

XVI TRADIJOC

Móra d'Ebre, 19 de maig de 2022



ÍNDEX // INDICE // TABLE OF CONTENTS

I.- Pròleg

II.- Organització / Organización / Organisation

III.- Tradijoc. Explicació de jocs / Tradijoc. Explicación de los juegos / Tradijoc. Explanation of games

1. Les birles o bitlles // Los bolos // Traditional bowling game (*)
2. Corrida del cabàs o de les pedres // Carrera de piedras // Stone race (*)
3. Carrera d'ous o de la cullera // Carrera de huevos o de la cuchara // Eggs race
4. Carrera de peus lligats // Carrera de pies atados // Tied-legs race (*)
5. Carrera de sacs // Carrera de sacos // Sack race
6. Flèndit, frèndit o roll // Tella // Flèndit, frèndit or roll (*)
7. Baralluga, rebelluga o baldufa // Peonza // Spinning top game (*)
8. Xarranca, palet, tello, xelma o xancleta // La rayuela // Hopscotch (*)
9. La corretja // La correa // Belt game
10. Els quatre cantons // Las cuatro esquinas // Four corners game (*)
11. Estirar la corda // Sogatira // Rope game (*)
12. El mocador // El pañuelo // The handkerchief game (*)
13. Futbol xapes // Futbol chapas // Bottle tops football game (*)
14. Circuit de xapes // Circuito de chapas // Bottle tops circuit (*)

15. Moros i cristians // Moros y cristianos // "Moros i cristians" game (*)
16. El set i mig // Siete y medio // Seven and a half game (*)
17. Saltar a corda // Saltar a la comba // Skipping (*)
18. Mate o cementiri // Mate o cementerio // Murder or cemetery (*)
19. Jocs amb boles // Juegos con bolas // Marbles (*)
20. Les tres canyes // Las tres cañas // The three sticks game (*)
21. Rodanxes, rutlles o cèrcols // El aro // Ring and circle games
22. El rellotge // El reloj // The clock
23. La petanca // La petanca // Boules (*)
24. Els patacs // Los patacs // Patacs
25. L'espardenya // La alpargata // Espadrille game (*)
26. La bandera // La bandera // The flag
27. Xanques // Zancos // Stilts
28. Tres en ratlla o Marro, pixo, cago // Tres en ralla // Three in a row (*)
29. 1, 2, 3 pica paret // 1, 2, 3 Señorita Inés // 1, 2, 3 hits the wall (*)

(*) Jocs practicats a l'edició 2022 a Móra d'Ebre

IV.- Bibliografia / Bibliografía / Bibliography

I.- PRÒLEG

El dijous 19 de maig de 2022 Móra d'Ebre va acollir la setzena edició del Tradijoc, la trobada de jocs tradicionals que naixia el 2005 a partir de la iniciativa del professorat d'educació física dels instituts de Flix i Julio Antonio de Móra d'Ebre així com del Col·legi Santa Teresa, amb la finalitat de gaudir, durant un dia, amb aquelles activitats lúdiques pròpies de les festes majors d'abans i amb els jocs populars que es jugaven pels carrers i places dels nostres pobles.

Aquesta iniciativa va sorgir, també, amb la voluntat d'esdevenir una activitat coneguda i esperada a nivell comarcal, que es consolidés dins les programacions dels nostres centres d'ensenyament secundari com una experiència que, més enllà de possibilitar la pràctica i el coneixement de jocs d'ahir, permetés la relació i la coneixença entre els nois i noies que cursen primer de l'ESO a la Ribera d'Ebre.

A partir de l'any 2008 el Tradijoc es fa gran i inicia un nou cicle amb la incorporació de l'INS Terra Alta, de Gandesa, i el Centre d'Educació Especial Jeroni de Moragas, de Móra d'Ebre. Dos anys després s'hi afegiria també l'institut escola Mare de Déu del Portal de Batea i, el 2012, l'institut escola 3 d'Abril de Móra la Nova.

Seguint amb aquest repàs històric hem de recordar que el 2012 el Tradijoc es va incloure dins del programa del congrés internacional Jocs en la Història, celebrat els dies 18 i 19 de maig a Móra la Nova i Ascó. Això va permetre als assistents valorar com s'organitza i es desenvolupa aquest projecte compartit entre centres de secundària de les dues comarques, i va esdevenir un autèntic aparador de com organitzar i gestionar un esdeveniment lúdic d'arrel tradicional per l'entramat urbà dels nostres pobles.

Un altre moment significatiu va ser el maig del 2018 quan el nostre Tradijoc es fa internacional i es dona a conèixer, en l'anglès, amb el nom de The chest of tradigames. I és que, aprofitant l'avinentesa que l'escola Mare de Déu del Portal de Batea participava en un projecte ERASMUS, i coincidint que l'alumnat dels països

participants es trobaven en aquelles dates a la població de la Terra Alta, va donar peu a que aquells joves participessin a la trobada i procedíssim a la traducció dels nostres jocs a l'anglès.

L'any següent de nou, però aquest cop a Gandesa, vam seguir donant-nos a conèixer a Europa atès que vam comptar un altre cop amb la participació d'un grup de més de 45 alumnes procedents de Letònia, Àustria i Alemanya que participen en un intercanvi amb l'institut escola de Batea.

L'edició d'enguany, la setzena, la recordarem per ser la primera gran manifestació lúdica post pandèmia de les nostres comarques. Un fet, aquest, que ha estat viscut amb molta alegria, xalera i il·lusió tant per l'alumnat participant com pels companys/es que formem part del Grup de Treball Tradijoc.

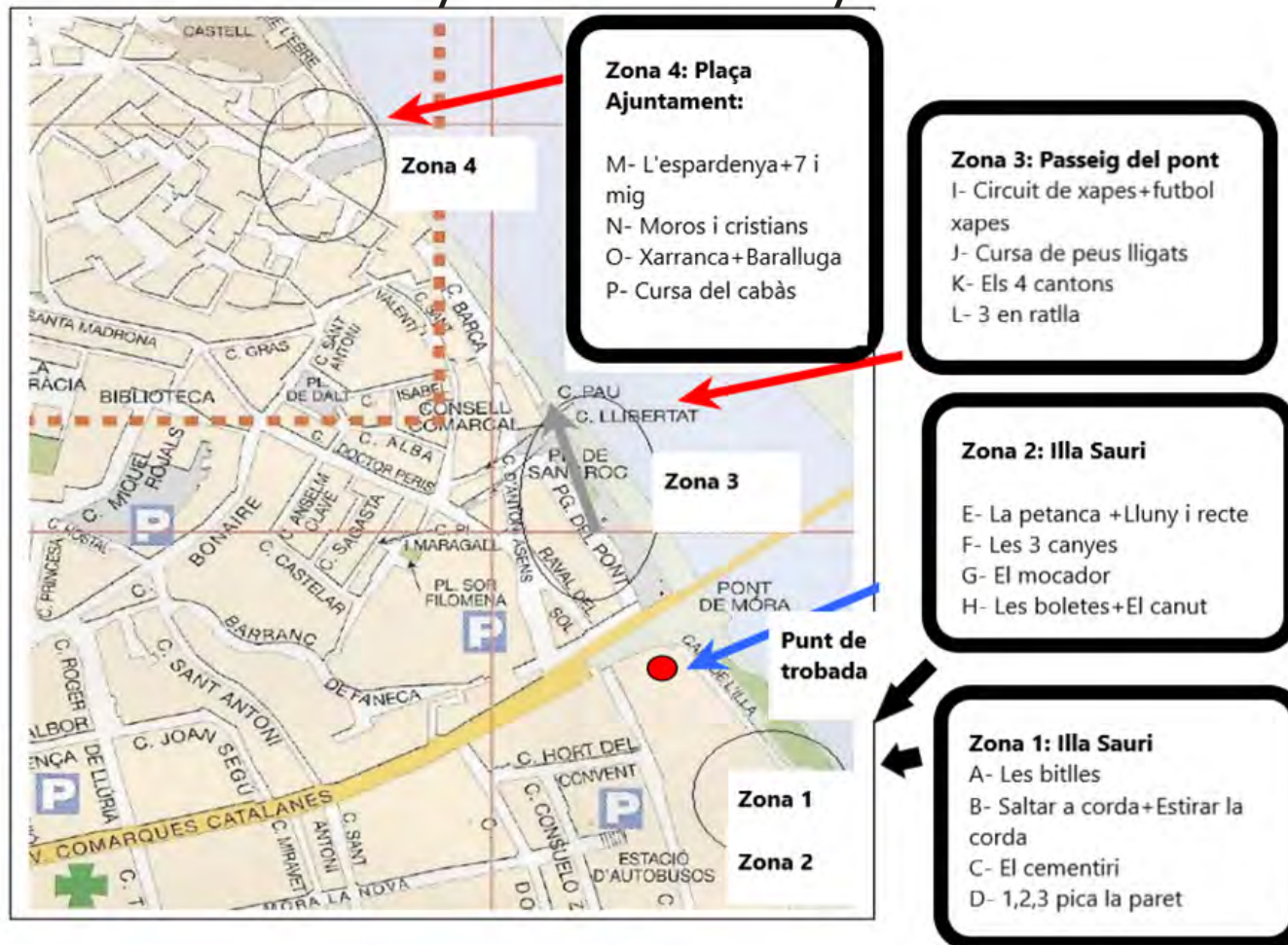
Fet aquest repàs, avui entenem que Tradijoc esdevé una important eina de cohesió entre els nois i noies, d'inclusió pels nouvinguts i de dinamització cultural. La trobada amb alumnat procedent de tants pobles, amb petits trets dialectals diferents, o la possibilitat d'entrar en contacte amb persones de diferents edats – joves monitors o membres d'associacions que col·laboren – són sols dos exemples de la riquesa que genera el nostre projecte donant resposta a una sèrie d'objectius com són promoure valors de respecte, de tolerància, de solidaritat i companyonia.

Tradijoc és doncs un projecte fresc i ambiciós, de continuïtat, compartit, que a través del joc tradicional i popular vol guiar el nostre alumnat al coneixement d'un patrimoni lúdic que, més enllà de la recreació i el gaudi, li ofereixi pistes i referents per endinsar-se en el context on viu i que l'ha d'ajudar en la seva inclusió dins la comunitat. Aquesta funció social que es desprèn del joc s'ha d'aprofitar per afermar el sentit de pertinença i d'identitat que, pensem, és pas previ a l'adquisició d'un valor tan importat com és el del respecte. Respecte a altres maneres de pensar, de compartir, de relacionar-se, d'actuar i, en el que ens pertoca, de jugar.

Biel Pubill Soler

Coordinador del grup de treball del Tradijoc 2022

II.- ORGANITZACIÓ / ORGANIZACIÓN / ORGANITATION





EL JOC DE LES BIRLES O BITLLES

Què en sabem del joc?

S'han fet troballes arqueològiques que demostren que 3000 aC els egipcis ja tenien jocs semblants a les birles. A la península, segons sembla, el joc el van introduir els legionaris romans que els servia, alhora, com a distracció i pràctica militar. A Catalunya, el document més antic que es conserva sobre el joc data de l'any 1376 i correspon al poble de Torroja de Priorat on es dona notícia de la seva pràctica.

Fins abans del conflicte del 36 era un joc d'apostes. La gent s'hi jugava diners - es podien apostar deu cèntims a parells, guanyant si es tombava un nombre parell de bitlles, o bé a la màxim puntuació a un nombre establert de tirades. Degut precisament a aquest fet - el de l'aposta - durant la dictadura va ser prohibit i progressivament va perdre popularitat. Els darrers vint anys han estat importants a l'hora de reactivar el joc. A molts pobles han sortit associacions i afeccionats que l'han dinamitzat convertint-lo fins i tot en un esport. A la comarca cal destacar la seva pràctica als pobles de Rasquera, Tivissa i La Palma d'Ebre. A la Terra Alta s'hi juga habitualment als pobles d'Horta de Sant Joan, Pinell de Brai i Corbera, entre d'altres.

Com hi juguem?

A una distància d'unes 10 passes plantem les sis birles, separades entre elles pel gruix d'un birlot. L'objectiu del joc és, amb l'ajut de tres birlots, tombar cinc de les sis birles a fi de puntuar el màxim tal com indiquem a continuació: una birla tombada, un punt; dues, dos punts; tres, tres punts; quatre, quatre punts, cinc, **deu** punts; sis, **zero** punts (a això en direm *fer llenya*).

LOS BOLOS

¿Qué sabemos del juego?

Se han hecho hallazgos arqueológicos que demuestran que 3000 aC los egipcios ya tenían juegos similares a los bolos. En la península, al parecer, el juego lo introdujeron los legionarios romanos que les servía, al mismo tiempo, como distracción y práctica militar. En Cataluña, el documento más antiguo que se conserva sobre el juego fecha de 1376 y corresponde al pueblo de Torroja de Priorat donde se da noticia de su práctica.

Hasta antes del conflicto del 36 era un juego de apuestas. La gente se jugaba dinero -se podían apostar diez céntimos a pares, ganando si se tumbaban un número par de bolos, o bien a la máxima puntuación a un número establecido de tiradas. Debido precisamente a este hecho -el de la apuesta- durante la dictadura fue prohibido y progresivamente perdió popularidad.

Los últimos treinta años han sido importantes a la hora de reactivar el juego. En muchos pueblos han salido asociaciones y aficionados que lo han dinamizado convirtiéndolo incluso en un deporte. En la comarca hay que destacar su práctica a los pueblos de Rasquera, Tivissa y La Palma d'Ebre. En la Terra Alta se juega habitualmente a los pueblos de Horta de Sant Joan, Pinell de Brai y Corbera, entre otros.

¿Cómo jugamos?

A una distancia de unos 10 pasos plantamos los seis bolos, separados entre ellos por el grosor de un birlot. El objetivo del juego es, con la ayuda de tres birlots, tumbar cinco de los seis bolos a fin de puntuar el máximo tal como se indica a continuación: un bolo tumbado, un punto; dos, dos puntos; tres, tres puntos; cuatro, cuatro puntos, cinco, diez puntos; seis, cero puntos (a esto le llamaremos "fer llenya" -hacer leña-).

TRADITIONAL BOWLING GAME-BITLLES

What do we know about the game?

Archaeological findings show that the Egyptians already had similar games to birles 3000 BC. On the peninsula, apparently, the game was introduced by the Roman legionaries who played the game as entertainment and for military practice. In Catalonia, the oldest document conserved on the game dates from the year 1376 and corresponds to the town of Torroja de Priorat where there is evidence of its practice.

Before 1936, when the Spanish Civil War started, it was a gambling game. People bet money - they could bet ten cents for a pair, winning if the number of birles dropped was a pair, or at the highest score after an established number of runs. Due to the bets, during the dictatorship in Spain for so many years, it was banned and progressively lost its popularity. The last twenty years have been important in reactivating the game. Many people have run out associations and amateurs have started playing again so that they have promoted it, becoming a sport. In the county, it is worth mentioning its practice in the villages of Rasquera, Tivissa and La Palma d'Ebre. In the Terra Alta it is usually played in the villages of Horta de Sant Joan, Pinell de Brai and Corbera, among others.

How do we play?

At a distance of 10 feet, we stand the six birles, separated by the thickness of a birlot (a kind of stick for this game). The objective of the game is, with the help of three birlots, to take five of the six birles in order to score the maximum as indicated below: one birla lying, 1 point; two, two points; three, three points; four, four points, five, ten points; six, zero points (we will say we will do WOOD, "fer llenya", which means you lost).

