



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA



UNIVERSIDADE  
DE ÉVORA

**Univerite Paris 1 Pantheon Sorbonne**

Sciences humaines et sociales

## **Master TPTI**

Techniques, Patrimoine, Territoires de l'industrie :

Histoire, Valorisation, Didactique

Mémoire de Master

Patrimonialization des jeux et jouets: Le case de *Miudiño Sociedade Cooperativa Galega*

(2015)

Heritage process of games and toys: *Miudiño Sociedade Cooperativa Galega's case Study*

(2015)

**Jovita Álvarez Alonso**

**Sous la direction de**

**Valérie Nègre**

**Co-encadrant**

**Jorge Uría González**

2020/2021

---

**Titre**

Patrimonialization des jeux et jouets: Le case de *Miudiño Sociedade Cooperativa Galega* (2015)

---

**Résumé**

L'objectif est d'analyser comment la patrimonialisation des jouets et des jeux affecte la conception et la production pour la vente de ces éléments en Galice, communauté autonome située au nord-ouest de l'Espagne.

Des éléments tels que la dégradation des paysages locaux, les transformations dans la conception de l'enfance et les changements dans l'espace de jeu sont essentiels pour comprendre la réalité du patrimoine ludique galicien. Compte tenu de ces bases, il s'agira de répondre à des questions telles que : Quels acteurs interviennent dans le processus de patrimonialisation ? Quels jouets et jeux sont favorisés dans ce processus? Comment sont-ils affectés par être considérés comme patrimoniaux? En quoi cela affecte-t-il le processus de production ?

Pour ce faire, on travaillera avec l'entreprise *Miudiño Sociedade Cooperativa Galega*, en utilisant une méthodologie encadrée par l'ethnographie collaborative. Le principal mode de production des données a été l'entretien semi-structuré. De même, des éléments comme la bibliographie et l'écriture du travail final seront discutés avec les membres de la coopérative. Cette entreprise travaille la vente de jouets artisanaux en bois, ainsi que l'organisation d'espaces et d'ateliers de jeux où l'on peut transmettre des savoirs associés au ludique dans la communauté autonome de Galice, ayant son siège à San Juan de Freixo, Vigo.

**Mots-clés**

Techniques, Jouets, Jeux, artisanat, nature

---

**Title**

Heritage process of games and toys: *Miudiño Sociedade Cooperativa Galega's* case Study (2015)

---

**Abstract**

The goal of this project is to analyze how the patrimonialization of toys and games affects the conception and production for the sale of these elements in Galicia, autonomous community situated in the north-west of Spain.

Elements such as the degradation of local landscapes, the transformations in the conception of childhood and the changes in the space of play are central to understanding the reality of the Galician playful heritage. Taking into account these bases, we will try to answer questions such as: Which actors are involved in the process of patrimonialization? What toys and games are favored in this process? How are they affected by being considered patrimonial? How does all this affect the production process?

To this end, we will work with the company *Miudiño Sociedade Cooperativa Galega*, using a methodology framed in collaborative ethnography. The main mode of data production has been the semi-structured interview. Likewise, elements such as the bibliography and the writing of the final work will be discussed with the members of the cooperative. This business works the sale of handmade wooden toys, as well as the organization of play spaces and workshops where they can transmit knowledge associated with the leisure in the autonomous community of Galicia, having its headquarters in San Juan de Freixo, Vigo.

**Keywords**

Techniques, games, toys, artisany, nature

## **Remerciements**

Ce travail n'aurait pas été possible sans l'incalculable collaboration de "Miudiño Sociedade Cooperativa Galega". La contribution et la gentillesse de Joao Amado a également été importante

Par ailleurs, je voudrais également reconnaître l'importance du système de bourses qui a permis de financer mon séjour dans ce master

Enfin, je voudrais remercier mes amis et ma famille de m'avoir accompagné tout au long du processus de construction de ce projet. Sans elles, il n'aurait pas été possible

## Abrebiations

AGA : Asociación Galega de Artesanía

MELGA: Museo Etnolúdico de Galicia.

MSCG Miudiño Sociedade Cooperativa Galega

CE: Conformité Européenne

## TABLE DE MATIERES

TABLE DE MATIERES .....	5
INTRODUCTION .....	6
Bornes chronologiques et géographiques .....	6
Intérêt du Sujet .....	7
État de la question .....	8
Methodologie et Sources.....	12
Methodologie: .....	12
<b>CHAPITRE I Le jouet et le jeu en Galice</b> .....	17
I.1 La réalité actuelle du jeu et le jouet local.....	18
I. 2. Formes de production du jouet en Galice.....	25
I. 3. Classification et typologie du jouet galicien .....	30
CHAPITRE II Patrimonialisation des jouets et jeux locaux.....	41
II.2 Acteurs du processus de patrimonialisation .....	52
Chap II. 3.....	64
CHAPITRE III .....	69
Fungagatos: .....	82
CHAVE DE FERROLTERRA.....	87
Burro Fariñeiro.....	90
<i>Moura Miudiña</i> .....	91
CONCLUSION .....	97
Bibliographie .....	102
Table des illustrations .....	106
ANNEXES .....	107

## INTRODUCTION

Cette étude cherchera à approfondir la façon dont les processus de patrimonialisation peuvent influencer sur la fabrication et la conception des jouets et des jeux en Galice. À cette fin, une étude de cas a été réalisée avec un groupe coopératif galicien. Il s'agit de Miudinho Cooperativa Galega, une entreprise créée en 2015.

Il est particulièrement intéressant de voir l'évolution que cette entreprise a connue, depuis sa création récente. Bien que l'intérêt initial de cette entreprise soit au départ lié à la récupération de certains jeux et jouets traditionnels spécifiques, elle cherche aujourd'hui beaucoup plus. En cherchant à développer une approche de holistique et profondément liée à l'écologie et à l'environnement. Ce changement n'est pas dû au hasard et, pour mieux le comprendre, nous avons travaillé avec les membres de la coopérative selon une méthodologie fondée sur l'ethnographie collaborative<sup>1</sup>, tel qu'il sera développé ultérieurement.

### Bornes chronologiques et géographiques

En ce qui concerne les limites géographiques, la coopérative a son siège dans la paroisse de San Xoan, appartenant au conseil de Vigo (Fig1), dans la province de Pontevedra, au sein de la Communauté autonome de Galice, en Espagne.

L'entreprise Miudiño Cooperativa Galega, exerce la majeure partie de son activité en Galice, mais a également participé à des activités et à des formations au Portugal.

Néanmoins, dans le cadre de ce travail, il sera spécifiquement question du patrimoine ludique galicien, car la Galice est une communauté autonome avec une langue et une culture propres, comme il ressort clairement de la *Ley Orgánica 1/1981, de 6 de abril, de Estatuto de Autonomía para Galicia*.

De même, les références au paysage se concentreront sur les zones forestières de la zone de la commune de San Xoán, ainsi que sur celles des paroisses limitrophes comme Matama (où se trouve l'atelier de menuiserie de la coopérative) et Valladares. En effet, comme nous le verrons plus loin, ce sont les zones de prédilection pour l'obtention de matériaux. Ce sont aussi les zones forestières où la coopérative concentrerait idéalement une grande partie de ses activités ludiques et liées à l'éducation environnementale.

