

## gran joc de la història de Catalunya

<b>Edat dels participants</b>	12-16
<b>Núm. de participants</b>	20 o més
<b>Material</b>	Un guix per a cada nen, 10 rotllanes de cartolina per a cadascú, una pilota per a cada 4 nens, un tornavis, un foulard per tapar els ulls de cada participant i corda per lligar.
<b>Espai</b>	Exterior



### Desenvolupament

El Joc que es presenta a continuació vol ser una proposta per treballar a l'esplai la Història de Catalunya. A continuació, detallarem 9 proves a desenvolupar relacionades cronològicament amb els fets més importants que han format part de la Història de Catalunya.

Cada prova té una explicació de la història a partir del llibre del Toni Soler: *Història de Catalunya (modèstia a part)* i una prova a desenvolupar. El/la monitor/a haurà de fer la dinamització que us proposem per a cada prova tot disfressant-se d'un personatge:

- per a la prova 1: el/la monitor/a serà un àrab
- per a la prova 2: Guifré (primer comte català)
- per a la prova 3: Peronella (filla d'un rei de la Corona d'Aragó)
- per a la prova 4: Jaume I (el Conqueridor català)
- per a la prova 5: una disfressa que representi el mar Mediterrani o Europa
- per a la prova 6: l'esperit de Martí l'Humà
- per a la prova 7: un home amb la pesta
- per a la prova 8: Pau Claris
- per a la prova 9: Rafel Casanovas

El grup d'infants es dividirà en 2 subgrups. L'ordre de les proves ha de ser cronològic: començant per la 1 i acabant per la 9. Així, un grup inicia el joc, i l'altre ha d'esperar-se 15 minuts per començar (moment aproximat en el qual el primer grup ha d'acabar la primera prova).

Cada infant, a més a més, portarà una cartolina quadrada on el monitor de cada prova li signarà d'una forma o altra; en algunes, només el millor obtindrà la signatura del monitor i en d'altres tot el grup o un subgrup d'aquest (tot això ho trobareu especificat a cada prova). Els infants s'han d'esforçar per obtenir el major nombre de signatures possibles.

Les proves són les següents:

### 1. Oh, els bàrbars! Oh, els moros!

#### Explicació per al monitor/a

Quan diem que algú és un bàrbar volem dir una certa cosa. No gaire bona, per cert. En canvi, quan d'algú diem que és un sant o que és un bon cristià, en volem dir una de molt diferent. Perquè vegeu que fàcil és penjar etiquetes! El cert és que uns i altres, cristians i bàrbars, van arribar a Catalunya més o menys a la mateixa època, encara que per motius diferents, i que van acabar per fusionar-se en un tot que va esdevenir l'embrió de la Catalunya actual. Bàrbars i moros van conviure durant segles en les nostres terres.

#### Joc: el territori és meu!

Es fan dos grups i cada un es situa d'esquena a l'altre formant així dues files rectes. Entre les files hi haurà una distància d'uns 50 cm. Els participants no podran utilitzar ni els braços ni les mans durant el joc, i hauran de mantenir-los creuats sobre el pit. A la senyal del monitor/a, hauran d'arribar a la paret contrària intentant impedir el pas de l'equip contrari, però només podran avançar d'esquena. El joc acabarà quan tothom hagi arribat a les parets. El monitor signarà a la cartolina de cada infant posant el nom de "Catalunya".