CORRIDA DEL CABÀS O DE LES PEDRES

Què en sabem del joc?

Joan Amades, al *Costumari Català*, recull al poble de La Granadella el joc del *cos de pedres*. D'aquest ens explica dos variants:

1.- En un costat de la plaça, diu, es posaven tants cabassos com participants, i a l'altre extrem un cabàs ple de pedres. Aleshores s'iniciava la carrera. Cada cop que un corredor passava per davant el cabàs podia agafar una pedra - sols una-, i quan passava per davant del seu la deixava. La carrera continuava fins que no quedava cap pedra al cabàs comú. Guanyava qui tenia més pedres al seu cabàs.

2.- L'altra possibilitat de joc - que mai ha deixat de practicar-se a pobles de la Terra Alta com Prat de Comte o Bot, i que s'ha recuperat d'ençà l'any 2000 a Ascó - consisteix a recollir una filera de pedres al més aviat possible.

A través d'entrevistes i altres documents hem pogut saber que aquest tipus de carrera era joc habitual en el marc de les festes majors dels pobles de la Ribera fins a principis del segle passat.

Com hi juguem?

Deixem sis cabassos a terra i davant de cada cabàs fem una filera de deu a quinze còdols -pedres arrodonides- col·locades un metre equidistants entre elles, més o menys. El joc consisteix a anar plegant cada pedra, una a una, sortint des de la posició del cabàs i portant-la al cabàs propi. Guanya, lògicament, qui primer acaba la recollida.

CARRERA DE PIEDRAS

¿Qué sabemos del juego?

Joan Amades, en el *Costumari Català*, explica que en el pueblo de La Granadella se realiza el juego del cos de pedres -carrera de piedras-. De este nos cuenta dos variantes:

1.- En un lado de la plaza, dice, se ponían tantos capazos como participantes, y en el otro extremo un capazo lleno de piedras. Entonces se iniciaba la carrera. Cada vez que un corredor pasaba por delante el capazo podía coger una piedra - sólo una-, y cuando pasaba por delante de su capazo la dejaba. La carrera continuaba hasta que no quedaba ninguna piedra en el capazo común. Ganaba quien tenía más piedras en su capazo.

2.- La otra posibilidad de juego -que nunca ha dejado de practicarse en pueblos de la Terra Alta como Prat de Comte o Bot, y

que la asociación cultural Lo Llaüt ha recuperado desde el año 2000 en Ascó- consiste en recoger una hilera de piedras lo antes posible.

A través de entrevistas y otros documentos hemos podido saber que este tipo de carrera era juego habitual en el marco de las fiestas mayores de los pueblos de la Ribera hasta principios del siglo pasado.

¿Cómo jugamos?

Dejamos seis capazos en el suelo y ante cada capazo hacemos una hilera de diez a quince guijarros colocadas un metro equidistantes entre ellas, más o menos. El juego consiste en coger cada piedra, una a una, saliendo desde la posición del capazo y llevándola al capazo propio. Gana, lógicamente, quien primero termina la recogida.

STONE RACE

What do we know about the game?

Joan Amades, at the Catalan Costumari, collects in the town of La Granadella the game of the "Cos de pedres" (stone race). He explains us two ways for playing the game:

1.- On one side of the square, he says, there were as many boxes as participants, and at the other end, a box full of stones. Then the race started. Every time a runner passed running next to the box, he could take a stone - only one - and when he passed in front of it, he left the stone. The race continued until there was no stone left in the common box at the beginning of the race. The winner was the one who had more stones in his box.

2.- The other possibility of the game - that has never been stopped practising in villages of the Terra Alta like Prat de Comte or Bot, and that has been recovered since 2000 in Ascó - it consists on collecting a row of stones as quick as possible.

Through interviews and other documents we have learned that this type of race was a common game in the main festivals of the towns of La Ribera county until the beginning of the last century.

How do we play?

We leave six boxes on the ground and in front of each box, we make a row of ten to fifteen stones - rounded stones - placed a meter equidistant among them, more or less. The game consists on taking each stone, one by one, leaving from the position of the main box and taking it to your own box. The winner, logically, is the one who first finishes collecting the stones.





CARRERA D'OUS o DE LA CULLERA

Què en sabem del joc?

Aquest tipus de cursa, lligada a les celebracions particulars i a les festes de barri, apareix als programes de festa major de molts pobles de la Ribera d'Ebre des de mitjans de segle passat, essent àmpliament coneguda la seva pràctica arreu de Catalunya.

Cal pensar que abans, quan l'economia familiar no permetia tantes alegries, la possibilitat de malmetre ous en un joc era cosa ben allunyada del pensament de la gent i, en tot cas, relegada a celebracions molt especials. Heu de saber que una de les més famoses carreres d'ous que se celebra a Catalunya és la que es realitza per festa major al poble veí de Prat de Comte, a la Terra Alta. Si mai hi voleu jugar i no voleu malgastar ous ni que s'embruti el terra us proposo que hi jugueu amb ous *Kinder* als quals, prèviament, haureu omplert d'arena, o amb patates petites.

Com hi juguem?

Tots els corredors han de tenir una cullera -millor de fusta- damunt la qual col·locaran un ou. Es posen a la línia de sortida i han de realitzar un recorregut, duent les mans al darrere i evitant que els caigui l'ou. És prohibeix portar la cullera de costat!

CARRERA DE HUEVOS O DE LA CUCHARA

¿Qué sabemos del juego?

Este tipo de carrera, ligada a las celebraciones particulares y en las fiestas de barrio, aparece en los programas de fiesta mayor de muchos pueblos de la Ribera d'Ebre desde mediados de siglo pasado, siendo ampliamente conocida su práctica en Cataluña.

Hay que pensar que antes, cuando la economía familiar no permitía tantas alegrías, la posibilidad de romper huevos en un juego era algo bien alejado del pensamiento de la gente y, en todo caso, relegado a celebraciones muy especiales. Curiosamente una de las más famosas carreras de huevos que se celebra en Cataluña es la que se realiza en la fiesta

mayor del pueblo vecino de Prat de Comte, en la Terra Alta. Si se quiere jugar sin malgastar huevos ni que se ensucie el suelo os proponemos que juguéis con patatas pequeñas, o con huevos Kinder a los que, previamente, deberéis llenar de arena.

¿Cómo jugamos?

Todos los corredores deben tener una cuchara -mejor de madera- sobre la que colocarán un huevo. Se ponen en la línea de salida y deben realizar un recorrido, con las manos detrás, evitando que se les caiga el huevo. ¡Está prohibido llevar la cuchara de través!

EGGS RACE

What do we know about the game?

This type of race, linked to private celebrations and neighbourhood parties, appears in the festival programs of many villages of the Ribera d'Ebre county since the middle of the last century, its practice is widely known throughout Catalonia. Notice that before, when the family economy was so low, the possibility of wasting eggs in a game was a thing difficult to imagine and, in this case, it was just for very special celebrations. You should know that one of the most famous races of eggs that it is celebrated in Catalonia is the one that is celebrated in the neighbouring town of Prat de Comte, in Terra Alta. If you ever want to play and do not want to waste eggs or make the ground dirty, we suggest you to play with Kinder eggs, which you will have previously filled with sand, or play with small potatoes.

How do we play?

All the runners must have a spoon -better a wooden one - on which they will place an egg. The players are placed on the starting line and have to take a route, taking their hands behind and avoiding the fall of the egg from the spoon. It is forbidden to bring the spoon on one side of the mouth or helping yourself with your hands!

CARRERA DE PEUS LLIGATS

Què en sabem del joc?

Tot i que la carrera de peus lligats apareix en algunes programacions de festa major dels pobles de la Ribera d'Ebre al llarg de tot el segle XX, no és tan habitual com les carreres d'ous o de sacs.

No en sabem prou bé l'origen i tot ens fa suposar que deuria aparèixer imprevisiblement quan, a resultes d'alguna situació de joc, es va voler fer més divertida, difícil i carrinclona la prova ja que, com sabeu, la carrera provoca força contrarietats i caigudes que diverteixen tant a corredors com a espectadors.

En cas de voler practicar el joc heu de preveure disposar de cordes que no facin mal en ser lligades. Un bon recurs és emprar mocadors de roba.

Com hi juguem?

Cada parella es lligarà una cama a la del company, impedit que la distància entre les dues cames sigui de més d'un pam. Òbviament el joc consisteix a recórrer un trajecte en el mínim de temps possible.

CARRERA DE PIES ATADOS

¿Qué sabemos del juego?

Aunque la carrera de pies atados aparece en algunas programaciones de fiestas mayores de la Ribera d'Ebre a lo largo de todo el siglo XX, no es tan habitual como las carreras de huevos o de sacos.

No sabemos con exactitud su origen aunque es de suponer que debió aparecer de manera imprevista cuando en alguna situación de juego se quiso hacer más divertida i difícil la prueba, ya que como sabéis provoca contrariedades y caídas que divierten tanto a corredores como a espectadores.

En caso de querer practicar el juego tenéis que disponer de cuerdas que no hagan daño al ser atadas. Un buen recurso es el uso de pañuelos de ropa.

¿Cómo jugamos?

Cada pareja se atará una pierna a la de su compañero, evitando que la distancia entre las dos piernas sea mayor a un palmó. Obviamente el juego consiste en recorrer un trayecto en el menor tiempo posible.

TIED-LEGS RACE

What do we know about the game?

Although the tied foot race appears in some of the festivals of the Ribera d'Ebre towns throughout the 20th century, it is not as usual as the egg or sack races.

We do not know the origin exactly, but everything suggests that it appeared when, as a result of some gambling situation, people wanted to make it more fun and difficult, because, as you know, the race provokes funny falls of both runners and spectators enjoy themselves watching it.

If you want to practice the game you should have ropes that do not hurt when tied. A good resource is to use handkerchiefs.

How do we play?

Each pair will tie a leg to the one of the mate, preventing that the distance between the two legs is less than 20 cm. Obviously the game consists on running a distance as soon as possible.





CARRERA DE SACS

Què en sabem del joc?

Es tracta també d'un joc que apareix en molts programes de festa major dels pobles de la Ribera d'Ebre al llarg de tot el segle XX.

El fet de disposar de sacs a l'abast i la senzillesa del divertiment ha originat que hagi estat practicat no sols pels nens sinó també pels adults.

L'ús dels sacs, com a elements de treball, ha fet que diversos especialistes del joc incloguin aquesta activitat dins dels jocs vinculats als oficis, en aquest cas molt relacionat amb les feines del camp (recollida d'olives, avellanes, ametlles...).

Cal evitar utilitzar sacs de plàstic perquè provoquen rrelliscades. Els de roba, d'abans, són els millors però cada cop costen més de trobar.

Com hi juguem?

Cada corredor es posa dins d'un sac que estreny amb una mà a l'alçada de la cintura. Al tret de sortida ha d'intentar fer el recorregut assenyalat evitant caure i sempre amb una mà aguantat el sac i l'altra enlaire.

CARRERA DE SACOS

¿Qué sabemos del juego?

Se trata también de un juego que aparece en muchos programas de fiestas mayores de pueblos de la Ribera d'Ebre a lo largo del siglo XX. EL hecho de disponer fácilmente de sacos y la sencillez de la diversión ha originado que haya sido practicado no solo por niños sino también por los adultos.

El uso de sacos, como elemento de trabajo, ha hecho que diferentes especialistas del juego incluyan esta actividad dentro de los juegos vinculados a los oficios, en este caso muy relacionado con trabajos del campo (recogida de aceitunas, avellanas, almendras...).

Es necesario evitar utilizar sacos de plástico ya que provocan resbalones. Los de ropa, los de antes, son los mejores pero cada vez cuestan más de encontrar.

¿Cómo jugamos?

Cada corredor se pone dentro de un saco que aprieta con una mano a la altura de la cintura. El objetivo del juego es hacer el recorrido señalado evitando caer y siempre con una mano en el saco y la otra en el aire.

SACK RACE

What do we know about the game?

It is also a game that appears in many festival programs of the villages of the Ribera d'Ebre throughout the 20th century.

The fact of having sacks available and the simplicity of entertainment has originated that it has been practised not only by children but also by adults.

The use of sacks has led several game specialists to include this activity in the games linked to crafts, in this case it is related to field work (collecting olives, hazelnuts, almonds...) .

You should avoid using plastic bags because they may cause slips. Those old ones made of cloth are the best but they are not easy to find now.

How do we play?

Each runner is placed in a sack that is hold with a hand at the height of the waist. At the starting point, the runner must try to run the distance avoiding falling down and always with one hand holding the sack and the other in the air.

FLÈNDIT, FRÈNDIT o ROLL

Què en sabem del joc?

En unes *Ordinacions* fetes per les Corts al segle XIII ja es prohibien un seguit de jocs, en particular aquells en què s'apostava, mentre que es permetien tots aquells que servien per practicar l'habilitat, precisió o força del jugador. Entre aquests darrers, tot i que era d'aposta i en alguna ocasió es va prohibir, trobem el joc del *roll* o *flèndit* – conegut també amb el nom de *tella*.

A la Ribera d'Ebre va ser un divertiment habitual entre els nens fins als anys seixanta del segle passat, jugant-s'hi santets, cromos o patacons en cada tirada. Val a dir, però, que també el practicaven alguns adults, d'amagat, jugant-s'hi monedes.

Com a curiositat heu de saber que molts nens anaven a buscar els rolls pels voltants de les estacions de tren o de les vies, on sovint trobaven volanderes ben grosses que anaven molt bé per a practicar el joc. Artur Bladé, l'escriptor de Benissanet, explica a *Crònica del país natal*, que alguns nens afortunats anaven al ferrer del poble i aconseguien que els marqués les inicials al roll. També s'hi pot jugar utilitzant talons de sabata en comptes de rolls.

Com hi juguem?

Cada jugador disposa de tres rolls que llança contra un petit canut damunt el qual hi haurem apostat patacons. El canut estarà al centre d'una circumferència d'un parell de pams de radi. Si en llançar el roll aquest toca el canut i fa volar els patacons anant a parar fora de la circumferència i, a més, el roll no queda dins d'aquesta, guanyem tots els patacons que hagin sortit de la rollana.

FLÈNDIT, FRÈNDIT O ROLL

¿Qué sabemos del juego?

En unas Ordenaciones echas por las Cortes en el siglo XIII ya se prohíben una serie de juegos, en particular aquellos en que se apostaba, mientras que se permitían todos aquellos que servían para practicar la habilidad, la precisión o la fuerza del jugador. Entre estos últimos, aunque eran de apuesta y en alguna ocasión se prohibió, encontramos el juego de *roll* o *flèndit* –conocido también con el nombre de *tella*-.

En la Ribera d'Ebre fue un divertimento habitual entre los niños hasta los años sesenta del siglo pasado, jugándose *santets*, cromos o *patacons* en cada tirada. Hay que decir, pero, que también lo practicaban adultos a escondidas, jugándose monedas. Como curiosidad tenéis que saber que muchos niños iban a buscar los *rolls* –arandelas- por los alrededores de las estaciones de

tren o de las vías, donde a menudo las encontraban bien gruesas y eran ideales para practicar el juego. Artur Bladé, el escritor de Benissanet, explica a *Crónica del país natal*, que algunos niños afortunados iban al herrero del pueblo y conseguían que les marcara las iniciales al *roll*. También se puede jugar utilizando talones de zapatos en lugar de *rolls*.

¿Cómo jugamos?