Le point rouge marque l'emplacement de la coopérative, tandis que la ligne de point de droite délimite le territoire de la communauté autonome de Galice, tandis que la ligne continue que nous voyons vers le bas marque la frontière avec le

---

1

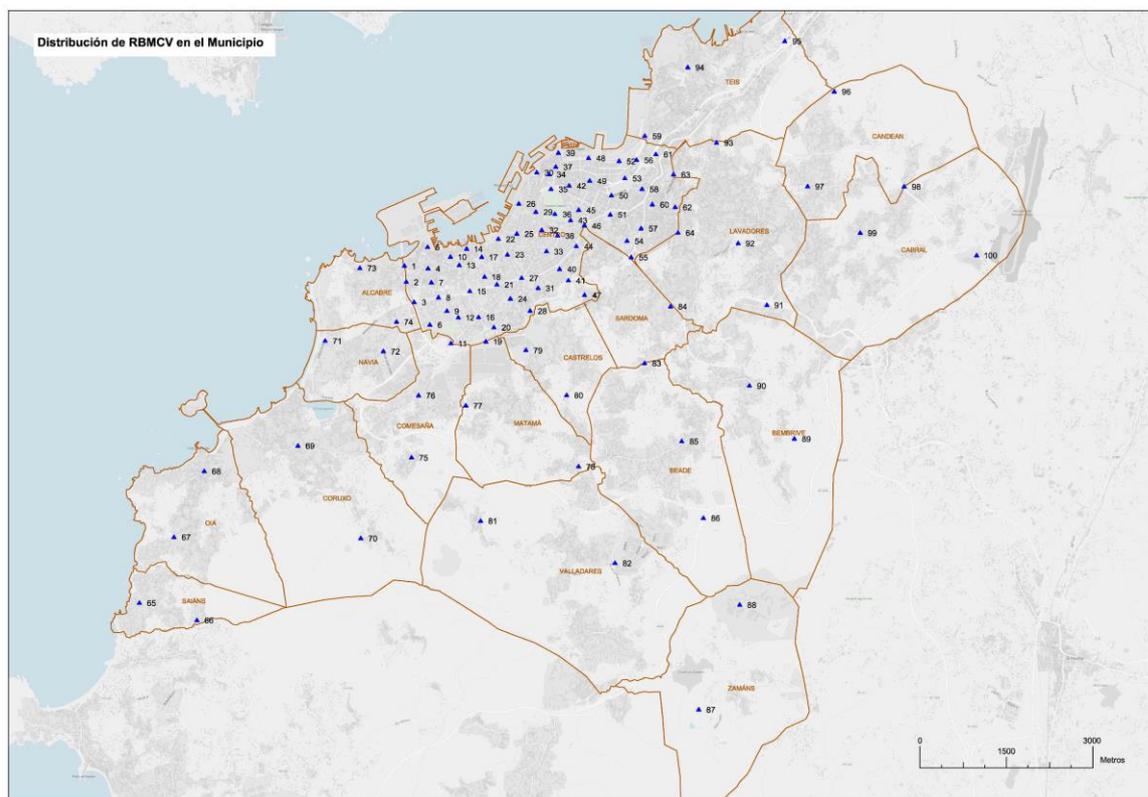


Figure 1 Sur la carte suivante, vous pouvez voir les limites des paroisses de la cité de Vigo. San Xoan appartiendrait officiellement au territoire de Valladares, près de la frontière avec Matamá.

## Intérêt du Sujet

L'intérêt de ce sujet est lié à la branche de recherche du master TPTI dédiée aux pratiques artisanales et à leur patrimonialisation. Le travail se concentre sur le patrimoine ludique et les savoirs liés au jeu. De même, l'entreprise qu'il s'agit d'observer développe une forme de production artisanale. Quant à l'intérêt pour Miudinho Cooperativa Galega, il réside essentiellement dans son parcours. Bien que ses membres aient débutés commencent à peine leur activité en 2015, leur intérêt a évolué, comme on l'a dit. Au début, leur intérêt se concentrait sur le jeu et le jouet comme une activité isolée. L'objectif était essentiellement la fabrication artisanale des jouets. Même si des facteurs tels que l'écologie, la durabilité et l'engagement social étaient présents, le jouet et le jeu étaient les principaux centres d'intérêt. Avec le temps et en raison de plusieurs facteurs que nous développeront plus avant que le

livre d'Eike Freire *Educar en Verde*<sup>2</sup> évoque, les membres de la coopérative ont commencé à voir une relation entre le jeu et le contexte dans lequel il est joué. Ainsi, la nature est devenue une partie intégrante de la manière de comprendre l'activité entrepreneuriale et à l'intérêt pour le patrimoine ludique/culturel galicien s'est joint l'intérêt pour le patrimoine naturel. Observer et essayer de comprendre comment ce changement d'orientation a été réalisé au sein d'une petite entreprise galicienne peut nous aider, à comprendre comment les processus patrimoniaux fonctionnent.

### État de la question

La thématique patrimoniale est liée à la question de la tradition. Eric Hobsbawm (2000)<sup>3</sup> présente l'invention des traditions comme d'une constante dans les groupes humains. Il relève qu'ils sont changeants, qu'ils ont une charge symbolique importante et qu'ils cherchent à se légitimer en fonction de leur ancienneté (ou prétendue ancienneté). Le concept d'invention de la tradition est intéressant, car il invite à remettre en question et à approfondir le pourquoi de certaines traditions ou pourquoi elles prévalent les unes sur les autres. Son travail nous apprend qu'il est important de remettre en question ce même concept.

Compte tenu du contexte concret dans lequel s'inscrit le travail, qui serait la Galice, communauté autonome appartenant à l'État espagnol la question du nationalisme est également importante pour cette étude. Benedict Anderson (1991)<sup>4</sup> parle de la communauté imaginée et souligne la nécessité d'un passé commun pour construire une nation. Ceci est particulièrement intéressant dans le cas de la Galice, puisqu'il s'agit d'un territoire avec une identité nationale distincte de celle de l'Espagne. Alfonso Daniel Rodríguez Castelao (2004) explore la question de la Galice en tant que nation. Ce dernier met particulièrement l'accent sur la question linguistique comme facteur clé pour définir la nation galicienne. La langue est une question très importante. Il a été dit que la réalité du jouet et du jeu sont transculturels, de sorte qu'un même objet ou une même activité peut être réalisée dans différents territoires. Cependant, pour Rodríguez Castelao "Si nous sommes encore Galiciens, c'est par l'œuvre et la grâce de

---

<sup>2</sup> FREIRE, Heike, *Educar en Verde: Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza*, Barcelona, GRAÓ de IRIF, 2011

<sup>3</sup> HOBBSAWM, Eric, *The Invention of Tradition*, United Kingdom, Cambridge University Press, 2000

<sup>4</sup> ANDERSON, Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Londres, Verso, 1991

la langue"<sup>5</sup>. Le patrimoine ludique galicien est galicien aussi pour cette raison. Galice, en tant que communauté, souffre d'une situation de diglossie qui menace la prévalence de la langue galicienne. Que la transmission des connaissances ludiques, les noms des jouets et des jeux soient en galicien est d'une importance fondamentale, en particulier si l'on considère le tableau ci-dessous qui montre que le pourcentage de locuteurs utilisant le galicien comme langue véhiculaire des personnes âgées de 5 à 14 ans a diminué de 12,83 points entre 2003 et 2018:

	Porcentaxe								
	2003	2008	2013	2018					
<b>En galego sempre</b>					<b>En castelán sempre</b>				
<b>De 5 a 14 anos</b>	7,10	15,26	13,20	14,27	<b>De 5 a 14 anos</b>	34,17	29,59	47,09	44,13
<b>De 15 a 29 anos</b>	8,49	18,59	19,78	18,94	<b>De 15 a 29 anos</b>	25,55	25,47	33,64	31,86
<b>De 30 a 49 anos</b>	6,63	22,06	23,07	23,66	<b>De 30 a 49 anos</b>	21,81	24,48	29,42	27,45
<b>De 50 a 64 anos</b>	1,16	34,26	35,42	32,78	<b>De 50 a 64 anos</b>	13,51	15,77	21,52	20,36
<b>De 65 ou máis anos</b>	6,11	52,90	52,74	48,48	<b>De 65 ou máis anos</b>	10,53	10,98	13,80	13,65
<b>Total</b>	3,20	30,29	31,20	30,57	<b>Total</b>	19,66	20,28	26,25	24,40