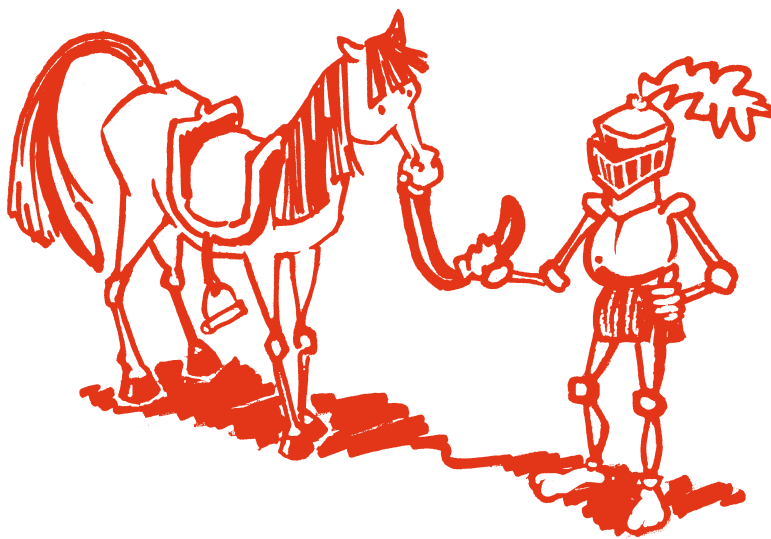
## 2. Guifré, pels pèls i la dinastia...

### Explicació per al monitor/a

El progrés àrab a Espanya es va aturar al nord, on els residus visigòtics van començar a organitzar-se en petits regnes independents. A Catalunya, però, aquests residus visigòtics es van fondre immediatament amb els enèsims nousvinguts: els francs (de la França). Catalunya, la marca hispànica, quedà repartida en diferents territoris on diferents comtes hi van governar. Tots ells van lluitar i fer força per conquerir els territoris dels uns i d'altres: Guifré, Borrell II, Ramon Borrell, Berenguer Ramon, Ramon Berenguer II, Berenguer Ramon II, Ramon Berenguer III, etc. En definitiva, tota una dinastia de comtes que van anar configurant el mapa territorial català. El comte era qui manava en el seu territori.

### Joc: El Pal d'en Guifré

Es tria un jugador que farà de Guifré (primer comte català). La resta de jugadors fa una rotllana agafant-se de les mans. Guifré es col·loca en el centre de la rotllana i, quan faci un senyal, tots els jugadors comencen a girar al seu voltant. I així, els anirà donant ordres que els del cercle hauran de realitzar: "a poc a poc, gireu ràpid, saltant, cap a la dreta, cap a l'esquerra, ajupits...", però ara, quan Guifré diu: "a estirar!", sense deixar de girar, els jugadors estiren al màxim els braços intentant allunyar-se'n. Se segueix estirant fins que algú toca Guifré o trenca la rotllana; en aquest cas, aquests jugadors queden eliminats i deixen la rotllana. El joc s'acaba quan quedi només una persona a la rotllana.



El monitor només escriurà a la cartolina de la persona que hagi quedat a la rotllana i hi posarà el nom de "comte Guifré".

## 3. Nosaltres i els aragonesos

### Explicació per al monitor/a

En el present, els aragonesos són poca cosa més que els nostres veïns. Parlen castellà, són tossuts i ballen la jota. Res a veure. Però durant una colla de segles van ser els nostres socis, els nostres aliats, i el cert és que aquesta aventura comuna –la Corona d'Aragó– ens va anar prou bé, tant a nosaltres com a ells. Des de la unitat, els dos regnes més orientals d'Espanya van poder plantar cara a la poderosa Castella i bastir un imperi mediterrani que feia goig de veure. I és que el següent fill de la dinastia, Ramon Berenguer IV (comte de Catalunya) es va casar amb Peronella (filla del rei d'Aragó), convertint-se així en príncep d'Aragó i heredant les seves terres. La Corona d'Aragó no va ser més que la unió entre els dos territoris: Catalunya i Aragó.

### Joc: Els dracs de la corona

Es fan dos equips: un serà el poble català, i l'altre, el poble aragonès. Cada equip fa una fila índia posant les mans sobre la cintura del següent. Cadascun dels dracs (poble català i poble aragonès) es col·loca en un cantó del terreny de joc. En fer-se un senyal acordat, surten a empaitar l'altre drac. Si el cap d'un drac, que és el primer, toca la cua d'un altre, l'últim s'incorpora com a cap al drac que l'ha tocat. El joc s'acaba quan tothom forma part del mateix drac: poble català i aragonès junt.