Cada jugador dispone de tres *rolls* que lanza contra un pequeño cilindro encima del cual habremos apostado los *patacons*. El cilindro estará en el centro de una circunferencia de un par de palmos de radio. Si al lanzar el *roll* este toca el cilindro y hace volar los *patacons* yendo fuera de la circunferencia y además el *roll* no queda dentro de esta, ganamos todos los *patacons* que hayan salido del círculo.

FLÈNDIT, FRÈNDIT OR ROLL

What do we know about the game?

In some *Ordinations* made by the *Corts* in the thirteenth century, a series of games were prohibited, especially those in which there were bets, while all those which were used to practice skills, precision or strength of the player were allowed. Among them, although it was a betting game and in some occasions it was banned, we found the game of the roll or flamboyant - also known as the *tella*.

In the Ribera d'Ebre it was a regular entertainment game among the children until the sixties of the last century, betting chromos or "patacons" in each run. It is also important to say that some adults also practised it, but hidden, betting coins.

As a curiosity, you should know that many children were going to look for the rolls around the train stations or the roads, where they often found these objects that were very good to practise the game. Artur Bladé, the Benissanet writer, tells in "Crònica del país natal" that some lucky children went to the town's blacksmith and were able to mark their initials on the roll.

You can also play it using shoe heels instead of rolls.

How do we play?

Each player has three rolls that he throws against a small stick on which we will bet "patacons" or any object. The stick will be at the center of a circumference of 40 cm. If by throwing the roll this touches the stick and throws the "patacons" out of the circle and, in addition, the roll does not remain in the circle, we win all the "patacons" that we find outside the circumference.





BARALLUGA, REBELLUGA O BALDUFA

Què en sabem del joc?

És una altra de les joguines més antigues que es coneix. Se n'han trobat a l'interior de les piràmides de l'Antic Egipte o en excavacions de ciutats romanes com Pompeia, així com en dibuixos de ceràmica de la Grècia clàssica -. Els materials amb què s'han localitzat també són molt variats: fusta, fang, pedres semiprecioses, vidre...

La rebelluga és, doncs, un joc popular que es troba arreu del món i que, a banda de les formes més o menys estilitzades i la mida, es diferencien amb la manera amb què es fan girar: amb els dits (aleshores rep el nom de trompitxol), amb un cordill, amb el suport d'una fusta allargada que trava la baralluga i permet donar-li tracció a través d'un cordill, amb una mena de fuet o, fins i tot, amb sistemes més sofisticats com cordes mecàniques. Recordeu que si voleu, us podeu construir vosaltres mateixos la vostra baldufa, fent-la amb fusta, amb xapes de refresc o fins i tot amb elements vegetals com ara aglans, pinyes...

Com hi juguem?

L'objectiu més senzill del joc consisteix a fer-la rodar ajudant-se d'un cordill que prèviament se li ha lligat i que, en llançar-lo amb força, la fa girar. A partir d'aquí les possibilitats són moltes i depèn de la creativitat i l'agilitat de cadascú: aixecar-la amb la mà, ficar-se-la a la butxaca, fer el pontet i que s'aguanti damunt el cordill, arrossegat-la, jugar a flèndit...

PEONZA

¿Qué sabemos del juego?

Es otro de los juguetes más antiguos que se conoce. Se han encontrado en el interior de las pirámides del Antiguo Egipto o en excavaciones de ciudades romanas como Pompeya, así como en dibujos de cerámica de la Grecia clásica. Los materiales también son muy variados: madera, barro, piedras semipreciosas, cristal...

La peonza es, pues, un juego popular que se encuentra en todo el mundo y que, además de las formas más o menos estilizadas y el tamaño, se diferencian en la manera con que se hacen girar: con los dedos (entonces recibe el nombre de "perinola"), con un cordel, con el apoyo de una madera alargada que trava la peonza y permite darle tracción a través de un cordel, con una especie de látigo o, incluso, con sistemas

más sofisticados como cuerdas mecánicas. Recordad que si lo deseáis, podéis construir vosotros mismos vuestra peonza, haciéndola con madera, con chapas de refresco o incluso con elementos vegetales tales como bellotas, piñas...

¿Cómo jugamos?

El objetivo más sencillo del juego consiste en hacer rodar ayudándose de un cordel que previamente se le ha ligado y que, al lanzarlo con fuerza, la hace girar. A partir de aquí las posibilidades son muchas y depende de la creatividad y la agilidad de cada uno: levantarla con la mano, metérsela en el bolsillo, hacer el puente y que se aguante sobre el cordel, arrastrarla, jugar a "*flèndit*"...

SPINNING TOP

What do we know about the game?

It is another of the oldest toys. They have been found inside the pyramids of ancient Egypt or in excavations of Roman cities such as Pompeii, as well as in ceramic drawings of classical Greece. The materials used to make them are also very varied: wood, mud, semi-precious stones, glass...

The "baralluga" is, then, a popular game that is found all over the world and, apart from the different shapes and sizes, they are differentiated in the way they are rotated: with the fingers (then it is called *trompitxol*), with a small rope... Then with the support of a long wooden stick that allows traction through the rope, with a type of whip or even with more sophisticated systems such as mechanical strings. Remember that if you want, you can build your own *baldufa*, made with wood, with bottle tops or even with vegetable elements such as acorns, pineapples ...

How do we play?

The easiest goal of the game is to make the "baralluga" roll by helping it with a small rope that has previously been tied and that, when thrown with strength, it spins. The possibilities are many and it depends on the creativity and agility of each person: lift it with your hand, put it in your pocket, make the bridge shape and that it is placed on the rope, drag it, play flamboyant ...

XARRANCA, PALET, TELLO, XELMA, XANCLETA

Què en sabem del joc?

Com veiem aquest joc rep multitud de noms depenent del poble on es juga i, fins i tot del barri o de l'edat de qui indiqui el nom. Això és degut que ha agafat el nom a partir de l'acció que es realitza - eixarrancar-se -, la forma que té -avió- o l'objecte que s'utilitza per a jugar-hi (palet de riu, rajoleta, xancleta...).

Si aneu mai a Roma no heu de deixar de visitar el circ i el fòrum o mercat que hi ha al costat. Aquí, entre els carrers i les places, marcats damunt les lloses, descobrireu molts jocs que practicaven els romans, entre ells el de la xarranca. Aleshores, i fins ben entrada l'Edat mitjana, no era joc exclusiu de nens sinó que també hi jugaven els adults que el feien servir amb finalitats endevinatòries, per conèixer l'oracle.

Com a curiositat heu de saber que coneixem un escrit de l'any 1358, referent a Girona, on es prohibeix que ningú pugui jugar a palet en carrers o places.

Com hi juguem?

Tracem el dibuix del joc a terra - les possibilitats de dibuixos són moltes, tanmateix generalment hi ha deu caselles. Per ordre, cal anar tirant un tello a cada casella i fer el recorregut a peu coix, sense abaixar-lo i sense trepitjar les línies. Si volem fer-ho més complicat podem fer el recorregut empenyent el tello amb el peu, de casella en casella.

RAYUELA O TEJO

¿Qué sabemos del juego?

Como vemos este juego recibe multitud de nombres dependiendo del pueblo donde se juega e, incluso del barrio o de la edad de la persona que de información sobre el nombre. Esto se debe a que toma el nombre de la acción o gesto que se realiza, la forma que tiene el dibujo -avión- o el objeto que se utiliza para jugar (piedra de río, rayuela, chancleta...).

Si alguna vez vais a Roma no debéis dejar de visitar el circo y el foro o mercado que hay en el Foro. Aquí, entre las calles y las plazas, marcados sobre las losas, descubriréis muchos juegos que practicaban los romanos, entre ellos el de la rayuela.

Antiguamente, y hasta bien entrada la Edad Media, no era juego exclusivo de niños sino que también jugaban los adultos que lo utilizaban con fines adivinatorios, para conocer el oráculo.

Como curiosidad: conocemos un escrito del año 1358, referente a Girona, donde se prohíbe que nadie pueda jugar al tejo en calles o plazas.

¿Cómo jugamos?

Trazamos el dibujo del juego en el suelo -las posibilidades de dibujos son muchas, sin embargo generalmente hay diez casillas. Por orden, hay que ir tirando un tejo en cada casilla y hacer el recorrido a la pata coja, sin bajarla y sin pisar las líneas. Si queremos hacerlo más complicado podemos hacer el recorrido empujando el tejo con el pie, de casilla en casilla.

HOPSCOTCH

What do we know about the game?

As we can see, this game has many names depending on the town where it is played, and even the neighbourhood or the age of the person who plays it. This is because it has taken its name from the action carried out - to open your legs - the form it has - an airplane - or the object that is used to play it (a river stick, a small brick, a flip-flap ...).

If you go to Rome you should never miss visiting the circus and the forum or market next to it. Here, among the streets and squares, marked on the slabs, you will discover many games that the Romans practised, including the "xarranca". At that time, and until the middle ages, it was not an exclusive game for children, but also for adults who used it for fortune teller's or oracle's issues.

As a curiosity you should know that we know a text from the year 1358, referring to Girona, where nobody is allowed to play "xarranca" in streets or squares.

How do we play?

Let's draw the drawing of the game on the floor - the possibilities of drawings are infinite, but there are usually ten boxes. In order, you have to throw a small stick in each box and make the walk hopping, without lowering your foot and without stepping on the lines. If we want to do it more complicated we can do the route pushing the "xarranca" with the foot, from box to box.





LA CORRETJA

Què en sabem del joc?

És el joc més característic i esperat de la romeria que cada any es fa, el primer dissabte del mes de maig, a l'ermita de Sant Miquel de Vinebre. En aquest marc, i després de missa, s'inicia tot un llarg matí de jocs tradicionals: saltada i estirada de corda, corredisses amunt i avall, jocs de pilota... Però el moment més esperat és quan espontàniament algú proposa començar el joc de la corretja.

I plasssshhh! De cop i volta la primera fuetada destaca entre la música de l'Agrupació Musical d'Ascó que va amenitzant la matinal. Sense saber massa bé com, algun dels jugadors comença a rebre a tort i a dret cops de corretja que aterren al seu cos. Qualsevol part és bona, no se'n salva cap: l'esquena, les cames, el cul...

Al joc, evidentment, hi juguen els joves del poble. Aquells amb edats compreses entre els setze i els trenta anys, tot i que sempre hi ha algú més gran, despistat o més agosarat, que menysprea la sort de la corretja i que entra a provar sort. El joc té, doncs, totes els elements que caracteritzen els jocs d'iniciació, d'introducció i acceptació dins la comunitat.

Com hi juguem?

Fem una rotllana amb parelles que miren l'interior. No hi ha d'haver separació entre els membres de cada parella però sí amb les parelles dels costats. Un dels jugadors que para és perseguit per un altre que intenta donar-li cops de mocador. Aquest, per evitar-los, pot posar-se davant d'una de les parelles, en aquest moment el perseguit és el membre de la parella que està més a l'exterior.

LA CORREA

¿Qué sabemos del juego?

Es el juego más característico y esperado de la romería que cada año se hace, el primer sábado del mes de mayo, a la ermita de Sant Miquel de Vinebre. En este marco, y tras la misa, se inicia toda una larga mañana de juegos tradicionales: salto de comba, sogatira, carreras arriba y abajo, juegos de pelota... Pero el momento más esperado es cuando espontáneamente alguien propone comenzar el juego de la correa.

Y plasssshhh! De repente, el primer latigazo destaca entre la música de la Agrupación Musical de Ascó que va amenizando la mañana. Sin saber muy bien cómo, alguno de los jugadores comienza a recibir a diestro y siniestro golpes de correa que aterrizan en su cuerpo. Cualquier parte es buena, no se salva ninguna: la espalda, las piernas, el culo...

Al juego, evidentemente, juegan los jóvenes del pueblo. Aquellos con edades comprendidas entre los dieciséis y los treinta años, aunque siempre hay alguien más grande, despistado o más osado, que desprecia la suerte de la correa y que entra a probar suerte. El juego tiene, pues, todos los elementos que caracterizan los juegos de iniciación, de introducción y aceptación dentro de la comunidad.

¿Cómo jugamos?

Hacemos un corro con parejas que miran al interior. No debe haber separación entre los miembros de cada pareja pero sí con las parejas de los lados. Uno de los jugadores que para es perseguido, por el exterior del corro, por otro que intenta darle golpes de pañuelo. Éste, para evitarlos, puede ponerse delante de una de las parejas, en este momento el perseguido es el miembro de la pareja que está más en el exterior.

BELT GAME

What do we know about the game?

It is the most characteristic and awaited game of the pilgrimage that takes place every year on the first Saturday of May in the hermitage of Sant Miquel de Vinebre. In this context, and after going to Mass, a long morning of traditional games begins: rope games, slides up and down, ball games... But the most anticipated moment is when spontaneously somebody proposes to begin the game of the strap (belt).

And *plasssshhh!* Suddenly, the first whiplash is heard among the music of the Musical Association of Ascó that is entertaining the morning. Not knowing too well how, one of the players begins to receive lashes in their bodies. Any part is good, no one is saved: back, legs, ass ...

Obviously, the young people of the town play this game. Those aged between sixteen and thirty years old, although there is always someone older, are ready to accept the lashes of the strap/belt. The game has, then, all the elements that characterize the games of initiation, introduction and acceptance within the community.

How do we play?

Let's do a circle with pairs that look inside. There must be no separation between the members of each couple but some separation with the pairs of the sides. One of the players is persecuted by another who tries to hit him or her with a handkerchief. This person, in order to avoid them, can stand in front of one of the couples. At this point, the chased person is the member of the couple that is more outside.

ELS QUATRE CANTONS

Què en sabem del joc?

Aquest és un joc tradicional on les aliances entre els jugadors poden durar molta estona o poden trencar-se en qualsevol moment segons la dinàmica que en resulti dels pactes i el joc dels altres.

El nom de *quatre cantons* ve donat pel fet que abans era freqüent que s'hi jugués a l'encreuament perpendicular de dos carrers que, per lògica, identificava perfectament quatre punts, quatre cantons ben definits. Cal tenir present que aleshores no hi havia tanta circulació com ara i que en tot cas era d'animals i carros, amb la qual cosa el perill era inexistent.

El joc no us penseu que sigui infantil... si el voleu complicar més el podeu practicar en parelles, agafats de mà, o encara més difícil: amb els ulls tapats!!!

Com hi juguem?

Busquem un indret on hi hagi tantes cantonades o punts de referència (fanals, papereres...) com jugadors que paren. El qui condueix el joc es situa al centre d'aquest espai i quan ho indica, tots els altres nens han de canviar de cantó - o de casa. Si ho volem complicar podem prohibir que es pugui anar a la casa veïna. Aquell que es queda sense cantonada es situa al centre la següent vegada.

LAS CUATRO ESQUINAS

¿Qué sabemos del juego?

Se trata de un juego tradicional dónde las alianzas entre los jugadores pueden durar mucho tiempo o pueden romperse en cualquier momento, según la dinámica que se produzca y la estrategia de los jugadores.

El nombre "*quatre cantons*" (cuatro esquinas) proviene de que antes era frecuente que se practicaré el juego en una intersección perpendicular de dos calles que, por lógica, identificaba perfectamente cuatro puntos, cuatro esquinas bien definidas. Hay que tener en cuenta que entonces no había tanta circulación como ahora, y en cualquier caso era de animales y carros, por lo cual el peligro era inexistente.