**Table 1. Instituto Galego de Estadística “Persoas segundo a lingua na que falan habitualmente por idade. Galicia e provincias”:**  
[http://www.ige.eu/igebdt/esqv.jsp?ruta=verTabla.jsp?OP=1&B=1&M=&COD=2953&R=9912\[12\];1\[0:3\];0\[all\]&C=2\[0\];3\[all\]&F=&S=&SCF=](http://www.ige.eu/igebdt/esqv.jsp?ruta=verTabla.jsp?OP=1&B=1&M=&COD=2953&R=9912[12];1[0:3];0[all]&C=2[0];3[all]&F=&S=&SCF=). Recuperé 1/12/2020

<sup>5</sup> CASTELAO, Alfonso Daniel. *Sempre en Galiza*. Santiago de Compostela, Galaxia, 2004  
 Texte originale en Galicien: Se ainda somos galegos e por obra e graza do idioma

En ce qui concerne les questions théoriques générales, lorsqu'il s'agit de parler du jeu et des jouets d'une manière plus générale, il existe différents auteurs de référence.

Anotre travail s'appuie sur les travaux du journaliste Richard Louv (2008)<sup>6</sup> et la pédagogue Eike Freire (2011)<sup>7</sup>, la relation entre jeu, enfance et nature. Les deux auteurs partent du principe qu'il y a des avantages à passer du temps dans le milieu naturel, surtout dans l'enfance. Ils soulignent également l'importance de l'espace de jeu en général et de la façon dont il détermine quels types d'activité ludique prévalent.

Par ailleurs, Johan Huizinga (1984)<sup>8</sup> et Brian Sutton-Smith (2001)<sup>9</sup> sont penchés sur des questions théoriques concernant le jeu et son rôle dans la vie quotidienne. Le premier auteur parle du jeu d'un point de vue culturel, en se référant à son ancienneté et à son rôle dans la création et la reproduction de la culture.

En ce qui concerne le jeu et le jouet, nous nous appuyerons ainsi sur des d'auteurs qui concentrent leur recherche en Galice, comme sur ceux qui abordent ce thème de manière générique à partir de différentes disciplines.

En Galice, l'intérêt pour le jeu remonte aux années 1920, avec l'apparition de certaines études ethnographiques réalisées par des membres de la Génération Nos<sup>10</sup>, en particulier par Vicente Risco (1933)<sup>11</sup>, Il ecris une travail ethnograhique sur la vile de Melide, Ourense. Si bien son theme principale n'est pas le jeu, cette question est reflété dans son etude.

Poursuivant dans le monde de l'ethnographie et déjà dans les années 1960, Fermín-Bouza Brey (1982)<sup>12</sup> réalise des études pionnières dans lesquelles, le jeu est l'objet d'étude.

Cette ligne de recherche, qui commence à partir de l'ethnographie, vers les années 1990 prend une approche plus anthropologique, où le jeu continue comme l'objet d'étude chez des auteurs comme Vega Pato (1988)<sup>13</sup>.

---

<sup>6</sup> LOUV, Richard, *The Last Children in the Forest*, New York, Algonquin Books of Chapple Hill, 2008

<sup>7</sup> FREIRE, Heike, *Educar en Verde: Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza*, Barcelona, GRAÓ de IRIF, 2011

<sup>8</sup> Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 1984.

<sup>9</sup> SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of play*, US, Harvard University Press, 2001

<sup>10</sup> Groupe d'intellectuels galiciens formé dans les années 20. Essentiellement composé d'écrivains, ils se consacrent à revendiquer, étudier et diffuser des aspects de la culture galicienne.

<sup>11</sup> RISCO, Vicente e RODRIGUEZ, Amador. "Folclore de Melide" en VV.AA. *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, 1933

<sup>12</sup> BOUZA BREY, Fermín *Etnografía e folclore de Galicia*. Vigo, Xerais, 1982.

<sup>13</sup> VEGA PATO; O xogo dos bolos en soutipedre en *Boletín Auriense*. 1988. pp287-302

Les jeux et jouets traditionnels galiciens sont également étudiés dans le but d'être collectés et diffusés. De ce point de vue, Paco Veiga (2001) signale le travail du journaliste galicien, Arturo Romani (1979)<sup>14</sup>, pionnier de cette initiative, qui recueille des jeux de Muros, sa région de naissance. Aujourd'hui, il convient d'évoquer le travail d'Antón Cortizas (2013)<sup>15</sup>, qui réalise l'un des plus grands travaux de compilation et de classification de jouets locaux à ce jour. Grâce à sa propre expérience et à de nombreuses interviews d'enfants et d'adultes, celui-ci a créé une encyclopédie des jouets traditionnels galiciens. Plus de *1000 Brinquedos* décrit de manière détaillée, avec des informations sur leur difficulté de construction, des matériaux et des informations la manière de les utiliser. D'autres œuvres plus modestes mais tout aussi importantes se trouvent dans l'œuvre de López González e Garía Fernández (2014)<sup>16</sup>, qui compte deux volumes qui rassemblent des jouets faits à partir d'éléments naturels, le premier volume étant consacré à ceux de la printemps/été et le second de ceux de l'automne/hiver.

Il est également important de souligner l'importance d'associations comme *Patrimonio Lúdico Gallego*<sup>17</sup>, qui recueillent à la fois des bibliographies générales, ainsi que des informations sur les entreprises et les recherches menées dans le domaine ludique galicien. Par ailleurs, il convient de signaler l'existence de travaux liés à la thématique ludique dans «*Nós*» *Revista Internacional Galaicoportuguesa de Cultura*, qui, avec des auteurs comme João Amado<sup>18</sup>, soutiennent l'existence d'une relation culturelle, y compris en ce qui concerne les activités ludique, avec le Portugal.

Toujours en Galice, mais en marge de la question ludique, il faut souligner l'étude de certaines questions liées à la mythologie locale qui influenceront la création et la conception de certains jouets. Pour cela, nous ferons appel à des auteurs comme Buenaventura Aparicio Casado<sup>19</sup> et Rafael Quintía<sup>20</sup>. Tous deux nous parlent du mythe de la *Moura*. Aparicio se concentre sur la question d'un point de vue archéologique, en soulignant les éléments qui sont associés à ce mythe dans le paysage galicien. De son côté, Quintia nous apporte une vision anthropologique. Il parle de la *Moura* en la différenciant de la figure du *Mouro* et en soulignant son rôle dans le mythe de la création. Sur ce thème, nous pouvons également

---

<sup>14</sup> ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>15</sup> CORTIZAS, Antón, *Enciclopedia dos xogos populares*. Vigo, Xerais de Galicia, 2013

<sup>16</sup> LÓPEZ Gonzalez, X. & GARCIA Fernández. "Xoguetes naturais – Argalladas dos picaros (2 Vols)" Ouvirmos, S.L. 2014

<sup>17</sup> *Guía de recursos sobre o patrimonio lúdico galego*. Consulté le 26 avril 2020. <http://xogostradicionais.gal/>

<sup>18</sup> AMADO, J. "Brinquedos Tradicionais Populares" Associação recreativa e deportiva do Loureiro. 2020

<sup>19</sup> APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Edición do Castro. 2004

<sup>20</sup> QUINTÍA, Rafael. "Análise estrutural e simbólica do mito da Moura" Fundación Vicente Risco, 2015

souligner le *Dicionario dos seres míticos Galegos*, où nous pouvons consulter toutes sortes d'êtres mythologiques et leurs caractéristiques principales nous a également été utile.