El monitor escriurà en la cartolina de cada infant "Aragó".

## 4. Jaume I, dit i fet

### Explicació per al monitor/a

Jaume I és possiblement el personatge més carismàtic de la història de Catalunya. La seva figura ha fet vessar rius de tinta, i ja gairebé es troba a faltar una sèrie a TV3 sobre la seva vida i miracles. En ell conflueixen les virtuts d'un gran polític i militar, i també les febleses i les passions d'un home que va viure la vida intensament. Amb el seu regnat, Catalunya va obrir-se les portes de la Mediterrània (va conquerir València, Mallorca i Eivissa), va reformar la moneda, va afavorir el comerç marítim, va ser responsable del primer aparell estatal català (les Corts i el Consell de Cent) i va fer-se així un lloc al món.

### Joc: Duel de guixos

Cada jugador rep un guix i 10 rodones de cartolina que faran de monedes. A continuació, tots els jugadors es dispersen pel camp i busquen un lloc on amagar-se. Quan es produeixi un senyal prèviament acordat, un xiulet per exemple, cada jugador intentarà localitzar algun company. Quan el trobi, haurà de pintar-lo amb el guix. Aquest pot defensar-se intentant pintar el primer. El primer jugador que aconsegueixi pintar l'altre crida: "Tocat!" i es dona per finalitzat el combat. Si la ratlla ha estat feta en els braços o cames, el jugador pintat li dona una moneda a l'altre. Si la ratlla està feta en el cos, n'hi donarà dues. No es permet pintar més amunt de les espatlles. Quan un jugador, després de ser trobat i pintat repetides vegades, perd totes les seves monedes, queda eliminat del joc. Mentre dos jugadors estan intentant pintar-se, un tercer pot pintar-los a ells; en aquest cas, obtindrà les monedes corresponents. Cap jugador no pot pintar l'altre mentre està rebent una moneda o comprovant on ha pintat al company. Finalitzat el temps de joc, es fa un recompte de les monedes de cadascun dels jugadors per veure qui ha estat el que més n'ha acumulat durant la partida.

El monitor escriurà en la cartolina de l'infant que tingui més monedes "València", en el segon amb més monedes, "Mallorca", i en el tercer, "Eivissa".

## 5. Quan erem els dolents

### Explicació per al monitor/a

Quan Jaume I es va morir, la Corona d'Aragó es trobava en una mena de paradoxa vital: tenia totes les condicions per a la seva expansió, però no podia dur-la a terme per terra: la reconquesta peninsular se li havia acabat, segons els acords amb Castella; i Occitània havia quedat en mans dels francesos. L'única via per al creixement era el mar. Per sort, l'empenta mercantil a Barcelona i una successió de reis espavilats van fer possible que Catalunya edificués, en poc menys d'un segle, tot un imperi mediterrani. Evidentment que sona estrany, tal com són les coses ara, però en aquella època els naturals de la Corona, i els catalans en particular, eren vistos a Europa com l'enemic a batre, els buscabregues prepotents i imperialistes (ja que, durant un temps, Sicília, Sardenya, Atenes, Neopàtria... van passar a mans catalanes), els dolents de la pel·lícula, en certa manera.

### Joc: La pilota enemiga

Es formen dos equips i es decideix per sorteig quin dels dos perseguirà i quin serà el perseguit. L'equip perseguit agafarà les pilotes que hi ha per jugar (1 per cada 4 jugadors). Qui en tingui una no podrà ser tocat. Durant el joc, els perseguidors intentaran tocar els jugadors de l'equip contrari. Aquests hauran de passar una pilota al company que estigui a punt de ser tocat per evitar que l'atrapin. Quan un jugador és atrapat, passa a formar part de l'equip dels perseguidors i es retira una pilota del joc, fins que només en queda una. El joc és dona per finalitzat quan només queda un jugador perseguit amb l'última pilota.