Uno puede pensar que se trata de un juego infantil... si queréis complicarlo más se puede practicar en parejas, cogidos de la mano, o aún más difícil: ¡con los ojos vendados!

¿Cómo jugamos?

Cercamos un sitio donde haya tantas esquinas o puntos de referencia (fanales, papeleras...) como jugadores que la paran. Quién dirige el juego si sitúa en el centro del espacio i cuando lo indica, todos los niños y niñas tienen que cambiar de esquina (el que la para también tiene que ir a cercar una esquina). Si queremos complicar podemos prohibir que se puedan ir a la casa vecina. El niño o niña que se quede sin esquina se sitúa en el centro a la siguiente partida.

FOUR CORNERS GAME

What do we know about the game?

This is a traditional game where alliances among the players can make it last for long time or they can be broken at any moment according to the dynamics that result from the pacts and the game of other players. The name of *four corners* is due to the fact that before it was frequent that it was played at crossroads, which, by logic, four points were perfectly identified, four well-defined corners. You must know that at that time there was not so much traffic, in any case, it was of animals and cars, which meant that the danger was non-existent. Do not think the game was childish ... if you want to complicate it, you can practice it in pairs, hand-held, or even harder: with your eyes covered!

How do we play?

We look for a place where there are so many corners or landmarks (street lamps, bins ...) and the same quantity of players. The one who drives the game is located in the middle of this space and when he indicates it, all the other children must change of corner or of house. If we want to complicate it we can ban going to the neighbouring house. The one left without a corner is placed in the center the next time they play.





ESTIRAR LA CORDA

Què en sabem del joc?

Sabíeu que aquesta diversió, típica de festes majors o de jocs escolars, està perfectament reglamentada i s'ha convertit en un esport? Certament hi ha tota una normativa envers aquest esport que regula el nombre de participants en cada disputa, el gruix de la corda, el tipus de terreny on es farà l'estirada... En aquest sentit destaquen els equips de sogà-tira del País Basc.

Aquest esport té moltes similituds amb el joc d'arrencar cebes que tots coneixem i que, en comptes d'emprar corda, utilitza solament la força dels braços.

Un advertiment: sempre que hi jugueu, aneu amb compte, assegureu-vos que la corda està en bones condicions.

Com hi juguem?

Fem dos equips d'igual nombre de jugadors i el més compensats possible. Marquem una ratlla central i dues més paral·leles i separades d'aquesta un parell de metres. Al mig de la corda hi lliguem un mocador. Els membres de cada equip es posen a costat i costat de corda i, a la senyal indicada, comencen a estirar cap al seu costat. Han d'aconseguir fer passar el mocador a la línia pròpia.

SOGATIRA

¿Qué sabemos del juego?

¿Sabías que esta diversión, típica de fiestas mayores o de juegos escolares, está perfectamente reglamentada y se ha convertido en deporte? Ciertamente hay una normativa sobre este deporte que regula el número de participantes en cada disputa, el grosor de la cuerda, el terreno dónde se realiza... En este sentido, destacan los equipos de sogatira del País Vasco.

Este deporte tiene muchas similitudes con el juego "d'arrencar cebes" (arrancar cebollas) que todos conocemos y que, en lugar de utilizar una cuerda, se utiliza únicamente la fuerza de los brazos.

Una advertencia: siempre que practiquemos el juego comprobad que la cuerda está en buenas condiciones.

¿Cómo jugamos?

Hacemos dos equipos bien compensados y de igual nombre de jugadores. Marcamos una raya central y dos más paralelas y separadas de la primera por un par de metros. En medio de la cuerda atamos un pañuelo. Los jugadores de cada equipo se ponen cada uno a un lado de la cuerda y, a la señal indicada, empiezan a tirar hacia su campo. Tienen que lograr atraer al equipo contrario y que el pañuelo cruce la línea marcada de su equipo.

ROPE GAME

What do we know about the game?

Did you know that this fun game, typical of the festivals or school games, is perfectly regulated and has become a sport? There is certainly a whole regulation of this sport that regulates the number of participants in each fight, the thickness of the rope, the type of terrain where the stretch will be made ... In this sense, the teams of the Basque Country are very important.

This sport has many similarities with the game of *pulling out onions* that we all know and that, instead of using rope, it only uses the strength of the arms.

A warning: whenever you play, be careful, make sure the rope is in good condition.

How do we play?

We make two teams of equal number of players and the most similar that it is possible. We draw a central line and two more in parallel and separated from it a couple of meters. In the middle of the rope we tie a scarf or handkerchief. The members of each team stand on the sides of the rope (both sides) and, at the indicated signal, they begin to stretch towards their side. They must get the handkerchief to come to their own line.

EL MOCADOR

Què en sabem del joc?

El mocador és un joc tradicional i popular abastament conegut i practicat arreu de Catalunya, no sols amb motiu de festes sinó també en situacions de joc al carrer o a les escoles.

Donat que la dinàmica del joc és molt senzilla invita que sovint hi juguin generacions diferents. Per això, us animem que inventeu variacions, com ara jugar-hi amb patins – és molt divertit!-, o bé jugar-hi amb parelles anant a cavallet o fent la *carretilla*. Resulta especialment xocant quan es juga amb els ulls embenats!!!

Com hi juguem?

Fem dos equips d'igual nombre de jugadors i a cadascú assignem un número. Aquests equips es posen en un extrem del camp delimitat (uns vint metres) i a la meitat es situa el qui condueix el joc i que anirà cridant el número que li sembli. Aleshores de cada equip sortirà el nen que tingui aquell número assignat i haurà d'agafar el mocador abans que el contrari i portar-lo al camp propi.

EL PAÑUELO

¿Qué sabemos del juego?

El pañuelo es un juego tradicional y popular muy conocido y practicado en toda Catalunya, no sólo en ámbitos festivos sino también en medio urbano (parques) y en colegios.

La dinámica del juego es muy sencilla e invita a que jueguen generaciones diferentes. Por este motivo podéis ser originales e inventaros variaciones, como jugar con patines – ¡es muy divertido! - o bien jugar por parejas yendo a caballito o haciendo la carretilla. Resulta especialmente chocante cuando se juega con los ojos vendados.

¿Cómo jugamos?

Hacemos dos equipos de igual número de jugadores. A cada jugador de cada equipo le asignamos un número. Cada equipo se sitúa en un extremo del campo delimitado (unos veinte metros), y en la mitad del terreno se

sitúa la persona que conduce el juego y que irá anunciando aleatoriamente números. En el momento en que se indica un número sale, de cada equipo, el jugador o jugadora que tenga ese número asignado que tendrá que coger el pañuelo antes que el contrario y llevarlo al campo propio sin ser alcanzado por el adversario.

THE HANDKERCHIEF GAME

What do we know about the game?

The handkerchief is a traditional and popular game known and practiced in Catalonia, not only on the occasion of parties but also in situations as playing in the street or in schools.

Since the dynamics of the game is very simple, it fosters that different generations often play together. For this reason, we encourage you to invent variations, such as playing it with roller skates - it's great fun! - or going on horseback or playing drive trolley in pairs. It's especially great fun when playing with blindfolded eyes!

How do we play?

We make two teams of equal number of players and each one is assigned a number. These teams are placed at one end of the delimited field (about twenty meters) and the person who monitors the game is placed in the middle of the field and will be calling numbers at random. Then, from each team, the child who has that assigned number will leave and will have to take the handkerchief before the opponent and bring it to his/her own field.





FÚTBOL XAPES

Què en sabem del joc?

Tots sabem que el futbol, tot i ser possiblement l'esport més conegut i practicat al món, és un esport recent, molt jove. Heu de saber que a la nostra comarca, per exemple, un dels primers clubs de futbol va ser el de Móra d'Ebre que es va crear el 1920, encara no fa 100 anys.

El joc que us expliquem va popularitzar-se a partir de la segona meitat del segle passat, quan també van començar a aparèixer les begudes refrescants amb taps de xapa. Aleshores els nens emulaven els partits de futbol emprant aquests taps o bé, també, emprant botons.

Com hi juguem?

Busquem un lloc on el terra sigui ben llis i hi dibuixem un camp de futbol. Cada jugador disposarà de 4 o 5 xapes -jugadors- que distribuirà per damunt del seu camp. Una xapa de color diferent farà la funció de pilota. Cada jugador anirà, alternativament, colpejant una xapa qualsevol del seu equip intentant desplaçar la xapa-pilota. Si en comptes de tocar aquesta, toca un contrari aquest té dret a tirar dos cops seguits. Això també passa quan s'envia la xapa-pilota a fora. Guanya qui faci més gols en un temps determinat o bé qui aconsegueix arribar a una puntuació determinada.

FÚTBOL CHAPAS

¿Qué sabemos del juego?

Todos sabemos que el fútbol, a pesar de ser posiblemente el deporte más conocido y practicado en el mundo, es un deporte reciente, muy joven. En nuestra comarca, por ejemplo, uno de los primeros clubs de futbol fue el Móra d'Ebre creado en el 1920, hace apenas 100 años.

El juego que os explicamos se hizo popular a partir de la segunda mitad del siglo pasado, cuando también empezaron a aparecer bebidas refrescantes con tapones de chapas. Entonces los niños emulaban los partidos de futbol utilizando estas chapas o también utilizando botones.

¿Cómo jugamos?

Buscamos un lugar donde el terreno sea muy liso y dibujamos un campo de fútbol. Cada jugador dispondrá de 4 o 5 chapas -jugadores- que distribuirá por su campo de juego. Una chapa de color diferente hará la función de balón. Cada jugador golpeará, alternativamente, con los dedos una chapa cualquiera de su equipo intentando desplazar la chapa-balón. Si en lugar de tocar a ésta, toca un contrario éste tienen derecho a tirar dos veces seguidas. Esto también ocurre cuando se envía la chapa-balón fuera del campo. Gana el que consiga hacer más goles en un tiempo determinado o quién consiga una puntuación determinada.

BOTTLE TOPS FOOTBALL GAME

What do we know about the game?

We all know that football, although it is possibly the best-known and practised sport in the world, is a very young sport. You should know that in our region, for example, one of the first football clubs was the one in Móra d'Ebre, which was created in 1920, around 100 years ago.

The game that we explain to you became popular after the second half of the last century, when refreshing beverages also began to appear with metal bottle tops. At that time, children imitated soccer matches using these metal bottle tops or, also, using buttons.

How do we play?

We look for a place where the ground is smooth and we draw a football field there. Each player will have 4 or 5 bottle tops -players- which will be distributed on the field. A different colour bottle top will work as the ball. Each player will alternatively be moving one of his team bottle tops trying to move the "ball". If instead of touching the ball, it touches an opponent, this player has the right to shoot twice. This also happens when the ball-top is sent out. The winner is the one who can do more goals in a certain time or the one who can reach a specific score.

CIRCUIT DE XAPES

Què en sabem del joc?

Tot i que és lògic pensar que aquest joc va sorgir en el moment en què apareixen i es dispara el consum de refrescs, no hem pas d'oblidar que no és més que una adaptació de les tradicionals carreres amb boles o caniques fetes en circuits marcats a terra.

Com hi juguem?

Cal buscar una superfície el més plana i lliscant possible damunt la qual traçarem, amb guix, un circuit amb la forma que desitgem. Cada jugador té una xapa que, per torn i alternativament, anirà colpejant amb el dit fent-la desplaçar per damunt de la pista marcada i evitant sortir.

Si en colpejar la xapa aquest surt del circuit es perd torn i es torna a la posició d'on s'ha tirat.

Si en tirar la xapa aquesta colpeja una altra xapa i la fa fora, es tornen les xapes al lloc inicial i es perd torn. Guanya, evidentment, qui arriba primer.

CIRCUITO DE CHAPAS

¿Qué sabemos del juego?

Aunque es lógico pensar que este juego surgió cuando aparecen y se dispara el consumo de refrescos, no tenemos que olvidar que no es más que una adaptación de las tradicionales carreras con bolas o canicas en circuitos marcados en el suelo.

¿Cómo jugamos?

Buscamos una superficie lo más lisa y deslizante posible, sobre la cuál trazaremos, con una tiza, un circuito con la forma que más nos guste. Cada jugador tiene una chapa que, por turnos y alternativamente, irá golpeando con el dedo desplazándola por el circuito y evitando que salga.

Si al golpear la chapa ésta sale del circuito, se pierde el turno y se vuelve a la situación desde la que se ha tirado.

Si al golpear la chapa, ésta golpea otra chapa enviándola fuera del circuito, se vuelven las dos a la posición inicial y se pierde el turno. Gana quién llega primero a la meta.

BOTTLE TOPS CIRCUIT

What do we know about the game?

Although it is logical to think that this game originated at the moment that the consumption of soft drinks starts, we should not forget that it is just an adaptation of the traditional race with balls or marbles made in marked circuits on the ground.

How do we play?

It is necessary to look for a flat and slider surface on which we will draw, with chalk, a circuit with the shape we want. Each player has a bottle top that, he/she will be pushing with the finger by moving it over the marked track and avoiding going out of the path.

If you hit the bottle top, and it goes out of the circuit, you lose your turn and return to the position where you started.

If by throwing the metal bottle top it hits another top, and moves it out, the tops come back to the starting point and the player loses a turn. Obviously, the winner is the one who gets first to the end.





MOROS I CRISTIANS

Què en sabem del joc?

Es tracta d'un joc típic de persecució on la velocitat, la rapidesa de reflexos i l'astúcia són bàsics per aconseguir enganyar i guanyar el contrari.

Del nom no en sabem l'origen però és ben cert que es va popularitzar i era conegut arreu.

Com hi juguem?

Fem dos equips d'igual nombre de membres i els separem, els uns dels altres, a una distància d'uns vint metres.

Per torn surt un dels jugadors d'un equip i s'acosta a l'equip contrari, els membres del qual l'esperen amb el braç estès i la mà cara amunt. El jugador que ha sortit va passant suaument la mà per damunt de la dels contraris i, en un moment donat, picarà fort damunt la mà i marxarà corrents ja que el contrari el perseguirà. Si aquest aconseguix tocar-lo abans d'entrar al seu camp passarà a formar part del seu equip, contràriament serà ell qui passi a l'altre grup.

MOROS Y CRISTIANOS

¿Qué sabemos del juego?

Se trata de un juego típico de persecución donde la velocidad, la rapidez de reflejos y la astucia son básicos para engañar y ganar al contrario.

No sabemos el origen de su nombre, pero es muy popular y muy conocido.

¿Cómo jugamos?

Se hacen dos equipos de igual número de miembros y se colocan separados una distancia de unos veinte metros.

Por turnos sale un jugador de uno de los equipos y se acerca al equipo contrario, los miembros del cuál le esperan con el brazo extendido y con la palma de mano hacia arriba. El jugador que ha salido va pasando su mano suavemente sobre la de los contrarios y, en un momento dado, golpeará fuerte sobre uno de los jugadores y regresará corriendo a su zona mientras que el jugador contrario le perseguirá con la intención

de atraparlo. Si consigue tocarlo antes de que entre en su campo pasará a formar parte de su equipo, de lo contrario será él el que pase a formar parte del equipo contrario.

"MOROS I CRISTIANS" GAME

What do we know about the game?

It is a typical chasing game where speed, velocity and cleverness are essential to trick and win the opposite players.

About the name we do not know the origin but it is true that it became popular and it is known everywhere.

How do we play?

We make two teams of equal number of members and we separate them from each other, at a distance of about eight meters.

