



EL JOC DE L'OCA RIALLERA

IL·LUSTRACIONS I DISSENY: Neus Carreras Pons
RECREACIÓ DEL JOC DE L'OCA AMB VISIÓ DIDÀCTICA:
M. Pia Verger Fransoy

IMPRESSIÓ: Gràfiques del Foix, SL

EDICIÓ: desembre de 2022

© DE L'EDICIÓ: Direcció General de Política Lingüística del
Govern de les Illes Balears



G CONSELLERIA
O FONS EUROPEUS,
I UNIVERSITAT I CULTURA
B DIRECCIÓ GENERAL
/ POLÍTICA LINGÜÍSTICA

Orígens del joc de l'oca

Sabem que els templers van elaborar un joc de l'oca que servia per ajudar els pelegrins a arribar a Compostel·la. Era un codi secret, en què el tauler de l'oca volia ser una guia per al viatger, en un món en què la majoria de la població no sabia llegir. Els dibuixos mostraven les granges on reposar, els rius per travessar, les poblacions per on passar, els ponts..., els obstacles i els perills en la ruta nord del camí de Sant Jaume.

Es coneix que, durant el Renaixement, el joc de l'oca es va estendre per tot Europa, sobretot entre l'aristocràcia i els intel·lectuals. Simbolitzava un recorregut per la vida, amb obstacles diversos i atzarosos (pous, rius, presons, calaveres...) que cal encarar per arribar a la casella 63. Aquest número, sagrat per a la càbala, representava l'edat sàvia i experimentada, difícil d'aconseguir per molta de gent en aquell temps. Era, doncs, una metàfora del trajecte vital, seguint un concepte medieval de viatge iniciàtic cap a la recerca d'experiència espiritual i filosòfica, que obria horitzons.

El Museu Metropolità de Nova York conserva un tauler del joc de l'oca del segle XVI. Curiosament, al revers del joc ja hi trobam el tauler d'escacs. Aquest joc de l'oca fou encarregat per aristòcrates venecians a artesans de l'Índia, i es confeccionà amb materials nobles: seda, eben, or i ivori.

D'altra banda, cal no oblidar que les oques tenen una forta càrrega simbòlica, ja que eren les guardianes de les cases perquè alertaven de la presència dels intrusos amb els seus crits. Des de l'antiguitat ja es vinculen amb forces esotèriques perquè són considerades missatgeres dels déus, intermediàries entre el Cel i la Terra. Els antics egipcis creien que eren guies sagrades que vivien amb nosaltres per protegir-nos i traslladar les ànimes dels morts.

A les albuferes mediterrànies se sol trobar l'oca riallera (*Anser albifrons* i *Anser erythropus*), que dona nom a aquest joc.

Instruccions d'El joc de l'oca riallera

El joc de l'oca riallera vol ser una eina per ajudar a aprendre vocabulari i consolidar estructures lingüístiques de la llengua catalana que facilitin al nou parlant comunicar-se en un clima lúdic de cooperació i confiança. El joc també promou l'espontaneïtat en les intervencions orals mentre es fan mecànics els usos bàsics del llenguatge més corrent.

Aquest joc vol ser una contribució a l'acolliment lingüístic i pretén propiciar primers contactes d'una forma interactiva i divertida, que permetin l'intercanvi oral i incitin a participar i a compartir. És una manera d'acostar-se als nous parlants per encoratjar-los a expressar-se en català i acompanyar-los.

És per això que s'ha elaborat aquest joc amb **100 targetes** que contenen preguntes de nivell «**Inicial 1**» i altres **100 targetes** amb preguntes de nivell «**Inicial 2**». Totes les targetes tenen escrita la solució, per ajudar a complir els objectius didàctics del joc.

Les 100 targetes de nivell «**Inicial 1**», de **color gris**, repassen els coneixements dels nous parlants que tot just emprenen l'aprenentatge de la llengua catalana. Són les primeres passes per a l'adquisició d'una llengua, a partir d'un vocabulari senzill i d'expressions per fer-se entendre en les funcions més bàsiques: identificar-se, demanar i dir qui són, saludar, situar-se en l'espai, comunicar on viuen...

Les 100 targetes de nivell «Inicial 2», de color verd, són la continuació dels primers contactes amb la llengua catalana: parlar d'on es va néixer, del que s'ha fet avui i del que es va fer ahir, de què agrada i què no, expressar què feim nosaltres i què fan els altres...

Pel que fa a les solucions, s'ha de tenir en compte que hi ha casos en què no es recullen totes les formes lingüístiques possibles dins la llengua catalana, sinó les d'ús més habitual o les que són pròpies de les Illes Balears. Aquesta situació se sol donar especialment en el cas d'algunes formes verbals.