A aquest últim jugador se li escriurà a la targeta "mar Mediterrani".

## 6. La fi?

### Explicació per al monitor/a

Després d'una crisi econòmica, la Corona d'Aragó entrà en una crisi dinàstica. La mort de Martí l'Humà suposà posar fi a cinc segles de Govern dels successors de Guifré. Però, ara, l'imperi mediterrani sobreviuria encara unes dècades. El règim medieval català es regia per una fórmula relativament autòctona que garantia l'equilibri de forces entre la monarquia i les classes privilegiades del país. Això s'ha conegut tradicionalment com a pactisme. No deixa de ser cert que durant molts segles el govern de Catalunya es va dur a terme a través del consens i el diàleg, i això, pel que sembla, ha acabat marcant la nostra personalitat col·lectiva. La Generalitat es va iniciar com una funció bàsicament recaptatòria, però va acabar esdevenint l'autèntic govern de Catalunya.

### Joc: Torre de control

Es fan parelles, un membre de les quals farà d'avió i l'altre de "torre de control". El joc s'ha de realitzar en una pista. El que fa d'avió es tapa els ulls i es situa en un extrem de la pista; la torre de control es situa a l'altre part de la pista. Es tracta que l'avió arribi amb els ulls tapats fins a la torre de control a partir de les indicacions i guies que doni aquesta darrera (a la dreta, a l'esquerra...). Es poden posar obstacles pel camí perquè sigui més difícil (cadires, taules...).

El monitor posarà una creu a aquells que ho hagin fet més ràpid.

## 7. Tan d'hora?

### Explicació per al monitor/a

Les alegries duren poc a la casa del pobre. A Catalunya, van durar cent anys i escaig. El segle XV és l'època de les grans crisis: social, política i cultural. És el preludi de la Decadència, una mena de depressió col·lectiva que va durar, en el terreny econòmic, tres-cents anys. I en el terreny polític, segons com, encara dura. El punt d'inflexió és la mort sense descendència de Martí l'Humà. Amb el compromís de Casp, Catalunya, desorientada i minada per les lluites internes, va perdre el timó de la Corona d'Aragó, que poc després es deixaria engolir per una Castella que ja mirava cap a l'Atlàntic.

### Joc: Roba terreny

Es marca un quadrat a terra i es divideix en tantes parts com jugadors hi hagi. Cadascun d'aquests ha de tenir un espai de mig pas per un peu. El primer entra al seu territori i intenta clavar un tornavís en el terreny del company. Si ho aconsegueix, es queda amb la meitat de territori del company i allarga la seva línia de territori. En cas de no guanyar terreny, es passa torn a l'altre. Quan als jugadors no els toca jugar, romanen fora del quadrat. Un jugador queda eliminat quan té un espai tan petit que no hi pot entrar ni de puntetes.

El monitor trencarà la meitat de la cartolina a aquells infants que quedin eliminats. L'infant se'n quedarà una meitat, i el monitor, l'altra.

## 8. Pau Claris

### Explicació per al monitor/a

El canonge Claris, president de la Generalitat, en coordinació permanent amb l'històric òrgan de govern de Barcelona, va agafar el toro per les banyes el 1640 i va portar Catalunya a una nova guerra per a la defensa de les seves constitucions. L'objectiu, aquest cop, era la independència: en l'Europa convulsa del segle XVIII, Portugal i Holanda van fer el mateix. A nosaltres, però, no ens va funcionar l'invent, Catalunya no tenia una casa reial pròpia, ni un imperi colonial al darrere (va anar perdent terres), ni tan sols podia comptar amb la solidaritat dels antics socis de la corona: Aragó i València, que van seguir a la Corona de Castella. Es presenta un moment de mal rotllo general i, amb aquestes circumstàncies, els segadors de Barcelona van fer una gran revolta perquè les tropes espanyoles, allotjades gratis, robant, fent actes sacrílegs, fent el brètol... s'havien posat en contra seu, volien el territori català.