In turns, one of the players of one team comes out and comes near the opposite team whose members wait with their arm extended and face up. The player who has left gently swipes their own hand over the other players and, in a certain moment, he will hit hard on one hand and will run away as fast as possible as the opposing players will try to chase him. If he/she manages to touch the runner before entering their field, he/she will become part of their team, but if this player does not touch the runner, he/she will be part of the other team.

SET I MIG

Què en sabem del joc?

El set i mig és un joc de punteria i atzar que s'ha recollit, sobretot, a la zona de Llevant i a l'Aragó. En els darrers anys s'ha popularitzat en algunes zones de Catalunya en el marc de festes populars on es presentaven jocs d'habilitat i destresa.

El joc utilitza rolls o volanderes com elements de punteria, amb la qual cosa ens recorda altres jocs similars molt arrelats abans a la nostra comarca, com ara el joc de flèndit amb patacons.

Com hi juguem?

Tot i que hem vist diferents formes de joc, en general es marca un quadre a terra tal com es veu a la imatge. Cada jugador, des d'una distància d'uns 3 metres, tira tres rolls intentant que la suma dels punts de les caselles on cauen sumi 7 i mig. La puntuació per obtenir el mig punt s'aconsegueix en el moment que un dels rolls queda tocant o damunt d'una línia.

SIETE Y MEDIO

¿Qué sabemos del juego?

El siete y medio es un juego de puntería y azar que se practica, sobretodo, en la zona del Levante y Aragón. En los últimos años se ha popularizado en algunas zonas de Cataluña en el marco de las fiestas populares donde se presentaban juegos de habilidad y destreza.

El juego utiliza grandes arandelas, como elementos de puntería, con lo cual nos recuerda a otros juegos similares muy arraigados de nuestra comarca, como por ejemplo el juego de *flèndit*.

¿Cómo jugamos?

Aunque hemos visto diferentes maneras de juego, en general, se marca un cuadro en el suelo, como se ve en la imagen. Cada jugador, desde la distancia de unos 3 metros, tira tres arandelas intentando que la suma de los puntos de las casillas en donde caen sume 7 y medio. La puntuación para obtener el medio punto se consigue en el momento que una arandela toca una línea.

SEVEN AND A HALF GAME

What do we know about the game?

The seven and a half is a random and aiming game that has been collected, especially, in the area of Levante and Aragon. In recent years it has become popular in some areas of Catalonia during the popular festivals of small towns where games of skill and dexterity were presented.

The game uses rolls or washers (packing rings) as elements for aiming, which reminds us of other similar games very deeply rooted in our region, such as the game of *flendit* with *patacons* (small cardboards).

How do we play?

Although we have seen different ways to play the game, generally a square is drawn on the floor. Each player, from a distance of about 3 meters, throws three rolls trying to sum up the points in the squares where the rolls fall, up to 7 and a half. The score to obtain the half point is won at the moment that one of the rolls is exactly over a line.





SALTAR A CORDA

Què en sabem del joc?

Saltar a corda és un joc impossible de datar, que ha estat divertiment i a la vegada pràctica i exercici militar. Les possibilitats que ofereix són múltiples. Des de saltar individualment sense moure's de lloc, amb desplaçament endavant i enrere o lateral, amb un peu o creuant els peus, fent salts dobles...

O bé fer salts en parelles, realitzant els mateixos exercicis, entrant i sortint un dels dos membres, aguantant la corda per un extrem cadascú...

O també, saltar amb una corda gran, i entrar i sortir, o bé fer juli - anant la corda molt ràpid, o fent accions dins la corda com ara imitar, acotxar-se i tocar el terra, tocar amb el cul a terra, fer flexions, picar de mans amb algun company que hagi entrat dintre...

Així mateix es pot saltar amb una corda petita dins la corda gran i... inventar un munt de possibilitats més.

Com hi juguem?

Juguem a veure qui aguanta més estona saltant individualment. Després mirarem de saltar en parelles i, per acabar, intentarem saltar tots junts dins d'una corda gran. Podem acompanyar el joc amb alguna d'aquestes cançons: *A l'olla barrejada*, *Dalt del cotxe*, *Els dies de la setmana*, *Les nenes maques al de matí*, *Si la barqueta es tomba o Un i dos la xarranca*.

SALTAR A LA COMBA

¿Qué sabemos del juego?

Saltar a la comba es un juego que se remonta a la antigüedad y del cual desconocemos su origen. Ha sido divertimento y a la vez práctica y ejercicio militar.

Las posibilidades que ofrece son múltiples. Saltar individualmente sin movernos del sitio, con desplazamiento hacia delante y atrás o lateral, con un pie o cruzando los pies, haciendo saltos dobles... O bien hacer saltos en parejas, realizando los mismos ejercicios, entrando y saliendo uno de los dos miembros, aguantando la cuerda por un extremo cada uno... o también, saltar con una cuerda larga, y entrar y salir, o bien hacer "*juli*" -acción que supone mover la cuerda más rápido-. También se pueden hacer distintas acciones mientras se salta como hacer

alguna imitación, agacharse y tocar el suelo, tocar con el culo en el suelo, hacer flexiones... Asimismo se puede saltar con una cuerda pequeña dentro de la cuerda grande e...inventar un montón de posibilidades más.

¿Cómo jugamos?

Jugamos a ver quién aguanta más tiempo saltando individualmente. Después trataremos de saltar en pareja y, por último, intentaremos saltar todos juntos dentro de una cuerda grande. Podemos acompañar el juego con alguna de estas canciones: *"A l'olla barrejada, Dalt del cotxe, Els dies de la setmana, Les nenes maques al de matí, Si la barqueta es tomba o Un i dos la xarranca."*

SKIPPING

What do we know about the game?

Skipping is a game impossible to be dated, as it has been a game for fun and, at the same time, for practical and military exercise.

The possibilities offered are multiple. From skipping individually without moving from an exact place, moving forward and backwards or laterally, with one foot or crossing your feet, making double jumps ...

There is also the option to skip in pairs, doing the same exercises, entering and leaving one of the two members, holding the string on one end ...

Besides, there are more options: skipping with a large rope, and entering and going out, or doing *juli* - which means that the movement is very quick -, or doing actions when skipping such as imitating, cuddling and touching the ground, touching the ass on the floor, doing push-ups, shaking hands with a colleague who has entered into the game skipping...

You can also skip with a small string into the big rope and ... and lots of more possibilities that can be invented, too.

How do we play?

We play to see who can be skipping individually longer time. Then we will try to jump in pairs and, finally, we will try to jump all together into a large rope. We can also sing any of these songs: *A l'olla barrejada, Dalt del cotxe, Els dies de la setmana, Les nenes maques al de matí, Si la barqueta es tomba o Un i dos la xarranca.*

MATE O CEMENTIRI

Com hi juguem?

Formem dos equips d'igual nombre de jugadors.

Tracem un camp de 6 m d'amplada per 10 d'allargada, aproximadament. Aquest terreny de joc el dividim per la meitat (**A** i **B**) de tal manera que a l'interior de cada espai marcat s'hi col·loquen tots els jugadors de cada equip menys un de cada que es situarà al final i exterior del camp contrari (**A'** i **B'**).

Inicia el joc un dels jugadors d'un equip que es troba en aquesta zona exterior (per exemple **A'**).

A' en el primer sac -que no elimina- ha de passar la pilota als seus companys de l'altra costat de camp (**A**) els quals, un cop feta la recepció, ja poden intentar tocar amb la pilota a algun membre de l'equip contrari (**B**). Si ho aconsegueixen i la pilota cau a terra eliminen el jugador que, sols en aquest primer cas, canviarà la posició amb el seu company que es trobava a l'exterior (**B'**). Ara sacará ell -recordem que el primer sac no elimina- i el joc continuarà d'aquesta manera fins que un dels equips quedi totalment eliminat.

En cas que la pilota toqui algú però no arribi a caure a terra o bé perquè s'ha agafat enlaire o bé perquè ha rebotat al camp contrari, aleshores el jugador no queda eliminat. Tampoc queda eliminat si la pilota, abans de tocar-lo a ell, ha tocat a terra.

En cas que una pilota toqui dos jugadors o més abans de caure a terra, sols quedarà eliminat el darrer a qui li hagi tocat la pilota.

En cas que l'equip **A**, per exemple, llenci la pilota i surti directament per un lateral, la pilota la recupera l'equip **B**.

En cas que l'equip **A**, per exemple, llenci la pilota i algú de l'equip **B** la faci sortir pel lateral, recupera la pilota l'equip **A**.

No està permès xutar la pilota. Tot i que podríem jugar a salvar, per fer àgil el joc no ho farem.

MATE O CEMENTERIO

¿Cómo jugamos?

Formamos dos equipos de igual número de jugadores.

Trazamos un campo de 6 m de ancho por 10 de largo, aproximadamente. Este terreno de juego lo dividimos por la mitad (**A** y **B**) de tal manera que en el interior de cada espacio marcado se colocan todos los jugadores de cada equipo menos uno de cada que se situará al final y exterior del campo contrario (**A'** y **B'**).

Inicia el juego uno de los jugadores de un equipo que se encuentra en esta zona exterior (por ejemplo **A'**)

A' en el primer saque -que no elimina- debe pasar el balón a sus compañeros del otro lado de campo (**A**) los que, una vez hecha la recepción, ya pueden lanzar el balón a dar a algún miembro del equipo contrario (**B**). Si lo consiguen y el balón cae en el suelo

eliminan al jugador que, sólo en este primer caso, cambiará la posición con su compañero que se encontraba en el exterior (**B'**). Ahora les tocará sacar a los contrarios -recordemos que el primer saque no elimina-. El juego continuará de esta manera hasta que uno de los equipos quede totalmente eliminado.

En el caso de que el balón toque a alguien pero no llegue a caer en el suelo, bien porque se ha cogido en el aire, bien porque ha rebotado en el campo contrario, entonces el jugador no queda eliminado. Tampoco queda eliminado si el balón, antes de tocar al jugador, ha tocado el suelo.

En caso de que un balón toque dos jugadores o más antes de caer al suelo, sólo quedará eliminado el último al que le haya tocado el balón.

En caso de que el equipo **A**, por ejemplo, tire el balón y salga directamente por un lateral, el balón lo recupera el equipo **B**. No está permitido golpear el balón. Aunque podríamos jugar a salvar, para hacer ágil el juego no lo haremos.

MURDER OR CEMETIRY

How do we play?

We make two teams with equal number of players.

We draw a field of 6 m width and 10m long, approximately. This field is divided in two halves (**A** and **B**) in such a way that inside each marked space all the players of each team will stand, except one player of each team who will be standing outside the field of the opposite team (**A'** and **B'**).

One of the players of the team who is in this outer zone (for example **A'**) starts the game.

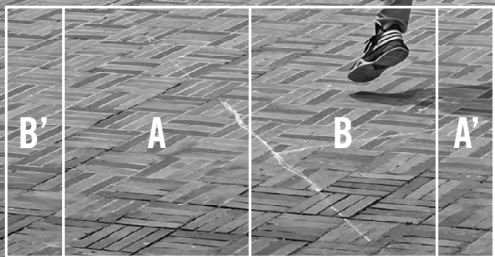
In the first service - which does not eliminate this time - the player has to pass the ball to his own team on the other side of the field (**A**) which, once the reception has been made, has to try to hit a member of the opposite team with the ball (**B**). If they reach the goal and the ball falls on the ground they eliminate the player who, only in this first case, will change the position with his teammate who was outside (**B'**). Now he will remove - remember that the first sack does not eliminate - and the game will continue this way until one of the teams is totally eliminated.

In case that the ball hits someone but the ball does not fall on the ground or because it has bounced to the other side, then the player is not eliminated. Nor is it eliminated if the ball, before hitting him, has hit the ground.

In the case a ball hits two or more players before falling to the ground, only the last one who was hit by the ball will be eliminated.

In the case the **A** team, for example, throws the ball and it goes straight to one side, the ball is recovered by team **B**.

In the case the **A** team, for example, throws the ball and someone from team **B** makes the ball get out by a side, the ball is recovered by team **A**. It is not allowed to kick the ball.





JOCS AMB BOLES

Què en sabem del joc?

A l'època de l'antiga Roma existia l'expressió s'ha acabat el temps de les nous. Aquesta s'utilitzava per a indicar que un nen o nena havia deixat aquesta condició per a passar a ser jove. En certa mesura volia dir que s'acabava el temps dels jocs per a passar a tenir responsabilitats d'adult. En aquella època les nous eren utilitzades com a moneda d'aposta, en les juguesques, però també per a dur a terme molts jocs que es feien amb aquest fruit o bé amb pinyols d'arbres com ara el presseguer, i amb petits còdols o pedres arrodonides que farien la funció que fan les boles o caniques que nosaltres coneixem.

En jaciments arqueològics d'aquella època i encara anteriors s'han localitzat boles de ceràmica i també de vidre.

Com hi juguem?

Hi ha infinitat de jocs amb boles, us proposem els següents:

- **La ratlleta:** A veure qui s'acosta més a una línia sense passar-la.
- **La rampa:** Des del capdamunt d'un tauló de fusta o d'una teula deixem anar, cada cop i per torn, una bola. Les boles les deixem allí on facin cap. En el moment que una de les boles impacta amb qualsevol altra que estigui a terra el qui l'ha deixada anar es queda totes les boles o bé l'aposta pactada.
- **Al guà o al forat:** Fem un forat al terra i des d'una distància d'un parell de metres anem tirant, per ordre, una bola. Qui aconsegueix posar-la, primer, dins del forat guanya.
- **Pam i toc:** Cada jugador posa la seua bola a terra, on vulgui. Per ordre, s'ha d'intentar tocar la bola d'un contrari. Per fer-ho ens podem ajudar fent un pam.
- **El triangle o cercle:** Es dibuixa un triangle o cercle a terra. Cada jugador posa, dins, un nombre acordat de boles. Des d'una distància d'un parell de metres les hem d'intentar fer fora sense que la nostra es quedi dins. Si s'aconsegueix es guanya la bola i es torna a tirar. El joc continua així fins que no queden boles a l'interior.
- **Circuit:** Es traça un recorregut a terra, posant-hi obstacles, pedres, túnels, forats... per torn, cal conduir la bola al llarg de tot el circuit sense que surti. Cas que surti del circuit o bé es torna al lloc de llançament o se salta un cop sense tirar.
- **Lluny i recte:** Es dibuixen dues línies llargues, paral·leles i separades uns 50 cm, a terra. El joc consisteix a tirar una bola, ajudant-se amb el polze, mirant que vagi el més lluny possible sense sortir en cap moment de les línies traçades. El tir més llarg obté 10 punts, el segon 5 punts i el tercer 2 punts.

JUEGOS CON BOLAS

¿Qué sabemos de este juego?

En la época de la antigua Roma existía la expresión "se acabó el tiempo de las nueces". Se utilizaba para expresar que un niño o niña había dejado esta condición para convertirse en joven. De algún modo, indicaba que el tiempo de jugar tocaba a su fin para empezar a tener responsabilidades de adulto. En aquella época, las nueces se utilizaban para apostar, para los retos, pero también muchos juegos se llevaban a cabo con este fruto o con los huesos de otras frutas como el melocotón y con guijarros o pequeñas piedras redondeadas, que harían la función de bolas o lo que conocemos como canicas. En yacimientos arqueológicos de aquella época e incluso anteriores, se han localizado bolas de cerámica y también de vidrio.

¿Cómo jugamos?