## Methodologie et Sources

### Methodologie:

En développant ce projet, j'ai opté pour une approche ethnographique. Cette décision n'a pas été insignifiante. Ce type d'approche est nécessaire pour étudier certains processus sociaux et culturels, notamment de et à l'échelle quotidienne, comme le souligne Rockwell (2005). Cette nécessité tient au fait que, pour étudier la vie quotidienne, il faut d'une certaine manière être part et participer. La participación es fundamentalmente una intención asociada a la situación de estar presente en el campo. (Velasco y Díaz, 2006)<sup>21</sup> Ce qui signifie que participer aux activités des personnes observées nous aide à mieux comprendre comment leur environnement fonctionne, comment les relations se construisent, entre autres choses.

Nous avons donc choisi une approche aussi collaborative que possible, en encadrant la méthodologie dans ce qu'on appelle "ethnographie collaborative". Cette méthodologie invites commentary from our consultants and seeks to make that commentary overtly part of the ethnographic text as it develops. (Lassiter, 2005)<sup>22</sup>

De cette façon, les personnes concernées sont censées être une partie active et intégrante du travail. Leur rôle ne se limite pas dans le travail de terrain. Par exemple, dans le cas de la bibliographie, il convient de souligner les ouvrages et les références fournis par la Miudinho Cooperative Galega elle-même. C'est une contribution importante, car l'activité de cette coopérative repose sur une base théorique qui a évolué depuis le début et l'accès aux sources qu'elle utilise pour construire cette base est d'une importance vitale pour ce projet. Dans On a discuté de ces mêmes sources bibliographiques avec les membres de la coopérative en leur demandant quelles sont celles qui étaient les plus importants pour eux et qui ont marqué un avant et un après dans la façon dont ils perçoivent leurs activités. Cette discussion a été importante, non seulement pour examiner les œuvres clés dans le grand volume de livres consultés, mais aussi parce qu'ils partent de disciplines différentes qui peuvent nous être

---

<sup>21</sup> VELASCO MAILLO, Honorio, DÍAZ DE RADA Antonio, *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela.*, Madrid, Trotta, 2006

<sup>22</sup> LASSITER, Lucke E., *The Chicago guide to collaborative ethnography*, Chicago, The University of Chicago Press, 2005

étrangères, comme la psychologie. Il s'agit donc d'un grand privilège de pouvoir inclure ces acteurs pour aborder ces questions qui peuvent nous sembler plus étrangères. Ce dialogue fait donc partie du travail sur le terrain et sera reflété dans le résultat final du travail.

### Entretien:

Parmi les méthodes utilisées pour mener cette enquête, il convient de souligner l'utilisation de l'entretien. La réalisation d'entretiens dans le cadre d'une enquête à caractère ethnographique comme le fait remarquer, "proporciona discurso ajeno, de los sujetos de estudio."<sup>23</sup> (Velasco y Díaz, 2006)<sup>24</sup> qui complète le discours fruit de l'observation, qui se construit à partir de la vision du chercheur. Il est donc indispensable pour le type de recherche proposé car proporciona sentido a las acciones a veces incomprensibles que se observan, o corrige las inferencias a veces precipitadas que se obtienen por observación.<sup>25</sup> (Velasco y Díaz, 2006)<sup>26</sup>. Dans ce cas, on a opté pour des entretiens semi-structurés qui proposent des sujets plus ou moins larges pour que les personnes interrogées puissent exprimer leur point de vue dans leurs propres mots et en utilisant leurs propres catégories. Les entretiens ont été réalisés individuellement, en personne ou en ligne selon la disponibilité et la situation relative au Covid-19.

Nous avons rencontré trois groupes d'individus. Il y aurait d'abord les membres de la coopérative : Ambrosio, César, Diego et Judit. Deuxièmement, le groupe serait celui des personnes liées à l'activité muséale. Au troisième il y aurait les clients de la coopérative (un client privé et un autre institutionnel) Bien entendu, chaque groupe aurait ses protocoles adaptés à ses caractéristiques particulières.

### Premiere group: Miudiño Cooperativa Galega

Il y aura trois entretiens avec chacun des quatre principaux membres de la coopérative. Il s'agit de les réaliser en personne et d'enregistrer uniquement l'audio. Elles seront réalisées en galicien, langue véhiculaire des interviewés. Elles seront ensuite transcrites dans cette même langue, en traduisant les parties nécessaires pour les citations textuelles qui apparaîtront dans le mémoire final.

---

<sup>23</sup> Traduction propre. Texte originale en espagnol: *proporciona discurso ajeno, de los sujetos de estudio.*

<sup>24</sup> VELASCO MAILLO, Honorio, DÍAZ DE RADA Antonio, *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela.*, Madrid, Trotta, 2006

<sup>25</sup> Traduction propre. Texte originale en espagnol:

<sup>26</sup> VELASCO MAILLO, Honorio, DÍAZ DE RADA Antonio, *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela.*, Madrid, Trotta, 2006

Chaque entrevue est conçue pour durer entre 40 et 60 minutes. Une durée plus longue que celle-ci pourrait épuiser les personnes interrogées. C'est pourquoi trois entretiens seront organisés sur les thèmes suivants :

Entretien 1 : Avec un accent sur la naissance de l'entreprise et ce qui l'a amenée à la démarrer

Entretien 2 : Avec un accent sur le processus productif

Entretien 3 : Avec un accents sur leurs plans futurs

Dans le deuxième groupe de personnes interrogées serait des personnes liées au patrimoine ludique. (Pour le moment) il y a João Amado, chargé de Escola do Brinquedo Tradicional Popular de Coimbra. Cet entretien a été jugé important tant pour la longue carrière de l'interviewé dans le domaine du patrimoine ludique, que pour son rôle dans l'EBTPC, qui, bien que refusant le label de "musée", est un grand exemple de patrimonialisation. Bien qu'il s'agisse d'un exemple plus ou moins étranger au territoire spécifique sur lequel travaille la coopérative, il servira à tracer des parallèles et à réfléchir sur la réalité transculturelle du jouet.

#### Problématiques:

Il est important de préciser que les circonstances dans lesquelles cette enquête a été réalisée ont été quelque peu particulières. En raison de la situation provoquée par la pandémie de Covid-19, le travail physique sur le terrain, a été très limité. De même, le calendrier des activités de la coopérative et ma propre capacité d'y être présent ont été bouleversés. C'est pourquoi il y a moins de notes de terrain que ce qui serait idéal pour une telle recherche. Pour tenter de surmonter ces difficultés, j'ai choisi de maintenir un dialogue actif avec les quatre membres de la coopérative par l'envoi de messages mails. Il est également envisagé d'augmenter les entretiens formels, ainsi que d'interviewer des experts en matière de patrimoine ludique étrangers à Miudiño Cooperativa Galega. Ce dernier est surtout lié à l'impossibilité de visiter certains musées ou événements consacrés à ce thème en personne.

Enfin, il est important de souligner l'importance d'une approche collaborative au niveau éthique. Pas seulement du point de vue de doter d'agence les personnes avec lesquelles nous

collaborons, mais aussi du point de vue de la reconnaissance de leurs contributions, tant dans leur propre domaine que dans ce travail. Enfin, il est important de souligner l'importance d'une approche collaborative au niveau éthique. Pas seulement du point de vue de doter d'agence<sup>27</sup> les personnes avec lesquelles nous collaborons, mais aussi du point de vue de la reconnaissance de leurs contributions, tant dans leur propre domaine que dans ce travail.

