



## Apunts per al segle XXI

*No hi ha cap vent favorable per aquell que no sap a quin port es dirigeix.*

ARTHUR SCHOPENHAUER  
(Filòsof alemany, 1788-1860)

*Una vegada acabat el joc, el rei i el peó tornen a la mateixa capsa.*

(Proverbi italià)

## Dels jocs col·lectius als esports d'equip

Equip, col·lectiu, conjunt, agregat, unió, addició, cúmul, sintonia, simfonia, conglomerat, aplec, agrupació, associació, concurrència, corporació, assemblea, col·lecció, fornada, quadrilla, pinya, grup, colla, ardat, estol, plèiade, partida... són sinònims d'un concepte marc que dona peu a un seguit d'activitats basades en la cooperació i la solidaritat compartida dels membres d'un col·lectiu humà per tal d'assolir un objectiu comú.

L'home ha necessitat associar-se per poder dur a terme les seves tasques bàsiques, la subsistència i la construcció de realitats socioculturals que permetin millorar les seves condicions de vida. D'aquesta necessitat sorgiran els diferents grups socials: la parella, la família, la banda, la tribu, el poble, la nació, l'estat... de l'eficàcia dels quals han donat mostra les diferents civilitzacions que han existit en el nostre pelegrinatge històric. Els pobles que millor s'han associat i compenetrat, tot establint una dinàmica xarxa de relacions i comunicacions fonamentades en un eficient sistema educatiu, són les que han protagonitzat grans fites i aportacions al patrimoni cultural humà.

En el seu procés vital, l'home ha contraposat la part seriosa de la vida, *l'homo faber*, a la part lúdica, i així ha sorgit *l'homo ludens* i, en la contemporaneïtat, *l'homo sportivus*, a causa de l'omnipresència actual en el nostre planeta del fenomen esportiu. Des de les albors de la civilització humana, els nostres avantpassats s'associaven per jugar igual que ho feien també per subsistir, en una rèplica exacta de la importància que tenia per a ells l'agregació de forces i la complicitat per a ser eficaços en la part lúdica i imaginativa de les seves vides, davant d'una confrontació fictícia. Així sorgeixen els jocs col·lectius, amb una acceptació i un interès desiguals entre els diferents pobles, segons el nivell de civilització i en funció dels valors culturals més genuïns de cada grup. En aquests jocs d'associació l'home s'educava practicant la cooperació i l'oposició, s'agrupava, interaccionava aprenent a treballar en equip per arribar a una meta comuna.

Observem que la majoria de les diverses civilitzacions que han coexistit al llarg de la història han desenvolupat diferents jocs col·lectius, que en ocasions són de creació pròpia i, en altres, adaptacions de jocs de procedència forana. La major part de les civilitzacions que han existit des de la conquesta de la intel·ligència per *l'homo sapiens sapiens*, es caracteritzen per la gran afició, complexitat i desenvolupament dels seus jocs col·lectius. Mitjançant l'Antropologia sabem que els pobles menys evolucionats, presenten activitats lúdiques molt simplistes que no es troben diferenciades de la resta d'activitats del seu col·lectiu social. Tanmateix, els pobles que han donat lloc a les grans civilitzacions posseeixen unes estructures que donen aixopluc i importància social, i institucional als seus jocs, els quals gaudeixen d'un gran predicament popular. Els jocs col·lectius són una notable mostra del nivell de desenvolupament i complexitat lúdica d'un grup social determinat, així com de la seva original interpretació (d'allò que és fictici, de l'imaginari i del simbòlic) en les xarxes de comunicació que s'estableixen entre els seus protagonistes: en la forma de cooperar, en els rols específics, en les normes, en els objectius, en la competència o en el reconeixement social aconseguit.

Els jocs col·lectius representen pràctiques recreatives evolucionades de gran acceptació social, el significat ritual i simbòlic de les quals, denota el nivell sociocultural d'una civilització. Els pobles d'un nivell més elevat presentaven una bona estructuració en els seus jocs col·lectius, amb marcades connotacions rituals i socials, cosa que és una mostra palpable de la seva pròpia evolució. Aquestes pràctiques lúdiques de cooperació i oposició generalment giraven al voltant d'un motiu ple de significacions lúdico-religioses: la pilota.

La pilota ha estat el mòbil lúdic més versàtil, dinàmic, ambivalent i popular que l'home ha conegut al llarg de la seva trajectòria recreativa a través dels temps. Aquest element no va ser desenvolupat per totes les cultures i ni tan sols va ser conegut per un significatiu nombre de pobles antics de què

tenim notícies. Tanmateix, a les civilitzacions en què es va conèixer la pilota com a objecte lúdic polivalent, aquesta va seduir els seus manipuladors i es va constituir en un instrument de comunicació, de duel (de cooperació/oposició amb els altres), de consens en l'acceptació de les normes, d'interacció amb el medi, de conflicte simbòlic, de poder, de diversió i, en definitiva, d'afectivitat.