Hay infinidad de juegos con bolas, os proponemos los siguientes:

- **La rayita:** A ver quién se acerca más a una línea sin sobrepasarla.
- **La rampa:** Desde lo alto de un tablón de madera o una teja, dejamos caer, cada vez y por turnos, una bola. Las bolas las dejamos allí donde hayan llegado. En el momento que una bola impacte con cualquier otra que esté en el suelo, el que la haya jugado se queda con todas las bolas o con la apuesta pactada.
- **A "gua" o al hoyo:** Hacemos un agujero en el suelo y desde un par de metros de distancia vamos tirando, por orden, una bola. Quien primero consigue ponerla en el hoyo, gana.
- **Pam i toc (Palmo y toque):** Cada jugador pone su bola en el suelo, donde quiera. Por orden, se ha de intentar tocar la bola de un contrario. Para hacerlo, nos podemos ayudar haciendo un palmo.
- **El triángulo o círculo:** Se dibuja un triángulo o círculo en el suelo. Cada jugador pone, dentro, un número acordado de bolas. Desde un par de metros de distancia, intentaremos sacarlas fuera sin que la nuestra se quede dentro. Si lo conseguimos, ganamos la bola y tiramos de nuevo. El juego continúa así hasta que no queden bolas en el interior.
- **Circuito:** Se trata de un recorrido en el suelo, poniendo obstáculos, piedras, túneles, hoyos... Por turnos, hay que conducir la bola a lo largo de todo el circuito sin que salga. En el caso de que salga del circuito, se vuelve al lugar de tiro o se queda un turno sin tirar.
- **Lejos y recto:** Se dibujan en el suelo dos líneas largas, paralelas, separadas unos 50 cm. El juego consiste en lanzar una bola, ayudándose con el pulgar, intentando que vaya lo más lejos posible sin salir en ningún momento de las líneas trazadas. El tiro más largo obtiene 10 puntos, el segundo 5 puntos y el tercero 2 puntos.

MARBLES

What do we know about the game?

At the time of the ancient Rome there was the expression "time of the nuts has just finished". This was used to indicate that a child was becoming a teenager. In fact, it was said that the time for games was over and the time for adult responsibilities started. At that time, nuts were used as a bet currency in some games, but also to carry out many games they were used peach pits or rounded stones that would do the function of the balls or marbles we know nowadays.

In those archaeological sites ceramic balls and glass were also found.

How do we play?

There are a lot of ball games, we suggest some of them:

- **The slip:** To see who gets closer to one line without passing it.
- **The ramp:** From the top of a wooden board or a tile we let go a ball in turns. We leave the balls roll down and at the moment that one of the balls hits any other that is on the ground, the player who has thrown the ball gets all the balls or the bet agreed.
- **To the guà or to the hole:** we make a hole in the ground and from a distance of a couple of meters players try to throw a ball in turns. The player, who gets to put the ball first inside the hole, wins.
- **Pam i toc:** Each player puts his ball on the floor, wherever he wants. Then the player must try to touch the ball on the opposite. The player may help himself by measuring one span.
- **The triangle or circle:** Draw a triangle or circle on the ground. Each player places an agreed number of balls in. From a distance of a couple of meters players have to try to take away balls without the players' ball remains inside. If the player achieves it, he wins the ball and he throws it again. The game continues until there are no balls inside the circle.
- **Circuit:** A route is drawn on the ground, putting obstacles, stones, tunnels, holes in turns, and the player must move the ball along the entire route without leaving the way. If the ball leaves the route, the player has to start again or miss a turn.
- **Far and straight:** Two long lines are drawn, parallel and separated by about 50 cm, on the ground. The game consists of throwing a ball, helping yourself with your thumb, watching it go as far as possible without ever leaving the drawn lines. The longest shot gets 10 points, the second 5 points and the third 2 points.



LES TRES CANYES

Què en sabem del joc?

És un joc senzill que neix de la competició que fan els nens i les nenes per veure qui salta més lluny. També podríem trobar els orígens en els típics jocs que feien els pastors posant en pràctica jocs amb elements de l'entorn i demostrant les seves qualitats davant els altres.

Com hi juguem?

Necessitem tres canyes. Les col·loquem a terra, horitzontalment, distanciades un parell de pams entre elles. Tots els jugadors fan una filera i van seguint al primer de la filera saltant entre canya i canya sense trepitjar-les. Un cop tots han saltat el primer separa una mica una de les canyes. Es torna a saltar com abans i es segueix aquesta dinàmica. Lògicament cada cop les canyes dels dos extrems s'aniran separant de la del mig, amb la qual cosa arribarà un moment que els participants no podran saltar pel mig de les canyes, amb un sol salt, i aleshores quedaran eliminats.

El joc continua fins que sols queda un jugador saltant.

LAS TRES CAÑAS

¿Qué sabemos de este juego?

Es un juego sencillo que nace de la competición entre niños y niñas para ver quien salta más lejos. También podríamos encontrar sus orígenes en los típicos juegos de pastores, que practicaban juegos utilizando elementos del entorno y demostrando sus cualidades ante los demás.

¿Cómo jugamos?

Necesitamos tres cañas. Las colocamos en el suelo, horizontalmente, a una distancia de dos palmos entre ellas. Los jugadores se ponen en fila y van siguiendo al primero de la fila, saltando entre caña y caña sin pisarlas.

Una vez han saltado todos, el primero separa un poco una de las cañas. Se salta de nuevo y continuamos esta dinámica. Lógicamente cada vez las cañas de los extremos se irán separando de la del medio, con lo cual

llegará un momento que los participantes no podrán saltar en medio de las cañas con una sola zancada y entonces quedarán eliminados.

El juego continúa hasta que solo queda un jugador saltando.

THE THREE STICKS GAME (REED PLANTS)

What do we know about the game?

It's a simple game born from the competition that boys and girls play to see who jumps further. We could also find the origin in the typical games that shepherds played using elements from the environment in order to demonstrate their skills in front of others.

How do we play?

We need three reed plants. We place them on the ground, horizontally, separated by 40 cm approx. All the players make a row and follow the first player of the row jumping between stick and stick without stepping on them.

When all of them have jumped, the first player separates the reeds a little more. They jump again and players repeat this dynamic several times. Logically each time reeds will be separated from the middle one, so that there is a moment that the participants will not be able to jump through the reeds with a single jump, and then these players will be eliminated.

The game continues until there is only one player jumping.

EL RELLOTGE

Què en sabem del joc?

Es un joc del qual pràcticament no es tenen referències iconogràfiques ni tampoc textuals fins a principis de segle passat. Això és degut a què possiblement ha estat un esbarjo espontani sorgit a partir de grups de nois i noies que jugaven prèviament a algun altre joc com ara saltar o estirar corda, i que després de fer aquesta pràctica s'han distret fent el rellotge.

Val a dir que sí que sabem que en algunes zones en comptes d'utilitzar una corda es feia el joc substituint-la per una canya ben llarga.

Com hi juguem?

Tots els jugadors i jugadores es posen en cercle, al mig del qual hi haurà qui mena el joc i sosté amb una mà l'extrem d'una corda llarga (4/5 m). Aquest comença a giravoltar la corda sobre el seu eix i en poques voltes agafa una certa alçada i velocitat. Els nens que estan al cercle han d'anar saltant per damunt la corda cada cop que passa pel seu costat, evitant lògicament que els toqui.

Cal tenir en compte que el joc mareja una mica i que s'ha d'anar canviant sovint al jugador que mena la corda. Una manera de jugar és, també, que cada jugador tingui fins a 3 vides i que cada cop que s'atura el joc degut a que para la corda perd una vida.

EL RELOJ

¿Qué sabemos de este juego?

Es un juego del que prácticamente no se tienen referencias iconográficas ni textuales hasta principios del siglo pasado. Esto se debe a que posiblemente ha sido un juego espontáneo, que ha surgido a partir de grupos de chicos y chicas que jugaban previamente a otros juegos como saltar a la comba o estirar la cuerda y que, después de esta práctica, se han entretenido haciendo el reloj.

Cabe destacar que sí que sabemos que en algunas zonas, en vez de utilizar una cuerda, esta se sustituía por una caña muy larga.

¿Cómo jugamos?

Todos los jugadores y jugadoras se colocan formando un círculo. En el centro del círculo estará quien dirige el juego sosteniendo con una mano el extremo de una cuerda larga (4/5 m). Este empieza a girar la cuerda sobre su eje y en unas pocas vueltas la cuerda tiene que coger una cierta altura y velocidad. Los jugadores y jugadoras que están en el círculo tienen que saltar por encima de la cuerda cada vez que pasa por su lado, evitando lógicamente que la cuerda les toque.

Hay que tener en cuenta que el juego marea un poco y que se tiene que cambiar a menudo al jugador/a que lleva la cuerda.

Una variante consiste en que cada participante tenga hasta 3 vidas y que, cada vez que se para el juego porque la cuerda le toca, pierde una vida.

THE CLOCK

What do we know about the game?

It is a game of which there are practically no iconographic or textual references until the beginning of the 20th century. This is due to the fact that it was possibly a spontaneous entertainment arising from groups of boys and girls who had previously played some other rope games such as rope jumping or rope stretching. Tired of playing these two games, the one carrying the rope must have started to spin (rope in hand) and make the clock. However, it is known that in some areas instead of using a rope the game was played using a very long rod.

How do we play?

All the players are placed in a circle. In the middle of this circle there will be the person who directs the game and holds the end of a long rope (about 4 or 5 metres) with one hand. He/She starts to spin around and in a few turns the rope will reach a certain height and speed. The children in the circle have to jump over the rope every time the rope passes by in order to avoid being hit by it thus stopping the game.

We must bear in mind that the game makes the person holding the rope feel dizzy. Therefore, he/she should often be replaced by another player. Another way to play the clock is giving each player three shots (sort of lives) at jumping and avoiding it. Each time the player stops the game because the rope has hit him/her, they "lose a life".





RODANXES, RUTLLES o CÈRCOLS

Què en sabem del joc?

L'origen d'aquest joc tradicional és molt antic. El trobem representat en nombrosos vasos de ceràmica de l'antiga Grècia (s. V aC) i en textos d'aquella època en els quals ens expliquen que la pràctica amb el cercol era habitual entre els nois i les noies, com a exercicis gimnàstics per treballar l'agilitat, l'habilitat i l'estètica. Els vostres iaïos segur que hi jugaven amb els cercols de fusta que treien dels cascots de sardines, amb rodanxes de bótes, amb llantes de bicicleta... Els vostres pares, si hi han jugat, possiblement ja ho han fet amb pneumàtics o amb rutlles de ferro o plàstic.

Com hi juguem?

Amb una mà aguantem verticalment el cercol i amb l'altra la guia. Donem una mica d'impuls al cercol i col·locant sempre la guia arran de terra no ens serà difícil conduir la nostra rutlla per on vulguem.

EL ARO

¿Qué sabemos de este juego?

El origen de este juego tradicional es muy antiguo. Lo encontramos representado en numerosos vasos de cerámica de la antigua Grecia (s.V aC) y en textos de aquella época en los que se explica que la práctica con el aro era habitual entre los chicos y chicas, como ejercicios gimnásticos para trabajar la agilidad, la habilidad i la estética.

Nuestros abuelos seguro que jugaban con los aros de madera que sacaban de los cascots de sardinas, con los aros de las botas de vino, con las llantas de bicicleta... Vuestros padres, si han jugado, posiblemente ya lo han hecho con neumáticos o aros de hierro o plástico.

¿Cómo jugamos?

Con una mano aguantamos verticalmente el aro y con la otra, la guía. Damos un poco de impulso al aro y, colocando la guía a ras de suelo no nos será difícil conducir nuestro aro por donde queramos.

RING AND CIRCLE GAMES

What do we know about the game?

The origin of this traditional game is very old. We find it represented in numerous pottery vessels of ancient Greece (5th century BC) and in texts from that time in which they explain that the practice with the hoop was common among boys and girls, as gymnastic exercises to work on agility, skill and aesthetics.

Your grandparents certainly played with the wooden rings that they took out from sardine “bótes” (a traditional circular wooden box), with metal hoops from wine barrels, with bicycle rims ... If your parents have ever played this game, they have probably done it with tires or with iron or plastic hoops.

How do we play?

We hold the hoop vertically with one hand while holding the guide with the other. We get a head start to the hoop. If we always place and keep the guide at ground level it will not be difficult for us to lead our hoop wherever we want.

PETANCA

Què en sabem del joc?

És un joc en el qual es necessita una bona punteria i precisió en els llançaments. Com tants d'altres d'aquestes característiques els seus orígens són remots i no podem concretar el moment de la seva aparició –d'aquest tipus de joc serien els que es llancen petits objectes, entre ells el del flèndit, el de les monedes o el dels palets tan coneguts al nord-oest de França, en particular a la Bretanya-.

Com hi juguem?

Podem jugar individualment, amb parelles o fins i tot amb tríos. L'objectiu del joc és llançar unes boles de ferro intentant apropar-les el màxim possible a una bola més petita, de fusta, anomenada bolig. Depenent de la quantitat de boles que tinguem cada jugador en tindrà dos o tres.

S'inicia el joc tirant el bolig a una distància entre 3 i 7 m. Seguint l'ordre establert, cada jugador llançarà una bola intentant apropar-se el màxim possible al bolig. Acabada aquesta primera ronda llançarà la segona bola aquell que tingui la bola més allunyada del bolig. Finalment qui té la bola més a prop guanya.

Podem jugar amb la puntuació, de manera que qui s'acosti més tingui 3 punts, la següent bola més propera en tingui 2 i la tercera 1 punt.

LA PETANCA

¿Qué sabemos del juego?

Es un juego que requiere buena puntería y precisión en los lanzamientos. Como tantos otros de estas características, sus orígenes son remotos y no podemos concretar el momento exacto de su aparición –de este tipo de juegos serían aquellos en los que se lanzan pequeños objetos, entre ellos el flèndit, el de las monedas o el de los palets, tan conocidos en el noroeste de Francia, en particular en la Bretaña-.

¿Cómo jugamos?

Podemos jugar individualmente, por parejas o tríos. El objetivo del juego es lanzar unas bolas de hierro intentando acercarlas lo máximo posible a una bola más pequeña de madera llamada boliche. Dependiendo

de la cantidad de bolas que tengamos, cada participante tendrá dos o tres.

El juego se inicia lanzando el boliche a una distancia de entre 3 y 7 m. Siguiendo el orden establecido, cada participante lanzará una bola intentando acercarse lo máximo posible al boliche. Una vez finalizada la primera ronda, lanzará la segunda el que tenga la primera bola más alejada del boliche. Al final quien consiga tener la bola más cerca gana.

Podemos jugar con la puntuación, de manera que quien se acerque más tenga 3 puntos, la siguiente bola más cercana 2 y la tercera 1 punto.

BOULES

What do we know about the game?

It is a game which requires having good aim and accuracy in the throws. Like many other similar games which consist in throwing small objects (marbles, coins, or "palets" so popular among the French in Brittany), its origin is remote and we cannot set the exact moment it appeared.

How do we play?

We can play individually, in pairs or even in trios. The aim of the game is to throw some iron balls, trying to get them as close as possible to a smaller wooden ball called "bolig". Depending on the number of players and balls we have, each player will have two or three balls.

The game starts by throwing the "bolig" at a distance, usually between 3 and 7 m. Following the established order, each player will throw a ball trying to get as close as possible to the "bolig". Once the first round is finished, the second ball will be thrown starting by the player having the first ball the furthest from the "bolig". Finally, the player who gets his/her ball the closest to the "bolig" wins the game.

