

Díputs. L'etimologia d'aquest joc és ben curiosa, ve del mot «diputat» degut que, durant un temps, van sortir caixes de mistos amb fotografies dels diputats de l'època (per la mateixa raó a Tossa en deien «retratos»). Es dipositaven els díputs (el bocí de la caixa de mistos) dintre d'un espai limitat (un quadrat, un oval, una rodona) i el jugador, des d'una distància pre-establerta, llançava un bocí de fusta, més tard seria una sola de goma, a l'interior de l'espai per tal de fer-ne sortir algun. Els que sortien a fora eren el premi que es quedava aquell destre jugador.

Borittles. No se l'ha d'anomenar «canicas», sinó borittles, boleta, bola o bala. Es tracta de fer córrer per terra petites boles de vidre o metall impulsant-les amb els dits. Existien diferents maneres de jugar a borittles, que s'anaven complicant segons la modalitat:

Cercle: Posar les boles dintre d'un cercle i intentar treure-les amb una altra bola. **Sotet:** Es fa un sot i s'intenta introduir-hi les boles. **Diputats plantats:** Consisteix en treure els díputs de l'espai on es troben. La gent gran hi jugava també posant monedes de deu cèntims dintre del cercle.



Arrancar cebes. El nom no pot ser més significatiu. Els jugadors, asseguts a terra i agafats estretament per la cintura, han d'oferir resistència a les estrebades del «pagès» que intenta arrencar les cebes. Més d'una màniga de camisa ha quedat als dits del pagès que no pot amb la força de les cebes.

Bèlit. El joc del bèlit és semblant al beisbol anglosaxó. Primer cal jugar-se, a cara o creu per exemple, qui ha de tirar el bèlit. El que li toqui serà l'encarregat de llançar-lo i els altres hauran d'intentar empaïtar-lo amb les mans. El bèlit és un tros de fusta afilat pels extrems, que es llança tan lluny com es pot amb un cop de pal (tipus tennis) al crit de: bèlit!, quan els altres contesten: Va! Si un dels

altres jugadors ha aconseguit emparar-lo, el torn de llançar el bèlit és aleshores d'ell. Si no és així el joc continua i el llançador s'acosta fins al lloc on ha caigut el bèlit i, mentre tots fan rotllo al voltant per tal d'emparar-lo, ell pica d'un extrem per fer-lo saltar. Si tampoc ningú no l'atrapa, el joc es repetirà fins a tres vegades.

D'altres diversions sí que es poden jugar a l'interior perquè són més tranquil·les i estàtiques. Eren perfectes pels dies de pluja o per quan algun amic estava malalt i se li anava a fer companyia:

Cap i trava o Cap i punta. El joc era habitualment per a nenes. Es necessitaven dues agulles de cap gros, de colors. La primera nena havia d'amagar una agulla dintre de la mà, i la segona havia de posar la seva al costat, endevinant en quina posició es trobava. Si coincidien guanyava la segona, i el premi que rebia era l'agulla de l'altra jugadora. Les nenes, que tan familiaritzades estaven en aquell temps a les agulles i a la costura, se les guardaven totes dins d'una llauneta, amb una mica de farina perquè no es rovellessin.

Passar l'anell. Els nens s'asseien en rodona i tancaven les mans com si preguessin. Un dels jugadors tindrà l'anell dins de les mans que haurà d'anar passant per les dels seus companys fins a deixar-la a algun d'ells sense que els altres jugadors se'n adonin. Una vegada feta la volta, assenyala als jugadors i a la vegada canta:

«Salta martell,
endevina qui té
la santa bona anell,
citrell, martell, budell».
«Salta martell,
endevina qui té
l'anell
caurà de l'escambell».

Quan la cançó s'acabava, la persona a qui estava assenyalant en aquell moment era qui havia d'endevinar qui tenia l'anell. Si ho encertava era ella qui passava l'anell aquesta volta, i sinó, hauria de pagar una penyora.

El pare carbasser.

«El pare carbasser
quan va anar a França
va portar sis carbasses».

«No, sis no, tres», «no, tres no, set», i el jugador número set, haurà d'esquivar ràpidament el torn i passar-lo al vuit, que si bada i no passa el torn a un altre número, pagarà una penyora.

Alguns entreteniments eren perfectes quan es tenia el bosc a pam de casa. O quan els nanos no els feia mandra caminar fins a la font de Monticalvari i anar a fer la berenada.

Joncs. S'agafen un manat de joncs, d'una mida de pam, i es deixen caure a terra. La gràcia està en anar llevant joncs del piló amb l'ajut d'un altre palet, i anant en compte de no moure'n cap. Si en treure un jonc es mouen els altres, el jugador queda desqualificat fins a la següent volta.

Més tard, els fabricants, amb la vista comercial que els caracteritza, van treure al mercat uns palets de plàstic que intentaven substituir els joncs.



Móres i espines. El joc (molt suggestiu per a les llamineres) començava després que haguessin anat a cercar móres i fet un bon piló. Dintre d'una de les móres del piló s'hi posava una espina de la mateixa mata i després d'haver-li tapat els ulls a una de les nenes, aquesta podia anar menjant móres. L'àpat acabava —però— quan la dels ulls embenats trobava l'espina. Aleshores començava el joc per a una altra nena... i a menjar mentre hi haguessin móres!

Aquests han estat alguns dels jocs, no tots. En definir «l'homus faber», algú sabia de la necessitat que l'ésser humà té de jugar amb el que l'envolta, i de la vella tradició del joc. En la història de l'home han existit moltes, moltes maneres d'omplir els buits de les estones del lleure, de posar un color a l'esbarjo.

Es necessari, però, remarcar la importància del nano en els jocs que hem citat anteriorment. A excepció feta dels jocs de la baldufa, cap i trava, bèlit, cèrcol, és la imaginació de l'infant la protagonista. És l'infant el que juga, la seva creativitat infinita, la fantasia de sentir-se bullir dins del perol de la buixa o de ser una estàtua grega que toca l'arpa. La joguina, en fi, és el nano i la seva capacitat de crear sense piles, ni corda, ni electricitat; només amb la seva ancestral predisposició a meravellar-se.

NÚRIA PUJOL I VALLS