent la seva diferència tan llarga o curta com se vulgui, inclús després d'acabar el joc (cas de la categ. "b" d'aquest nivell):

Això implica també que en el cas del nivell subjacent, l'individu pot estructurar l'ús del llenguatge en funció o bé de les necessitats de compliment de regles (categoria "a") o de les seves pròpies necessitats com a individu amb capacitat lingüística (categ. "b"). La categoria "a" de control és conseqüència de la realització particular de cada joc. Això però, no du implícita la consideració d'aquesta categoria com a element estructural del joc, ja que l'índex de llibertat per fer o denunciar una mala utilització de les regles depèn del nin o nins, no del joc.

Una altra cosa: el fet que l'estructuració del llenguatge sigui més lliure al nivell subjacent fa entendre la possibilitat individual d'utilització del llenguatge verbal com a capacitat dels nins<sup>17</sup> i, a la vegada, com a fi lúdic, pel plaer i l'excitació que produeix la parla<sup>18</sup>.

La creativitat i/o l'imaginació<sup>19</sup> així com l'espontaneïtat<sup>20</sup> han d'entrar a l'escola per una de les seves portes més grans: el JOC. En el cas de l'ús dels jocs populars reglats creïm que està assegurada<sup>21</sup>.

A més, en la mesura en què per jugar fa falta parlar, pensam que per "fer escola" fa falta jugar.

<sup>16</sup> També existiria un espai propi de cada acció que està en simbiosi amb el temps d'aparició de la verbalització.

<sup>17</sup> De comunicar-se, d'exterioritzar els seus pensaments, etc.

<sup>18</sup> Resolem el que deïem més amunt (apartat 2) en referir-nos al llenguatge *més enllà* del descrit pel joc.

<sup>19</sup> Per exemple en forma de variants del joc, noves regles i el seu control, etc.

<sup>20</sup> Auto-regulacions dels propis nins i del grup.

<sup>21</sup> Veure les al·lusions a la continuació d'aquest estudi fetes al començament de l'article.