We can also play having a score, so whoever gets the closest to the "bolig" gets 3 points, the next closest gets 2 points and the third one gets 1 point.





ELS PATACS

Què en sabem del joc?

En unes Ordinacions fetes per les Corts al segle XIII ja es prohibien un seguit de jocs, en particular aquells en què s'apostava, mentre que es permetien tots aquells que servien per practicar l'habilitat, precisió o força del jugador. Entre aquests darrers, tot i que era d'aposta i en alguna ocasió es va prohibir, trobem el joc del roll, flèndit – conegut també amb el nom de tella . A la Ribera d'Ebre va ser un divertiment habitual entre els nens fins als anys seixanta del segle passat, jugant-s'hi santets, cromos o patacons en cada tirada. Com a curiositat heu de saber que molts nens anaven a buscar els rolls pels voltants de les estacions de tren o de les vies, on sovint trobaven volanderes ben grosses que anaven molt bé per a practicar el joc. Artur Bladé, l'escriptor de Benissanet, explica a *Crònica del país natal*, que alguns nens afortunats anaven al ferrer del poble i aconseguien que els marqués les inicials al roll. També s'hi pot jugar utilitzant talons de sabata en comptes de rolls.

Com hi juguem?

Es dibuixa un cercle o quadre a terra i, al mig, s'hi col·loca l'aposta –patacons o patacs-. Tot seguit cada jugador, des d'una distància acordada d'almenys 3 metres i per torns, llança la seva tella contra els patacs que hi ha al cercle -la tella és un tros de rajola polida en forma de cercle amb els cantons rascats i allisats o, en el seu cas, un taló de sabata o una volandera-. Si es treuen patacons del cercle se'ls queda i, des del lloc on ha anat a parar la tella pot tornar a tirar –repeteix aquesta acció mentre treu patacs-. Quan en llançar la tella no treu patacons es deixa la tella al lloc on ha caigut i agafa el torn el següent jugador que tindrà dos opcions, o bé intentar treure els patacs del cercle o bé intentar tocar la tella del contrari. Si toca la tella del contrari se la queda i continua jugant.

El joc continua amb aquesta dinàmica mentre hi hagi patacs a l'interior del cercle.

LOS PATACS

¿Qué sabemos del juego?

En unas Ordenanzas realizadas por las Cortes en el siglo XIII ya se prohibían una serie de juegos, en particular aquellos en los que se apostaba, mientras que se permitían todos aquellos que servían para practicar la habilidad, precisión o fuerza del jugador. Entre estos últimos, a pesar de ser de apuesta y de que en algunas ocasiones se prohibió, encontramos el juego del "roll o flèndit" – conocido también como "tella"-. En la Ribera d'Ebre fue una diversión habitual entre los niños hasta los años sesenta del siglo pasado, jugándose santitos, cromos o "patacons" en cada tirada.

Como curiosidad tenéis que saber que muchos niños iban a buscar las volanderas a los alrededores de las estaciones de tren o de las vías, donde a menudo encontraban arandelas grandes que iban muy bien para practicar el juego. Artur Bladé, el escritor de Benissanet, explica en *Crònica del país natal*, que algunos niños afortunados iban al herrero del pueblo y conseguían que les marcara las iniciales en las anillas. También se puede jugar utilizando tacones de zapato en vez de arandelas.

¿Cómo jugamos?

Se dibuja un círculo o cuadrado en el suelo y en el medio se coloca la apuesta – "*patacons* o *patacs*"-. A continuación, cada participante por turno, desde una distancia acordada de al menos 3 metros, lanza su tella contra los "*patacs*" que hay en el círculo –la "tella" es un trozo de azulejo pulido en forma de círculo con las esquinas redondeadas o, en su caso, un tacón de zapato o una arandela-. Si se consiguen sacar los "*patacons*" del círculo, se los queda y, desde el lugar donde ha ido a parar la tella, puede volver a tirar –repite esta acción mientras consiga que algún "*patac*" salga del círculo-. Cuando al lanzar la tella no se consiguen sacar "*patacons*" del círculo, se deja la tella en el lugar donde ha caído y coge el turno el siguiente participante, que tendrá dos opciones, o bien intentar sacar los "*patacs*" que queden en el círculo, o bien intentar tocar la tella del contrario. Si toca la tella del contrario, se la queda y continúa jugando. El juego continua con esta dinámica mientras haya "*patacs*" dentro del círculo.

PATACS

What do we know about the game?

In some Ordinations made by the Corts in the thirteenth century, a series of games were prohibited, especially those in which there were bets, while all those which were used to practice ability, precision or strength of the player were allowed. Among them, although it was a betting game and in some occasions it was banned, we found the game of the roll or flamboyant - also known as the tella. In the Ribera d'Ebre it was a regular entertainment game among the children until the sixties of the last century, betting chromos or "*patacons*" in each run.

As a curiosity, you should know that many children were going to look for the rolls around the train stations or the roads, where they often found these objects that were very good to practise the game. Artur Bladé, the Benissanet writer, tells in "Crònica del país natal" that some lucky children went to the town's blacksmith and were able to mark their initials on the roll. You can also play it using shoe heels instead of rolls.

How do we play?

A circle or a square is drawn on the ground and the bet is placed in the middle - the bet is called "*patacons*" or "*patacs*" which are the words to refer to the trading cards that children usually collect. Each player, from an agreed distance of at least 3 meters and in turns, throws his "tella" against the "*patacons*" that are in the circle - the "tella" is a piece of tile polished in a circle shape by scraping and smoothing its corners. In case of not having a round piece of polished tile, a shoe heel or a washer can be used instead. If the player throwing the "tella" gets the trading cards out of the circle, he/she can keep them and is allowed to throw the "tella" again for as long as he/she keeps removing "*patacs*" from the circle. The "tella" is always thrown from where it last fell.

If the player throwing the "tella" does not remove "*patacons*", the tile is left in the place where it fell and the next player takes the turn. The new player has two options: he can try to remove the trading cards from the circle or he can try to hit the opponent's tile. In case of hitting the opponent's tile he can keep it and continue playing.

The game continues following these rules and dynamics as long as there are "*patacons*" inside the circle.

L'ESPARDENYA

Què en sabem del joc?

És un joc d'habilitat i agilitat, més que de força, i que té el seu origen en els jocs de pastors. Hi ha un ric llegat de curiosos jocs que practicaven els pastors durant les llargues estades al camp, vigilant els ramats; entre aquests cal recordar els de xanques, el tir amb fona, la ratlla o els jocs d'ensinistrament de gossos tan coneguts avui amb els concursos que es fan a Castellar de N'Hug, Llavorsí, Prades o Ribes de Freser.

El joc, que emprant diferents objectes el trobem arreu d'Europa, va ser també recollit en el quadre de jocs de Pieter Bruegel (1560) apareixent, en aquesta ocasió, un grup de nens que tiren les gorres per davall les cames.

Com hi juguem?

El joc és molt senzill. Tracem una ratlla des de la qual cada jugador tirarà, alternativament, una espardenya per davall les seves cames. La dificultat es troba que per fer-ho ha d'estar amb els peus fixos a terra, de cara endavant, i que ha de passar la mà per sota les cames i fer anar l'espardenya per darrera l'esquena cap endavant. Guanya qui la fa arribar més lluny. Cadascú té tres intents.

LA ALPARGATA

¿Qué sabemos de este juego?

Es un juego de habilidad y agilidad, más que de fuerza, y tiene su origen en los juegos de los pastores. Hay muchos y curiosos juegos que practicaban los pastores durante sus largas estancias en el campo, vigilando el rebaño; entre otros podemos recordar los zancos, el lanzamiento con la honda, la raya o los concursos con perros que hoy en día se practican en Castellar de N'Hug, Llavorsí, Prades o Ribes de Freser.

Este juego, pero utilizando diferentes objetos, se practica por toda Europa y también aparece en el cuadro de juegos de Pieter Bruegel (1560), pero en esta ocasión, un grupo de niños lanzan gorras por debajo de las piernas.

¿Cómo se juega?

El juego es muy sencillo. Trazamos una línea desde la cual cada jugador lanzara alternativamente, una alpargata por debajo de sus piernas. La dificultad estriba que, en el momento del lanzamiento, el jugador tiene que estar con los pies fijos en el suelo, mirando hacia adelante, y ha de pasar la mano por debajo de sus piernas y hacer pasar la alpargata de atrás hacia adelante. Gana quien lanza la alpargata más lejos. Cada participante tiene tres intentos.

ESPADRILLE GAME

What do we know about the game?

It is a game of ability and agility, rather than strength, and it has its origin in shepherd games. There is a rich legacy of curious games that shepherds practiced during long stays in the field, guarding the herds; among these we should remember those of stilts, shotgun, the line or dog training games so known today with the competitions that are made in Castellar de N'Hug, Llavorsí, Prades or Ribes de Freser.

The game, which, using different objects, is found all over Europe, it was also written in the games list by Pieter Bruegel (1560) appearing, on this occasion, a group of children throwing their hats under their legs.

How do we play?

The game is very simple. Let's draw a line from which each player will alternatively throw an espadrille shoe under his/her legs. The difficulty lies in the fact that doing it, the person must be with the feet fixed on the floor, on the front, and that they must pass their hand under their legs and throw the espadrille shoe behind their back forwards. The person who wins is the one who makes the shoe go further. Everyone has three attempts.





LA BANDERA

Què en sabem del joc?

Si bé no en sabem l'origen sí que tenim clar que fins a finals de la dècada dels noranta del segle XX era molt practicat a l'escola Enric Grau i Fontserè de Flix. En passar a l'institut eren els mateixos alumnes els qui apassionadament demanaven de jugar-hi. El joc de la bandera és un joc de córrer, de persecució, però sobretot d'estratègia que simula l'enfrontament de dos exèrcits (equips) per conquerir una bandera.

Com hi juguem?

S'estableixen dos equips amb els mateix nombre de jugadors. Un equip ataca i l'altre defensa. L'equip que ataca té l'objectiu d'agafar la bandera i portar-la al seu camp sense ser tocat per l'equip defensor. L'equip defensor té per objectiu el d'evitar que l'equip atacant agafi la bandera, això ho aconseguirà tocant (eliminant) jugadors atacants.

Ara bé, hi ha un aspecte cabdal en el joc i és que a l'equip atacant hi ha un jugador (capità) que no pot ser eliminat, però tampoc pot agafar la bandera i, en canvi, si que pot eliminar defensors.

Consignes:

- Tant els atacants com els defensors que són eliminats s'han de col·locar fora del terreny de joc.
- El joc s'acaba amb victòria de l'equip atacant quan aquest equip aconsegueix portar la bandera al seu camp.
- Guanya l'equip defensor quan aconsegueix eliminar tots els atacants o bé ha passat el temps establert i els atacants no han agafat la bandera.
- Els jugadors atacants no poden ser eliminats sí són a casa seva.
- L'atacant que agafa la bandera no la pot passar a ningú.
- Si guanya la jugada l'equip atacant guanya un punt, si guanya la jugada l'equip defensor, guanya un punt.
- Després de cada jugada es canvien els papers.

Variants:

- L'equip atacant juga amb 2 capitans, que poden eliminar defenses però, recordem, no poden agafar la bandera.
- L'equip atacant disposa d'un temps per agafar la bandera, per exemple 5', si no l'agafa, guanya un punt l'equip defensor.

LA BANDERA

¿Qué sabemos del juego?

No sabemos el origen del juego pero sí que tenemos claro que a finales de los años noventa del siglo XX era muy practicado en la escuela Enric Grau i Fonserè de Flix. Los mismos alumnos cuando pasaban al instituto pedían con pasión al profesor de Educación Física jugar a este juego.

El juego de la bandera es un juego de carrera, de persecución, de resistencia y, sobretodo, es un juego de estrategia ya que simula el enfrentamiento entre dos ejércitos (equipos) para conseguir una bandera.

¿Cómo jugamos?

Se establecen 2 equipos con el mismo número de jugadores. En cada partida un equipo ataca y otro defiende. El equipo que ataca tiene el objetivo de coger la bandera y llevarla a su casa sin ser tocado el portador de la bandera por el equipo defensor. El equipo defensor tiene el objetivo de evitar que el equipo atacante coja la bandera, eso lo conseguirá tocando (eliminando) jugadores atacantes.

Ahora bien, hay un aspecto muy importante del juego y es que en el equipo atacante hay un jugador (capitán) que no puede ser eliminado, y tampoco puede coger la bandera y, en cambio, sí que puede eliminar defensores.

Normas:

- Tanto los atacantes como los defensores eliminados tienen que salir inmediatamente del terreno de juego y colocarse en los lados del campo.
- El juego se acaba cuando el equipo atacante consigue llevar la bandera a su casa sin ser tocado el portador de la bandera.
- Gana la partida el equipo defensor cuando consigue eliminar todos los atacantes o bien ha transcurrido todo el tiempo establecido y los atacantes no han conseguido coger la bandera.
- Los jugadores atacantes no pueden ser eliminados si están dentro de su casa.
- El jugador atacante que coge la bandera no la puede pasar a nadie mientras corre hacia su casa.
- Después de cada partida se cambian los papeles. Los atacantes pasan a ser defensores y los defensores pasan a ser atacantes.

Variantes:

- El equipo atacante juega con dos capitanes, que pueden eliminar defensores, pero, recordemos, que no pueden coger la bandera.
- El equipo atacante dispone de un tiempo determinado para coger la bandera, por ejemplo 5', si no la coge, gana un punto el equipo defensor.

THE FLAG

What do we know about the game?

Although we do not know the origin, it is clear that until the end of the nineties of the 20th century it was practiced in the Enric Grau i Fontserè school of Flix. When going to the high school, they were the same students who passionately asked to play this game.

The game of the flag is a game of running, of persecution, but it is mainly a game of strategy that simulates the confrontation of two armies (teams) to conquer a flag.

How do we play?

Two teams with the same number of players are established. A team attacks and the other defends. The team that attacks it has the goal to take the flag and bring it to its own field without being touched by the defending team. The aim of the defensive team is to prevent the attacking team from taking the flag, this will be achieved by touching (eliminating) the attacking players. However, there is a crucial aspect in the game and that is: there is a player (captain) that cannot be eliminated in the attacking team, but neither can he/she take the flag and, on the other hand, he/she can eliminate defenders.

Rules:

- Both the attackers and defenders who are eliminated must be placed outside the field.
- The game ends with the victory of the attacking team when this team manages to bring the flag to its own field.
- The defensive team wins when it is able to eliminate all the attackers or the set time has passed and the attackers have not taken the flag.
- Attackers cannot be eliminated if they are at home.
- The attacker who takes the flag cannot pass it on to anyone.
- If the attacker wins the game, the attacking team gets a point, if the defender wins, they also get a point.
- After each game, the roles should be changed.

Variants:

- The attacking team plays with 2 captains, who can eliminate defenders but, remember, they cannot take the flag.
- The attacking team has certain time to take the flag, for example 5', if it does not take it, the defending team wins a point.



XANQUES

Què en sabem del joc?

Entre d'altres artistes, el pintor Pieter Bruegel va deixar testimoni d'aquest joc d'equilibri al quadre Jocs infantils (1560). En aquest es veuen diversos personatges caminant damunt de diferents tipus de xanques.

A la península, en particular a La Rioja i Navarra, hi ha molta tradició de realitzar varies proves de xanques, des de simples carreres fins a exercicis d'equilibri o balls-exhibició com el que es fa al poble d'Anguiano, a La Rioja, amb motiu de la festa patronal en honor a Santa Maria Magdalena, i que consisteixen a baixar el pendent empedrat que va des de l'església fins a la plaça Major, tot donant giravolts i tocant les castanyoles.