Les autres sources de ce travail, mise à part les entretiens sont des photos. Parmi, les sources photographiques, se trouvent des images scannées, des croquis réalisés par Ambrosio, le charpentier de la coopérative, à travers lesquels les concepteurs commencent à penser au jouet . De la plupart nous avons deux versions. Une première version et une version plus détaillée avec des mesures et des matériaux énumérés. Ces documents permettent de suivre l'évolution de la conception du jouet et de comprendre qui conçoit le jouet, s'il y a une coupure entre le concepteur et celui qui exécute.

Nous avons également utilisé des photos des modèles de contreplaqué utilisés comme modèle pour découper les pièces en bois qui composent les jouets. D'autre part, nous avons recueilli de nombreuses photos des jouets terminés et quelques prototypes. Enfin, nous avons des photos des espaces de jeux proposés par la coopérative lors d'événements tels que le Culturgal ou similaires.-Il sera également tenu compte des sources documentaires de l'entreprise elle-même. Ces documents sont :

- Le document fondateur de l'entreprise en novembre 2015
- Le document reflétant la solennisation de ses accords sociaux en avril 2018
- Le document reflétant le changement de ses accords sociaux en octobre 2018

-Enfin, il sera fait usage de sources en ligne comme peut être le site Web de la coopérative elle-même et d'autres sites Web disponibles sur le sitographie. Ces sites comprennent des sites liés aux musées ou le guide de ressources sur le patrimoine ludique galicien

### **Travail de Terrain:**

Il a finalement été possible d'organiser quelques séances d'observation. Ces sessions ont porté essentiellement sur la création de la nouvelle ligne de poupées en tissu. Il y a eu quatre séances, qui tournaient généralement autour de la teinture des tissus. D'autres activités parallèles étaient également menées, comme la sélection de tissus et de teintures,

---

<sup>27</sup> Dans le domaine des sciences sociales comme l'anthropologie et la sociologie, Agency denotes individual capacity for free thought and action (Bruce et Yearly, 2006). De cette définition dérive également le terme *agent*, qui serait une personne avec *agence*.

des commentaires sur la conception des poupées ou des commentaires sur la gestion de ce nouveau produit ou même d'autres produits de la coopérative. L'objectif de ces séances était d'observer de première main le processus de formation et de conception d'un jouet depuis pratiquement son point de départ.

Il convient de souligner que l'une des principales raisons pour lesquelles il a été décidé de procéder à cette observation dans ce contexte particulier tient à plusieurs raisons. Le premier serait lié à la situation de pandémie Covid-19. Dans ce cas particulier, l'endroit où l'observation a eu lieu était ma résidence habituelle à Vigo. Si la personne qui coordonne ce projet est Judit, dont on a déjà parlé, la principale collaboratrice est Maria Soledad, épouse d'Ambrosio, menuisier de la coopérative. Marie Solitude et Ambroise sont mes parents et à Vigo, nous sommes des convives. Cela signifie qu'en ayant lieu l'activité de teinture et de couture dans ma résidence particulière, je pouvais y assister sans compromettre la sécurité de personne et sans enfreindre la réglementation en vigueur à l'époque.

C'est pour cette raison qu'il n'a pas été possible de réaliser des travaux de terrain dans des écoles, des ateliers ou des formations dispensées par Miudiño Sociedade Cooperativa Galega.

De même, on a pu visiter l'atelier de menuiserie. L'objectif était de prendre note des outils et des techniques utilisés pour la fabrication de jouets en bois.

## **CHAPITRE I Le jouet et le jeu en Galice**

---

### Chapter I Toys and Games in Galice

---

In this first chapter of the report, we will try to analyze the current situation of Galicia with regard to the leisure heritage, as well as other issues related to this, such as crafts and the local landscape. Likewise, this chapter will also serve to strengthen certain concepts and categories, such as traditional and popular toy. To this end, the chapter is divided into three sections and final conclusions.

Issues relating to games and toys shall be discussed in paragraph 1. A great focus will be placed on the play spaces, that is, the physical space in which the game is played and how it has been transformed. In literature there is a great emphasis on the relationship between childhood, play and nature. This leads us to make an analysis on the situation of the Galician natural landscape and its current problems.

Paragraph 2 will analyse the possible forms of production of traditional toys in Galicia. The situation of local craftsmen and issues such as the CE marking will be introduced. This final issue will be of vital importance when analysing our case study in Chapter III, as it is a European safety regulation that can greatly influence how toys are designed for sale.

Finally, Section 3, which analyzes the issue of the classification of the toy according to different authors. Different forms of classification will be studied, determining that each of them may have more or less relevance depending on the context of use. For this work will be used fundamentally one of the simplest, the proposal of Joao Amado, because it attends to the mode of production of the toy. It has only three categories: Popular, Artisan and Industrial.

Dans ce premier chapitre de la mémoire, nous essaierons d'analyser la situation actuelle de la Galice face au patrimoine ludique, ainsi que d'autres questions adjacentes à celui-ci comme l'artisanat et le paysage local. De même, ce chapitre servira également à renforcer certains concepts et catégories, tels que le jouet traditionnel et populaire. Pour ce faire, le chapitre est divisé en trois paragraphes et des conclusions finales.

Le paragraphe 1 traite des questions relatives aux jeux et aux jouets. Un grand accent sera mis sur les espaces de jeu, c'est-à-dire l'espace physique dans lequel on joue et comment celui-ci s'est transformé. La littérature met fortement l'accent sur la relation entre l'enfance, le jeu et la nature. Cela nous amène à faire une analyse de la situation du paysage naturel galicien et de ses problématiques actuelles.

Le paragraphe 2 analyse les formes possibles de production de jouets à coupe traditionnelle en Galice. La situation de l'artisan local et des questions telles que le marquage CE seront introduites. Cette dernière question sera d'une importance vitale dans l'analyse de notre étude de cas au chapitre III, car il s'agit d'une réglementation européenne de sécurité qui peut arriver à conditionner considérablement la manière dont les jouets sont conçus pour être vendus.

Enfin, le paragraphe 3, où la question de la classification du jouet est analysée par plusieurs auteurs. Différentes formes de classification seront étudiées, en déterminant que chacune d'elles peut être plus ou moins pertinente en fonction du contexte d'utilisation. Pour ce travail, l'une des plus simples sera utilisée, la proposition de Joao Amado, car elle tient compte du mode de production du jouet. Il ne compte que trois catégories : Populaire, Artisan et Industriel.

## I.1 La réalité actuelle du jeu et le jouet local

Tout au long de cette section, le thème à traiter serait la réalité actuelle du jeu et des jouets en fonction de la façon dont l'espace détermine les options de jeu. Des questions telles que la perception de la sécurité et son évolution seront abordées. Enfin, on parlera de la question forestière, puisqu'il est établi que la relation avec la nature et donc la gestion de celle-ci interviennent dans les espaces de jeux disponibles et considérés sûrs

Même si le jeu et les jouets sont quelque chose qui perdure au fil du temps dans différentes cultures, la façon dont nous jouons, avec quoi, avec qui et où nous le faisons peut être très différente.