El joc de l'oca riallera té altres possibilitats que van més enllà d'aquests continguts. Els docents, monitors, voluntaris lingüístics... poden adaptar-se al nivell dels seus alumnes i elaborar preguntes per a ells de diferent grau de dificultat o fer que els aprenents n'elaborin per als companys. El joc també es pot adaptar per treballar temes específics (d'ortografia, història...) d'un nivell determinat.

Finalment, s'ha de dir que *El joc de l'oca riallera* disposa d'un microlloc (jocdelocariallera.caib.cat), a través del qual es pot accedir als taulers i, també, a noves preguntes de diferents temàtiques i nivells d'aprenentatge. Aquest microlloc neix amb la intenció de ser una plataforma d'intercanvi d'experiències d'alumnes i docents, i un espai on es puguin proposar jocs (virtuals o no) entre diversos grups d'aprenents.

MATERIAL

Quatre fitxes de diferent color

Quatre daus

Dos taulers, un de gros i un de petit

100 targetes de nivell «Inicial 1» (color gris)

100 targetes de nivell «Inicial 2» (color verd)

JUGADORS

De 2 a 4 jugadors o equips

Com s'hi juga?

El joc de l'oca riallera és una mescla d'atzar i coneixements, que ens faran passar una estona agradable i profitosa, mentre miram d'obrir-nos camí fins a la meta: la **casella 63** [tauler gros] o la **casella 40** [tauler petit].

Per tant, abans de començar a jugar, s'ha de triar el tauler segons el temps que es vulgui que duri la partida (devers 50 minuts amb el tauler gros i devers 20 minuts amb el tauler petit).

La forma de jugar és la mateixa en ambdós taulers, si bé s'ha de tenir en compte que en el gros hi ha 63 caselles, i en el petit, 40. Més endavant, en el punt 9 d'aquestes instruccions, s'expliquen les caselles que tenen penalització i s'aclareixen les que presenten una numeració diferent segons el tauler: en aquests casos, el número a l'esquerra de la barra inclinada correspon al tauler gros, mentre que el de la dreta de la barra és el que apareix en el tauler petit.

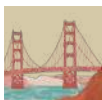
També s'ha de triar el nivell de les preguntes. Les targetes que contenen les preguntes s'han de posar a la taula de joc. En el cas que els jugadors siguin de diferent nivell, es poden agafar les targetes corresponents als nivells «Inicial 1» i «Inicial 2» i emprar-ne un o l'altre segons els coneixements del jugador que hagi de respondre.

1. Cada jugador ha de triar un color de fitxa i col·locar-la a la casella de sortida.
2. Tots els jugadors tiren el dau una vegada. Qui treu el número més alt inicia el joc.
3. S'ha de moure la fitxa tantes caselles com indiqui el dau.
4. El company de mà dreta agafa la primera carta del munt i fa la pregunta a la persona que acaba de moure la fitxa.
5. Si el jugador respon correctament, avança una casella i passa el torn al company de mà dreta.
6. Si el jugador no respon bé, queda on és i passa el torn al company.
7. Si en avançar una casella per haver respost bé es troba amb una casella especial (**oca, mort, presó, pou, pont, hostal**), el jugador ha de botar-la fins a la casella següent. Seguidament, passa el torn al company.
8. Quan un jugador cau damunt una oca, diu: «**D'oca a oca i, si l'encert, em toca**». Avança cap a l'oca següent, i contesta una pregunta. Si l'encerta, torna a tirar de nou. Si no l'encerta, no torna a tirar, i toca al company de mà dreta. Si l'oca a la qual avança és la darrera, diu: «**D'oca a oca i, si l'encert, guany!**». En cas que no encerti aquesta pregunta, torna a tirar i retrocedeix tantes caselles com indica el dau.

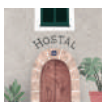
9. Quan un jugador cau a una casella amb penalització ha d'actuar de la manera que s'indica:



Pont (casella 7) Si el jugador encerta la pregunta, travessa el pont fins a la casella 12. Si no l'encerta, queda a la casella 7.



Pont (casella 12) Si el jugador respon bé, avança un casella. Si no l'encerta, travessa el pont fins a la casella 7.



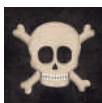
Hostal (casella 19) El jugador que hi cau fa un torn sense jugar.



Pou (casella 31) El jugador que hi cau fa un torn sense jugar.



Presó (casella 52/35) El jugador que hi cau fa un torn sense jugar. Per sortir-ne, ha de contestar bé una pregunta.



Mort (casella 58/37) El jugador que hi cau va directament a la casella d'inici.

10. Si en el darrer tram la xifra que indica el dau supera el nombre de caselles que manquen per caure a la casella final, s'ha de tornar enrere i continuar jugant cap endavant fins que la fitxa entra just a la casella 63. Guanya qui hi entra primer.



G CONSELLERIA
O FONS EUROPEUS,
I UNIVERSITAT I CULTURA
B DIRECCIÓ GENERAL
/ POLÍTICA LINGÜÍSTICA



ENTRA-HI
i juga!