Molts jocs col·lectius de pilota han estat autèntics precedents dels esports d'equip actuals. En aquestes pràctiques la pilota provenia de l'entorn, per això les seves característiques i comportament variaven en funció del material utilitzat, i es desenvolupaven actituds corporals diverses en relació amb la naturalesa de l'objecte. De manera espontània sorgeix la tècnica amb el propòsit de cercar l'eficàcia lúdicomotriu, en relació estreta amb les normes configurades pels mateixos jugadors a través del contracte de joc. D'aquesta manera, veiem com a vegades la pilota era una bufeta d'animal plena d'aire, o en altres ocasions un grapat de fulles de l'entorn, de forma més o menys esfèrica. A Mesopotàmia la pilota provenia de la manipulació esfèrica del làtex (cautxú), i actualment es fabriquen pilotes i balons amb material sintètic que prové del cautxú o el substitueix.

A partir dels jocs de pilota ancestrals: el joc de pilota precolombí, l'*episkeo* grec, l'*harpastum* romà, el *kemari* japonès, el *shinny* de les tribus indígenes nord-americanes, la *soule* medieval europea, el *calcio* florentí, el *buzkashi* afganès i altres pràctiques lúdiques d'origen xinès, persa, esquimal, egipci, musulmà, europeu o americà, sorgeixen els esports d'equip. La seva lògica interna es troba determinada per la relació amb l'espai, la comunicació amb altres jugadors, els imperatius temporals, la reducció de la incertesa mediambiental, la codificació de la competència, la relació amb la pilota (la tècnica) i les consignes estratègiques que cada esport d'equip estableix per atacar i defensar la meta (la tàctica).

Els jocs col·lectius han estat pràctiques lúdiques i festives desenvolupades pels membres de societats molt evolucionades, ja que per a la seva escenificació cal conèixer i dominar un seguit de facetes que van des de l'actuació i responsabilitat individual fins al treball d'equip i la responsabilitat col·lectiva. A través del procés d'esportivització que es dona en els països anglosaxons a partir de la segona meitat del segle XVIII, aquests jocs col·lectius, el suport bàsic dels quals era el mòbil lúdic que els animava (la confrontació simulada de dos equips de jugadors al voltant d'una pilota i unes metes) aquests antics jocs tradicionals, diem, es transformen en els nous esports.

El joc ha existit sempre, l'esport no. Aquest és fill del joc, pertany a la categoria lúdica d'"Agon" –competició– amb importants components d'"Alea" –sort– i alguna cosa de

"Minicry" –representació– (R. Caillois, 1958) i, a més a més, es nodreix de les formes de joc primigènies denominades populars o tradicionals, precisament perquè eren practicades massivament per les classes populars des de molt antic. Les pràctiques esportives actuals vénen predeterminades per unes pràctiques lúdiques ancestrals que cal agrupar per abordar-les des d'una perspectiva pedagògica, cultural, tècnica i funcional comuna.

A la batalla que mantenen els diferents esports per captar adeptes esportius/ves es conjuguen missatges i estratègies molt perniciosos per als interessos dels nostres nens/es. No és vàlid l'argument que un esport en concret representa tota la gamma de possibilitats motrius de l'ésser humà, ja que és el més complert, tampoc no és ètic aprofitar l'embranchida dels mites d'un esport, explotar les modes esportives o l'èxit momentani per la vigència d'una competició per poder incrementar el nombre de llicències en detriment de les altres opcions esportives. No obstant això, el que és més preocupant d'aquesta boja carrera a la caça i captura de la llicència esportiva que mantenen un notable nombre de Federacions Esportives és el descens de l'edat d'iniciació al seu esport. Aquest procés suposa la substitució d'una formació motriu oberta polivalent i d'acord amb la naturalesa psicofísica del nen/a, fonamentada en el desenvolupament de l'esquema corporal i les capacitats coordinatives, per una altra de caire restrictiu i exclusiva que promou l'aprenentatge de tècniques fins a la seva automatització.

Els objectius dels educadors haurien d'anar en la línia d'oferir al nen, en plena maduresa psicomotora, una ampla oferta esportiva de tots els grups esportius, classificats per la seva afinitat estructural i funcional comuna, i que cal reunir per tractar-les des d'una perspectiva pedagògica i cultural unificada. Mitjançant aquest procés, el nen/a ha d'assolir una disponibilitat motriu suficient per aconseguir gaudir-ne lúdicament, un desenvolupament motriu més racional i equilibrat i, en resum, la seva relació personal a totes les àrees de la pràctica esportiva.

Definitivament, els esports d'equip són un símbol present del passat lúdic i cultural de la raça humana i una representació viva d'aquest magnífic cabal de sinònims que la Llengua ens ofereix i que corresponen a les claus culturals del nostre desenvolupament. Des de l'òptica educativa, advoquem per una introducció dels nostres nens/es en el període just en aquest ric procés de cooperació, oposició, fraternitat i compromís que suposa la iniciació global als esports d'equip.

Javier Olivera Betrán