Les enfants d'aujourd'hui ont moins de temps pour jouer en plein air que ceux d'il y a trois décennies<sup>28</sup>. Cette affirmation répond au fait que, dans les sociétés qui ont tendance à vivre dans des zones plus urbanisées, suburbaines et de nature similaire, il est plus fréquent que les mineurs passent plus de temps dans des espaces fermés. À l'appui de cette affirmation, l'auteur cite une enquête réalisée en Angleterre entre 2007 et 2009, selon laquelle, depuis les années 70 jusqu'à cette date, la distance de jeu autonome à la maison, c'est-à-dire la distance à laquelle les enfants sont autorisés à jouer en dehors du foyer, réduit de 90%, tandis que le temps libre est réduit d'environ 15 heures par semaine.

De même, en Espagne, les enfants de 4 à 12 ans passent en moyenne 990h par an devant la télévision, l'ordinateur ou les jeux électroniques et environ 960h à l'école.<sup>29</sup>

Il s'agit de données intéressantes, car les loisirs en face des écrans ont tendance à être une activité intérieure, qui peut être réalisée en solitaire, tandis que d'autres formes de jeu en extérieur donnent plus de place pour interagir avec d'autres personnes du même groupe d'âge (voir jouer dans un parc)

La question de l'espace, du lieu où l'on joue est fondamentale, car elle détermine dans une large mesure les possibilités de jeu.

Paco Veiga<sup>30</sup> (2001) classe les espaces de jeu en trois catégories résumées ci-dessous:

Espaces domestiqués : gymnases et pavillons sportifs. Lieux standardisés de jeu, prévisibles dans leur utilisation.

Espaces sauvages : en pleine nature. Imprévisible, invite à improviser et s'adapter

Espaces Semi-domestiqués : Chemins, places. Intermédiaire entre les deux précédents. Il invite à l'improvisation et à l'adaptation, mais il est plus prévisible qu'un espace sauvage.

De cette manière, nous constatons que les formes de jeu prédominent aujourd'hui dans des espaces domestiqués pour lesquels il n'y a pas trop de disponibilité. Cela affecte ce que nous entendons par jeu traditionnel, car il fleurit dans les espaces sauvages et semi-domestiqués où il est né. En outre, il faut du temps, non seulement de la part des enfants, mais aussi de la part des adultes qui les entourent, car il est important qu'il y ait une interaction intergénérationnelle plus ou moins constante et fluide.

---

<sup>28</sup> FREIRE, Heike, *Educar en Verde: Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza*, Barcelona, GRAÓ de IRIF, 2011

Texte originale en espagnol: Los niños de hoy disponen de menos tiempo para jugar al aire libre que los de hace tres décadas

<sup>29</sup> FREIRE, Heike, *Educar en Verde: Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza*, Barcelona, GRAÓ de IRIF, 2011

Texte originale espagnol: los niños entre 4 y 12 años pasan una media de 990h anuales frente a la televisión, ordenador o juegos electrónicos y unas 960h en la escuela.

<sup>30</sup> VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001.

De même, même s'il existe l'option des espaces naturels pour les loisirs, ceux-ci ne sont pas toujours accessibles à ceux qui habitent des zones urbaines et même s'ils l'étaient, ils ont tendance à être considérés comme dangereux.

Eike Freire réfléchit sur cette question, en opposant le "danger" de s'exposer au froid en extérieur à celui de s'exposer à des acariens en intérieur, ainsi qu'à d'autres questions liées à la santé telles que l'obésité infantile, liée à une vie sédentaire. Leur réflexion nous amène à penser que le risque est toujours relatif, mais ce que nous comprenons comme plus ou moins dangereux est socialement construit.

La même auteure parle de la façon dont la sécurité est aujourd'hui comprise principalement de manière passive, en enseignant aux plus petits à éviter les risques au lieu d'apprendre à les gérer. De même, nous soulignons les vertus de passer du temps dans la nature pour la santé, physique et mentale.

Eike Freire n'est pas, loin s'en faut, le seul auteur concerné par ces questions. Richard Louv (2008), dans son ouvrage *The last Children in the Woods*, aborde cette même question de manière encore plus détaillée. Il note que les enfants, en plus d'occuper de moins en moins d'espaces extérieurs, sont de plus en plus confinés dans des espaces plus petits, même lorsqu'ils sortent à l'extérieur (surtout les plus jeunes enfants), en faisant référence aux poussettes, aux voitures, etc.

Cet auteur invente le terme de *Nature-Deficit disorder*, qu'il définit comme:

les coûts humains de l'aliénation de la nature, entre autres : utilisation réduite des sens, difficultés d'attention et taux plus élevés de maladies physiques et émotionnelles. Le trouble peut être détecté chez les individus, les familles et les communautés. Le déficit de la nature peut même changer le comportement humain dans les villes, ce qui pourrait finalement affecter leur conception, car des études de longue date montrent une relation entre l'absence, ou l'inaccessibilité, des parcs et des espaces ouverts avec des taux de criminalité élevés, la dépression, et d'autres maladies urbaines.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Texte original the human costs of alienation from nature, among them: diminished use of the senses, attention difficulties, and higher rates of physical and emotional illnesses. The disorder can be detected in individuals, families, and communities. Nature deficit can even change human behavior in cities, which could ultimately affect their design, since long-standing studies show a relationship between the absence, or inaccessibility, of parks and open space with high crime rates, depression, and other urban maladies. Source: LOUV, Richard, *The Last Children in the Forest*, New York, Algonquin Books of Chapple Hill, 2008

Il est important de souligner que le même auteur met en garde contre l'utilisation de ce terme, que je pense devoir exposer avant d'approfondir cette question et qui est la suivante :

Notre culture est tellement pleine de jargon, si dépendante du modèle de la maladie, que j'hésite à introduire ce terme.<sup>32</sup>

Cet avertissement est fondamental et nécessaire pour comprendre le concept de *disorder Nature-Deficit* qu'il propose. Bien qu'il parle de questions liées à la santé, il ne cherche pas à créer une nouvelle pathologie, mais à prêter attention à la façon dont les rythmes et la manière dont les villes sont constituées peuvent affecter les gens. L'auteur lui-même considère qu'il doit faire l'objet d'une enquête approfondie de la part des professionnels concernés.

L'existence de ce terme, ainsi que les données présentées ci-dessus, confirment qu'actuellement le jeu est une activité essentiellement intérieure pour laquelle il semble de plus en plus qu'il y ait moins de temps, car le loisir n'est pas une priorité.

La Galice ne fait pas exception à cette réalité. Il s'agit d'une communauté autonome essentiellement rurale, où les centres urbains ont une étendue de terrain forestier, comme c'est le cas à Vigo.

De même, il existe certaines problématiques liées à la gestion des zones forestières. En ce qui concerne la situation de l'écosystème local, une des principales questions à prendre en compte est la répartition des espèces d'arbres sur le territoire galicien. Avant de commencer à exposer cette question, l'image 4 des annexes montre sur une carte de l'Espagne la distribution de l'eucalyptus, où l'on peut voir que la plus grande concentration se trouve dans le nord, notamment le nord-ouest du pays, la côte galicienne étant le site le plus densément apparent.

Les plantations d'eucalyptus sont la plus grande et la plus abondante formation d'arbres en Galice, occupant près de 288.000 hectares et représentant plus d'un cinquième (20,3%) de la forêt galicienne (Dirección Xeral de Ordenación Forestal , 2015)<sup>33</sup> Le prochain arbre le plus populaire serait le pin, de sorte qu'en

---

<sup>32</sup> Texte originale: Our culture is so top-heavy with jargon, so dependent on the illness model, that I hesitate to introduce this term. Source: LOUV, Richard, *The Last Children in the Forest*, New York, Algonquin Books of Chapple Hill, 2008

<sup>33</sup> Original text: Las plantaciones de eucaliptos son la formación arbórea más extensa y abundante de Galicia que ocupa casi 288 mil hectáreas y representan más de una quinta parte (20,3%) del monte arbolado gallego

ajoutant les mélanges des deux ensemble ils occupent environ 734 mille hectares qui représentent plus de la moitié (52%) de la forêt galicienne. (Dirección Xeral de Ordenación Forestal , 2015)<sup>34</sup>.