Cal remarcar que la tradició d'utilitzar xanques està arrelada a l'activitat agrària i ramadera - els pastors les empraven per travessar rierols o zones fangoses.

Recordeu que, si no teniu xanques llargues, de fusta, us en podeu fabricar vosaltres mateixos amb cordills i pots de pintura més o menys grans.

Com hi juguem?

Si tenim prou domini damunt les xanques podem fer carreres o seguir circuits. Fins i tot podem provar de saltar a corda!!!

Cal recordar que per caminar damunt les xanques cal passar els braços no per l'exterior dels pals, sinó per l'interior.

LOS ZANCOS

¿Qué sabemos de este juego?

Entre otros artistas el pintor Pieter Bruegel dejó testimonio de este juego de equilibrio en el cuadro Juegos infantiles (1560). En este cuadro se pueden ver diversos personajes caminando sobre diferentes tipos de zancos.

En España, y en particular en la Rioja y Navarra, hay mucha tradición de realizar pruebas con zancos, desde simples carreras hasta ejercicios de equilibrio o bailes-exhibición como los que se hacen en el pueblo de Anguiano, en la Rioja, con motivo de la fiesta patronal en honor a Santa María Magdalena, y que consiste en bajar la pendiente empedrada que va desde la Iglesia hasta la plaza Mayor, dando giros y tocando las castañuelas.

Hay que recordar que la tradición de utilizar zancos está ligada a la actividad agrícola y ganadera -los pastores los

utilizaban para cruzar riachuelos o zonas fangosas-.

Recordad que si no tenéis zancos largos, de madera, los podéis fabricar vosotros mismos con botes de pintura, más o menos grandes, y cordeles.

¿Cómo se juega?

Si tenéis suficiente dominio sobre los zancos podemos hacer carreras o seguir circuitos. Hasta podemos probar de saltar a la comba.

Hay que recordar que para caminar con más facilidad sobre los zancos hay que pasar los brazos no por el exterior de los palos, sino por el interior.

STILTS

What do we know about the game?

Among other artists, the painter Pieter Bruegel gave testimony to this balance game in the Children's Games box (1560). In this you can see several characters walking on different types of stilts.

In the peninsula, in particular in La Rioja and Navarra, there is a lot of tradition to perform several tests of stilts, from simple races to balance exercises or dancing-exhibitions such as the one in the village of Anguiano, in La Rioja, in the celebration of the patron saint festival in honor to Santa María Magdalena, and it consists of lowering the cobblestone slope that goes from the church to the Plaza Mayor, circling and playing the castanets.

It should be noted that the tradition of using stilts is rooted in agricultural and livestock activities - shepherds used to cross streams or muddy areas.

Remember that, if you do not have long wooden stilts, you can make your own with strings and middle-sized paint pots.

How do we play?

If we have enough control on the stilts, we can do races or follow circuits. We can even try to jump on the rope/ skipping game!

It should be remembered that to walk on the stilts, you should pass your arms not through the outside of the sticks/ stilts, but through the inside.

TRES EN RATLLA o MARRO, PIXO, CAGO

Què en sabem del joc?

Es tracta d'una variació de l'antic i conegut joc de tauler Tres en ratlla o Marro, pixo, cago. Aquest tipus de joc era molt practicat a la Grècia clàssica i a l'antiga Roma, tal com ho demostra la gran quantitat de jocs gravats a les escalinates d'accés a molts temples o a les grades d'amfiteatres. Els romans, en particular, eren grans ludòpates. Als jocs de tauler i als jocs d'atzar feien importants apostes. El Tres en ratlla és el joc de tauler més senzill. És un joc d'iniciació cap a jocs de tauler més complexos com ara l'alquerc o el molí de nou.

Com hi juguem?

Marquem nou cercles a terra, un al costat de l'altre, formant un quadrat. A uns 10 metres de distància dels cercles es disposen els equips. Cal fer dos equips de tres jugadors cadascun. Cada equip té tres cons d'un color.

Quan s'inicia el joc surt corrent un representant de cada equip amb un con. Ha d'arribar a la zona marcada, deixar el con a un dels nou cercles buits, i tornar ràpid a donar el relleu a un company/a que farà el mateix amb el segon con. Aquesta acció es repeteix un tercer cop. A partir d'aquest moment cada jugador ha de sortir corrent, per torn, agafar un dels seus cons i intentar que quedin els tres en línia. Guanya l'equip que primer ho aconsegueix.

Normalment juguen dos equips de tres jugadors cadascun però, evidentment, podem adaptar-ho a més jugadors. També es pot jugar amb sis jugadors per equip i que surtin en parelles, agafats de la mà, o a coll-i-be...

TRES EN RALLA

¿Qué sabemos de este juego?

Se trata de una variación del antiguo y conocido juego de tablero Tres en raya. Este tipo de juego era muy practicado en la Grecia clásica y en la antigua Roma, tal y como lo demuestra la gran cantidad de juegos grabados en las escalinatas de acceso a muchos templos o en las gradas de anfiteatros.

Los romanos, en particular, eran grandes ludópatas. En los juegos de tablero y en los juegos de azar hacían importantes apuestas. El Tres en raya es el juego de tablero más sencillo. Es un juego de iniciación hacia juegos de tablero más complejos como el alquerque o el molino de nueve.

¿Cómo se juega?

Marcamos nueve círculos en el suelo, uno al lado del otro, formando un cuadrado. A unos 10 metros de distancia de los círculos se disponen los equipos. Hay que formar dos equipos de tres jugadores cada uno. Cada equipo tiene tres conos de un color. Cuando se inicia el juego sale corriendo un representante de cada equipo con un cono. Tiene que llegar a la zona marcada, dejar el cono en uno de los nueve círculos vacíos y volver rápido a dar el relevo a un compañero/a que hará lo mismo con el segundo cono. Esta acción se repite una tercera vez. A partir de ese momento cada jugador debe salir corriendo, por turno, coger uno de sus conos e intentar que queden los tres en línea. Gana el equipo que primero lo consigue.

Normalmente juegan dos equipos de tres jugadores cada uno pero, evidentemente, podemos adaptarlo a más jugadores. También se puede jugar con seis jugadores por equipo y que salgan en parejas, cogidos de la mano, uno a la espalda del otro...

THREE IN A ROW

What do we know about the game?

This is a variation of the old and well-known board game Three in a row. This type of game was widely practiced in classical Greece and ancient Rome, as evidenced by the large number of games engraved on the steps leading to many temples or amphitheater stands. The Romans, in particular, were great gamblers. They made big bets on board games and gambling. Three in a row is the simplest board game. It is an introductory game to more complex board games such as the alquerque or the nine mill.

How do we play?

We mark nine circles on the ground, side by side, forming a square. The equipment is placed about 10 meters away from the circles. You have to make two teams of three players each. Each team has three cones of one color. When the game starts, a representative of each team runs with a cone. You must reach the marked area, leave the cone in one of the nine empty circles, and quickly return to a partner who will do the same with the second cone. This action is repeated a third time. From now on, each player must take turns running, grabbing one of their cones and trying to keep all three in line. Win the team that gets it first.

They usually play two teams of three players each but obviously we can adapt it to more players. You can also play with six players per team and go out in pairs, holding hands ...





1, 2, 3 PICA PARET!

Què en sabem del joc?

És d'aquells jocs que es perden en l'origen dels temps. Possiblement va néixer a partir del joc d'amagar, adaptant-lo als nens i nenes més petits. A partir del segle XVI es comencen a trobar referències escrites sobre el joc, en alguns casos presentant-lo com un joc de societat, per a adults.

Com hi juguem?

El jugador/a que para es posa a una distància de no menys de 10 metres, de cara a la paret o a tocar d'un arbre, i diu ben fort: "1, 2, 3 pica paret!!!".

Mentrestant, la resta de participants, avancen cap a la seva direcció. En el moment que acaba de dir "pica paret" es girà ràpid, i a tot aquell que vegi en moviment el crida i el fa retornar a la línia de sortida.

En el moment que algú arriba a l'alçada del que para li dóna un copet a l'esquena del qui para i marxa corrent. El qui para fa el mateix perseguint a algun dels jugadors que intenten evitar ser atrapats. El jugador/a que atrapi passarà a ser qui para, iniciant-se de nou el joc.

És un joc senzill que generalment es juga en un espai obert, a l'aire lliure. És més aviat un joc infantil però nosaltres el podem adaptar: es pot jugar per parelles, portant un a col·libè a l'altre, jugant d'esquena, a quatre grapes...

1, 2, 3 SEÑORITA INÉS!

¿Qué sabemos de este juego?

Es de esos juegos que se pierden en el origen de los tiempos. Posiblemente nació a partir del juego del escondite, adaptándolo a los niños y niñas más pequeños. A partir del siglo XVI comienzan a encontrarse referencias escritas sobre el juego, en algunos casos presentándolo como un juego de sociedad, para adultos.

¿Cómo se juega?

El jugador/a que para se pone a una distancia de no menos de 10 metros, de cara a la pared o junto a un árbol, y dice muy fuerte: "1, 2, 3 Señorita Inés!!!". Mientras el resto de participantes avanza hacia su dirección. En el momento que acaba de decir "Señorita Inés" se gira rápidamente y a todo aquel que vea en movimiento lo hace volver a la línea de salida.

En el momento que alguien llega a la altura del que para le da una palmadita en la espalda y marcha corriendo. Éste, entonces, sale persiguiendo a alguno de los jugadores que intentan evitar ser atrapados. El jugador/a que atrape pasará a ser quien para, iniciándose de nuevo el juego.

Es un juego sencillo que generalmente se juega en un espacio abierto al aire libre. Es más bien un juego infantil pero nosotros podemos adaptarlo: se puede jugar por parejas, llevando a hombros el uno al otro, avanzando de espaldas, a cuatro patas...

1, 2, 3 HITS THE WALL

What do we know about the game?

It's one of those games that gets lost in the past. Possibly it was born from the game of hiding, adapting it to younger children. From the 16th century onwards, written references to the game began to be found, in some cases presenting it as a board game for adults.

How do we play?

The player leading the game stands at a distance of no less than 10 meters, facing the wall or touching a tree, and says out loud: "1, 2, 3 hits the wall!!!". Meanwhile, the rest of the participants advance towards his direction. At the moment that he just said "wall punch" he turns quickly and makes everyone he sees move return to the starting line. The moment someone catches up to the driver of the game, he pats them on the back and runs off. He then goes out chasing some of the players who are trying to avoid getting caught. The player who catches will become the new leader and the game will start again.

BIBLIOGRAFIA / BIBLIOGRAFÍA / BIBLIOGRAPHY

- AMADES, Joan *Auca dels jocs de la mainada*, Ed. Alta Fulla, Barcelona 1984.
- AMBRÓS, Lourdes; FERRÚS, Trini i PUBILL, Biel: *Joc a joc, de plaça a plaça* (pàg. 39-42) dins a *Comunicació educativa*, núm. 17. Tarragona, 2004.
- COSTES, Antoni, "Emborrapà" *Jocs de carrer jugats a Amposta*. Edita Ajuntament d'Amposta (1997).
- COSTES, Antoni; LAVEGA, Pere i PUBILL, Biel. *Jocs i esports tradicionals a Catalunya 1*. Consell Català de l'Esport. Sant Boi de Llobregat, 2010.
- FARNÓS, Joan J. *El joc de birles a Rasquera*. Edita Grup Cultural Rasquerà, 1989.
- GALIANA, Cinta. *Juguem, jugueu, jocs populars de les Terres de l'Ebre per a xiquets*. Editorial Mediscrit, Tortosa (1997).
- LAVEGA, Pere i PUBILL, Biel. *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conèixer*. Edita Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, 2006.
- NOGUÉS, Pepa. *Jocs populars i tradicionals a la Terra Alta (volums I, II i III)*. Recerca de l'IPEC 2000, del CPCPTC.
- PÉREZ, Àngels i PUBILL, Biel. *Les cantarelles dels jocs, recurs per treballar la llengua*. Revista GUIX núm. 311. P. 39-47. Gener 2005.
- PUBILL, Biel. *Els jocs tradicionals vinculats als oficis, a les feines*. III Jornada d'etnologia a les Terres de l'Ebre. Edita Associació Cultural Lo Llaüt, d'Ascó. Gràfiques del Matarranya, Calaceit, 2003.
- PUBILL, Biel. *El joc i el paisatge lúdic a l'obra d'Artur Bladé i Desumvila*, dins "La lliçó de l'Ebre". Edita CERE, col·lecció Daliner 4, 2005 (pàg. 87 - 122).
- PUBILL, Biel. *Els jocs tradicionals de festa major als pobles del nord de la Ribera d'Ebre*. Edita Associació Cultural l'Espona. Gràfiques del Matarranya. Calaceit, 2009.
- PUBILL, Biel. *La trisella o joc de la bola. Apunt d'un món lúdic quasi perdut* (p. 185-195) dins a Miscel·lània del CERE, núm. 21. Centre d'Estudis de la Ribera d'Ebre, 2010.
- PUBILL, Biel. *L'auca de jocs d'Ascó. Reinterpretació de l'Auca de jocs de la mainada. Anàlisi, descripció i propostes didàctiques*. Edita Associació Cultural Lo Llaüt. Ascó, 2021.
- SOLER, Joan [ed.]. *Tradicionari: els jocs i els esports tradicionals*. Barcelona: Enciclopèdia Catalana i Generalitat de Catalunya, 2005, 311 p. (Enciclopèdia de la Cultura Popular de Catalunya; 3).
- AAVV *Els jocs d'ahir*. Monogràfic de La Riuada, revista d'informació cultural núm. 28, 2a època, desembre 2006. Móra d'Ebre.

**Departament d'Educació de la
Generalitat de Catalunya
Grup de treball d'educació física: Tradijoc 2022**

Lina Albiac Viñolas
Núria Brió Agustí

Dalmir Casanova Llambrich
Jordi Hernández Cardona
Martí Margalef Montagut
Montserrat Perpinyà Giné
Biel Pubill Soler (coord.)
Maria Rodríguez Grau
Beatriz Ruiz Nova
M. Judith Sánchez Aresté
Anna Segarra Mayo
Marc Segura Ferràs

Traducció a l'anglès
Mercè Ballabriga Arbonés
Teresa Melich Borràs

Participen
CEE Jeroni de Moragas
Col·legi Santa Teresa
Institut de Flix
Institut Julio Antonio
Institut Terra Alta
Institut-Escola 3 d'Abril
Institut-Escola Mare de Déu del Portal

Col·laboren

Centres de Recursos Pedagògics de la Ribera
d'Ebre i de la Terra Alta
Associació Europea de Jocs i Esports Tradicionals
(AEJeST)

Patrocinen

Associació Cultural Lo Llaüt
Centre d'Estudis de la Ribera d'Ebre
Pla Català de l'Esport a l'Escola

Fotografies

Biel Pubill Soler

Disseny del logo

Marc Benavent i Pellicer
(Col·legi Santa Teresa)

Disseny gràfic, maquetació i impressió
Taller ocupacional Jeroni de Moragas de Móra
d'Ebre



**Associació Cultural
Lo Llaüt**



CERE
CENTRE D'ESTUDIS
DE LA RIBERA D'EBRE



Associació Europea de Jocs i Esports Tradicionals



**Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació**

A Trijo