### Joc: Control remot

Es divideix el grup en dos, de forma que cadascú tingui la seva parella. Una meitat dels participants ocupa el centre, i se'ls tapen els ulls i se'ls enrotllen amb corda les cames i les mans (perquè no es puguin moure). L'altra meitat, a una

certa distància, són els/les que guien. Hauran de guiar la seva parella, perquè els trobin, només dient el seu nom i sense poder tocar-la (els que guien es poden moure i han de procurar que la parella no arribi a agafar-los). En acabar el joc (en un temps estipulat per l'educador/a) cal plantejar: Com s'han sentit? Han tingut dificultats per orientar-se? Han tingut algun sentiment important durant el joc?

Si algun infant no ha trobat la seva parella, el monitor/a li trencarà la meitat de la targeta i se'n quedaran un tros cada un.

## 9. Per què la Diada de l'11 de setembre?

### Explicació per al monitor/a

En això no es pot negar que som originals: la Diada Nacional de Catalunya la fem coincidir amb la derrota més sonada de la nostra història. És per demostrar –diuen– que Catalunya ha sobreviscut fins i tot a les patacades més inapel·lables. I la de l'11 de setembre de 1714 ho va ser. Les institucions del país, que havien superat la crisi de 1640, van aprofitar una nova guerra entre potències europees per forçar un cop de timó en la política espanyola. Ja no es tractava de separar-se, sinó de fer un Estat espanyol a la mida de les aspiracions catalanes. El resultat va ser just el contrari.

El monitor de la prova demanarà les targetes dels participants i les trencarà totes. Els dirà que han perdut. A continuació, calmarà els infants i els farà tapar-se els ulls i tombar-se al terra. Així, els explicarà el conte...

### Això és el que va passar...

L'any 1700 mor El Hechizado, rei de la corona d'Aragó, sense hereu al tro. Però les seves dues germanes s'havien casat, respectivament, amb els borbons francesos i amb la branca alemanya de la casa d'Àustria. Pels francesos es presentava el senyor Felip i pels àustries el senyor Carles. El rei, abans de morir, s'inclinava pel senyor Felip, però ningú no volia saber res d'aquest senyor perquè ja governava França (un lloc prou gran) com per també fer-ho a Castella. Què va passar? Doncs que finalment Carles va ser coronat rei de Castella; València i Aragó van quedar annexades a Castella; i les tropes castellanofranceses no van parar de lluitar a Catalunya per conquerir-la. Rafael Casanovas és un dels exemples més valents de Catalunya. Va lluitar fort contra les tropes que no paraven d'assassinar i destruir persones, cases, etc. provocant així destrucció, i més destrucció, i més morts i més ferits. Rafael va caure ferit, el seu gest va enardir els defensors, que van perllongar la resistència durant hores, fins que, finalment, l'11 de setembre de 1714, Catalunya va ser derrotada.

Aquell territori que va ser conqueridor, aquell territori que va patir amb la successió des de Guifré fins a Martí l'Humà, aquell territori que va lluitar per tenir poder polític, per millorar el comerç, per millorar l'economia, perquè la gent tingués un sentiment de pertinença al territori, va quedar derrotat per les tropes castellanofranceses, que van annexar Catalunya al seu territori.

Finalitzat el joc, cal fer una reflexió sobre com s'han sentit al llarg d'aquest. Cal preguntar-los com han viscut que uns guanyessin signatures i altres no, que a alguns se'ls hagués trencat la targeta i a altres no... Cal fer-los reflexionar sobre el contingut del joc tot relacionant-lo amb les targetes que portaven durant les diferents proves.