De cette façon, l'espèce la plus représentée dans les masses feuillues galiciennes est une espèce exotique envahissante. L'avis souligne lui-même les principaux problèmes résultant de la présence incontrôlée d'eucalyptus sur le territoire galicien, qui peuvent se résumer comme suit :

- Ils provoquent l'appauvrissement des chaînes trophiques, par les difficultés de décomposition des feuilles, empêchant l'incorporation de matière organique dans le sol et la minéralisation du nitgène.

- Modifient les propriétés physico-chimiques, biochimiques et microbiologiques du sol, plus que les feus dans les forêts autochtones de chênes ; et diminuent le bilan hydrique

- Entravent la germination et la croissance d'autres espèces.

- Elles entraînent une perte de biodiversité végétale et animale, augmentant le risque d'installation d'autres envahissantes. Elles entraînent également une fragmentation des écosystèmes naturels

- Ils colonisent des espaces ouverts, déplaçant les colonisatrices autochtones, surtout après les incendies, ce qui les fait agir comme des "mauvaises herbes«

- Ils sont difficiles à éradiquer et leur contrôle coûte donc cher à l'économie.

- Ils augmentent le risque d'incendie par l'accumulation de feuilles et la présence d'huiles gonflables. C'est pourquoi les zones plantées d'eucalyptus peuvent entrer dans une boucle de rétroaction (l'eucalyptus favorise le feu et celui-ci favorise l'eucalyptus sur d'autres espèces) qui est difficile à briser.

- Ils favorisent l'introduction d'espèces associées, d'insectes et de fungus, qui déplacent les indigènes.

---

34 Original text: si se añaden las mezclas de ambos entre sí en conjunto ocupan unas 734 mil hectáreas que representan más de la mitad (52%) del monte arbolado gallego.

La surreprésentation des eucalyptus a suscité l'inquiétude des communautés montagnardes. Le Xornal Dixital Agrario expose clairement cette position et des associations comme Adega le soutiennent.

Le 15 octobre 2017, une série d'incendies ont eu lieu dans toute la partie nord-ouest de la péninsule ibérique. Une grande partie des espaces verts de la ville de Vigo ont été brûlés et le feu a même atteint le centre-ville.

Ces incendies étaient en grande partie liés à la forte présence d'eucalyptus dans la région. Évidemment, ce n'était pas la seule cause. Le manque d'une gestion efficace des forêts, impliquant le nettoyage et l'entretien des terres et des conditions climatiques favorables ont été d'autres causes majeures de l'ampleur des incendies. Aussi,

s'il est vrai que les précipitations totales sont relativement importantes sur la majeure partie du territoire galicien, il y a des épisodes annuels significatifs de manque de précipitations (...), qui, avec la faible capacité de rétention d'eau de nos sols, produisent chaque année des périodes de graves pénuries d'eau, qui permettent aux feux de forêt d'éclater<sup>35</sup>

D'autres éléments soulignés par l'auteur Fernández Couto sont les vents de la composante nord-ouest et même l'action humaine elle-même, intentionnelle ou non. Il est vrai que cet article cité date de 2006, 11 ans avant la situation tragique citée en 2017, mais les conditions climatiques et de gestion des forêts ne semblent pas avoir beaucoup changé au cours de ces 11 années et ce n'est qu'après 2017 que des initiatives visant à protéger l'écosystème et à prévenir des événements similaires commencent à se mettre en place.

Cependant, ces initiatives sont même devenues controversées. Comme nous l'avons dit, beaucoup d'entre elles portent sur la question de l'eucalyptus. Des entreprises comme ENCE ont produit des rapports sur les avantages de cette usine, en particulier au niveau du développement économique. Bien qu'il soit vrai que la gestion contrôlée de cet arbre ne doit pas être nuisible, il convient de noter que l'expansion de l'eucalyptus en Galice dépasse de 76% les prévisions

---

<sup>35</sup> Original text: si bien es cierto que las precipitaciones totales son relativamente importantes en la mayor parte del territorio gallego, existen importantes episodios anuales de falta de precipitaciones (...), que unida a la escasa capacidad de retención de agua de nuestros suelos, producen anualmente períodos de fuerte déficit hídrico, que posibilitan la aparición de los incendios forestales  
Fernández-Couto, T. "Los incendios forestales en Galicia" en Real Sociedad Económica de Amigos del País Valencia (RSEAPV), Valencia, Spain. 2006

de la Xunta en 1992<sup>36</sup>. Il est évident qu'il y a des problèmes de gestion qui ne sont pas aidés par l'abandon généralisé des campagnes.

*Amarelante Cooperativa Galega*<sup>37</sup> est né au conseil municipal de Manzaneda en 2013. Son objectif est de récupérer des terres de châtaigniers qui ont été abandonnées afin de produire des châtaignes et des produits qui en sont dérivés. Ce type d'initiatives est assez intéressant du point de vue de la durabilité et même de celui de la prévention des incendies et de l'amélioration du rapport entre la population et le milieu rural. C'est parce que pour pouvoir cueillir les châtaignes, la montagne doit rester propre, c'est-à-dire qu'il faut enlever les mauvaises herbes, ce qui réduit le risque d'incendie.

En outre, les châtaigniers appartiennent à la catégorie des arbres feuillus locaux, sont autochtones et contribuent à maintenir l'humidité du sol. Mais peut-être plus important encore, en tant que coopérative, les habitants de la région sont invités à participer au processus, surtout de collecte, en les mettant en contact direct avec le paysage et en recevant ensuite une récompense financière pour leur travail. Ce n'est là qu'un exemple d'alternatives possibles ou de stratégies complémentaires à la plantation d'eucalyptus.

À ce stade, on peut se demander pourquoi, face à la connaissance des risques supplémentaires de l'eucalyptus et à l'existence d'alternatives plus ou moins valables à le maintenir, alors que son seul usage est d'approvisionner Ence. Ici Cidras (2020) parle de l'existence d'intérêts politiques. Selon ses données sur les votes d'initiatives visant à éliminer l'eucalyptus de certains territoires, les partis de droite politique votaient massivement contre, tandis que la gauche tendait à voter massivement pour. La gestion forestière est ainsi aux mains d'une lutte politique. Dans ce cas, la droite justifie les bienfaits de l'eucalyptus en se référant au rapport précité d'impacte environnemental d'Ence,<sup>38</sup> tandis que la gauche adhère au fait qu'il s'agit d'une espèce reconnue comme exotique et que son étendue actuelle dépasse toute prévision et a été associée à des problématiques comme celles déjà mentionnées incendies.

---

<sup>36</sup> Original text: la expansión del eucalipto en Galicia supera en un 76% las previsiones que la Xunta tenía en 1992. Traviesas, C. "Galicia: Territorio, conflicto y discurso rural ante los incendios." *Viento sur: Por una izquierda alternativa*, n° 155, 2017. pp109-117.

