

lar-los, ja per a apavaigar-los segons els casos. Posem un exemple: Hi ha jocs gimnàstics orientats vers l'atletisme i n'hi ha, en canvi, orientats vers la gimnàstica rítmica.

Doncs bé: en els infants hem de disminuir els de gimnàstica atlètica i estimular els de la rítmica, perquè en l'atlètica els gestos d'energia són curts i forts, seguits de llargs períodes de repòs i, en canvi, en la rítmica els exercicis són molt més llargs, però també molt menys enèrgics i amb períodes de descans molt més curt. I l'home tan sols per excepció ha de manifestar-se com un ésser de força; no hem d'educar els nens per emular un Uzcúdm o un Dempsey. L'home és, al contrari, un ésser d'activitat constant i de continuïtat d'acció, i la gimnàstica rítmica és un bon exercici de preparació per a encaminar-los en aquest sentit, però no ho és pas l'atlètica (que amb tot no ha d'abolir-se pas en absolut), ja que ella no ve a ésser sinó l'expressió de la força bruta d'altres temps, no desapareguda, però del tot en l'actualitat (un exemple, la boxa).

No volem pas acabar aquestes ratlles sobre els jocs sense recomanar a les mares que no s'enfadin (l'enfadar-se mai no està bé) quan llurs fills no deixin immediatament els jocs a la primera indicació que se'ls faci en aquest sentit, ni sense aconsellar els mestres que no s'impacientin si els alumnes no deixen ràpidament els jocs al cridar-los per a començar una classe.

Procurarem explicar amb claretat el perquè, ja que una explicació clara mai no és sobrana.

Cada moment del joc desperta uns excitants que es tradueixen en algunès reaccions voluntàries i amb moltes altres reaccions o reflexes involuntaris; quan es dona l'ordre d'acabar el joc hi ha, doncs, una sèrie d'excitants, els quals forçosament vindran mentre el noi no sàpiga frenar-los mitjançant una funció que reb el nom d'inhibició, funció mental que en els infants no està encara prou desenrotllada. Els jocs, doncs, han d'acabar lentament; voler el contrari, és voler una cosa antifisiològica, perquè de la mateixa manera que no poden exigir en els nois una comprensió i una memòria impropies de la seva edat, tampoc no poden exigir-los uns actes d'inhibició propis tan sols dels adults, els quals, per altra part, tampoc acostumen a saber deixar d'una manera brusca el que estan fent.

Pel mateix, per exemple, si passen els soldats pel carrer mentre dinen, és difícil que ells no s'aixequin i surtin al balcó perquè s'hauran despertat més excitants que els hi és difícil deturar; no els castiguem per això,

car el seu cervell no posseix encara una acció prou frenadora dels reflexes medullars. Pel mateix, diu amb encert el doctor De-moor, dirigint-se als mestres: No exigiu gran atenció a la classe, quan caigui la primera nevada de l'any, ni gran immobilitat quan pel carrer passi una música, car sovint quedaríeu malament. Aprofiteu l'ocasió per a substituir la lliçó per una altra de més profitosa: sobre la música i els sentiments que desperta, sobre la neu i la bellesa de la natura.

Es clar que poc a poc hem d'anar cultivant en el noi la funció inhibitoria, però això ha de fer-se amb paciència, lentament, gradualment, tal com ho fem amb les altres funcions psíquiques: sense demanar peres a l'olm.

I precisament un dels mitjans més importants per a obtenir aquest objecte, consisteix en estimular els jocs que eduquen la voluntat i que reben el nom de **jocs d'inhibició**, perquè consisteixen en una detenció voluntària, en reprimir els moviments.

Exemple d'aquesta classe de jocs el tenim quan els infants juguen a fer quadros vius, quan juguen a contenir-se el riure tot mirant-se fit a fit, quan juguen a no aclucar els ulls, malgrat que un altre els apropi un llibre, o bé la mà quan juguen al conegut joc de «Volen..., en volen coloms», etc.

Aquests jocs tenen molta importància perquè habituen els infants a retenir els seus reflexes, els seus impulsos; i si això no saben fer-ho els animals, ni els nois idiots, ni els degenerats, han d'aconseguir-ho els adults sans. I és cosa tant més propia de l'home, com més civilitzat aquest sigui.

*Pauli Danos*

HIGIA