<sup>37</sup> Site web de la Cooperative: <https://amarelante.gal/es/inicio/>

<sup>38</sup> Cátedra Ence (2015) « informe impacto forestal ence en galicia » récupéré 28-12-2020: [https://ence.es/wp-content/uploads/pdf/Informe\\_Economico\\_Forestal\\_Ence.pdf](https://ence.es/wp-content/uploads/pdf/Informe_Economico_Forestal_Ence.pdf)

Cette déviation vers l'étude du paysage local est importante. Elle affecte directement Miudiño SCG et son mode de production. La diversité arboricole de la zone conditionne leur capacité à utiliser des espèces locales ou non. En outre, ils ont été directement victimes des incendies, car ils ont affecté spécifiquement leur siège. Par ailleurs, comprendre la relation entre la population et le paysage aidera à comprendre la relation entre les personnes et les éléments patrimoniaux qui y sont liés. Si l'endroit associé au jeu traditionnel est la forêt et celui-ci est négligé sera problématique. De même, des éléments liés transversalement au jeu, comme la mythologie comme on le verra dans les chapitres suivants, seront également affectés. Si la forêt disparaît, les êtres mythologiques qui y sont associés et les éventuels éléments archéologiques qui s'y trouvent disparaissent de l'imaginaire populaire.

Il est clair que le paysage qui nous entoure détermine notre comportement, comme nous l'avons vu précédemment avec Richard Louv (2008) et Eike Freire (2011). À ce stade, on pourrait réfléchir à la relation entre le patrimoine naturel et le patrimoine ludique. Pour cela, nous devons voir les œuvres qui sont consacrées à la collecte et le catalogage de ces jouets.

## I. 2. Formes de production du jouet en Galice

Pour analyser la question de la production du jouet traditionnel en Galice, il faut commencer par comprendre le rôle de l'artisanat. Il est vrai qu'il existe des entreprises dédiées à l'organisation de jeux traditionnels qui n'ont pas la catégorie des artisans, sujet que nous commenterons également. Cette section commentera le cadre juridique et administratif qui entoure l'activité artisanale galicienne, qui existe actuellement et que d'autres types d'entreprises liées au jeu peuvent trouver. La question du marquage CE sera également abordée dans le cadre des questions juridiques et administratives. Il est important de s'attarder sur le cadre législatif tant de l'artisanat que du marquage CE. Comme nous verrons au chapitre III, ces deux questions sont importantes pour comprendre le fonctionnement de la coopérative à observer et la façon dont elle conçoit ses jouets.

En Espagne, l'artisanat représente environ 2,4 % du PIB industriel et 0,4 % du PIB total<sup>39</sup>. En Galice, il existe 1198 ateliers artisanaux enregistrés selon le Registre général de l'artisanat de la Xunta de Galicia, répartis en différents secteurs. L'artisanat en Galice est défini comme suit :

---

<sup>39</sup> Texte originale en espagnol: representa en torno al 2,4% del PIB industrial y un 0,4% del PIB total Gabinete de Prensa del Ministerio de comercio. *La artesana gallega Elena Ferro obtiene el Premio Nacional de Artesanía 2019*. [https://www.mincotur.gob.es/es-es/GabinetePrensa/NotasPrensa/2019/Paginas/191204Np\\_Premios-Nacionales-Artesania.aspx](https://www.mincotur.gob.es/es-es/GabinetePrensa/NotasPrensa/2019/Paginas/191204Np_Premios-Nacionales-Artesania.aspx)

toute activité économique comportant la création, la production, la restauration ou la réparation de biens ayant une valeur artistique ou populaire, ainsi que la prestation de services, est considérée comme une activité artisanale, pour autant qu'ils soient fournis ou obtenus par des procédés dans lesquels l'intervention personnelle constitue un facteur prédominant et le produit final est de facture individualisée et distincte de celle proprement industrielle.<sup>40</sup>

Ley 1/1992, de 11 de marzo, de Artesanía de Galicia.

De même, il existe différentes entités au sein de la communauté autonome qui s'occupent de la question de l'artisanat. La première serait celle de L'Association Galega de Artesáns, constituée en 1983, à l'initiative d'un petit groupe d'artisans traditionnels et contemporains, accueilli par la loi 19/77, du 1 avril, réglementant le droit d'association syndicale, il s'agit donc d'une association à caractère professionnel.<sup>41</sup> Des années plus tard, à travers cette association, sera créée "La Fundación Pública Artesanía de Galicia", une entité à but non lucratif qui dépend de la "Direction Xeral du Commerce et de la Consommation" de la Vice-présidence deuxième et Ministère de l'Economie, Entreprise et Innovation de la Xunta de Galicia. Fondée en 2003, sa principale fonction est doter le secteur artisanal d'une infrastructure spécialisée pour lui permettre de développer des programmes d'assistance, de formation, d'innovation, de catalogage, de promotion, de commercialisation et tout autre aspect inhérent à la culture des métiers artisanaux en Galice<sup>42</sup>. La fondation crée également sa propre marque, de sorte que les ateliers qui lui sont rattachés peuvent vendre leurs créations sous ce label, qui est entendu comme une reconnaissance de qualité.

Bien que ces entités existent et sont pertinentes dans le panorama artisanal galicien, pour être artisan il n'est pas nécessaire de faire partie de ces entités, sinon que la reconnaissance de l'artisan se fera par l'inclusion dans la Section des activités artisanales du Registre

Général de l'Artisanat de Galice. De même, pour avoir le statut de maître artisan, figure incontournable pour l'ouverture d'un atelier d'artisanat, elle sera accréditée par la Charte d'Artisan. Pour l'acquérir, il faut remplir l'une de ces trois conditions, selon le:

---

<sup>40</sup> Texte originale: tendrá la consideración de actividad artesanal toda actividad económica que suponga la creación, producción, restauración o reparación de bienes de valor artístico o popular, así como la prestación de servicios, siempre que los mismos se presten u obtengan mediante procesos en que la intervención personal constituye un factor predominante y el producto final sea de factura individualizada y distinta de la propiamente industrial. Ley 1/1992, de 11 de marzo, de Artesanía de Galicia.

<sup>41</sup> texte originale: en 1983 por iniciativa de un pequeño grupo de artesanos tradicionales y contemporáneos, acogida a la Ley 19/77, de 1 de abril, reguladora del Derecho de Asociación Sindical, por lo que se trata de una asociación de carácter profesional.

<sup>42</sup> Texte recuperé du site web de la Fundación de Artesanía de Galicia. Texte originale: s dotar al sector artisanal de una infraestructura especializada para que pueda desarrollar programas de asistencia, formación, innovación, catalogación, promoción, comercialización y cualquier otro aspecto inherente a la cultura de los oficios artesanales en Galicia.

*DECRETO 218/2001, de 7 de septiembre, por el que se refunde la normativa vigente en materia de artesanía, sont les suivants:*

1. Avoir suivi avec succès des cours dans des établissements d'enseignement dispensant une formation artisanale d'une durée minimale de 500 heures.

2. Avoir travaillé dans un atelier artisanal, dûment inscrit, sous la direction d'un maître artisan, reconnu comme tel par la Commission sellerie compétente en matière d'artisanat, avec une assistance minimale de 500 heures.

3. Exercer une activité artisanale comportant la création, la production, la restauration ou la réparation de biens ayant une valeur artistique ou populaire, ainsi que la prestation de services; pour autant que celles-ci soient fournies ou obtenues par des procédés dans lesquels l'intervention personnelle constitue un facteur prédominant et le produit final est une facture individualisée et distincte de celle de l'entreprise proprement dite, telle que visée à l'article 2, paragraphe 1 de la loi 1/1992, du 11 mars, sur l'artisanat de Galice.<sup>43</sup>

Il est important de souligner qu'en ne remplissant qu'une seule des trois conditions, on pourrait opter pour l'obtention de la lettre. Le troisième point est particulièrement intéressant car il n'implique pas une formation directe de la part d'un autre artisan et envisage la possibilité de le devenir de façon autodidacte. Bien qu'il soit nécessaire de prouver que l'activité réalisée répond aux caractéristiques du paragraphe 1 de la loi 1/1992, du 11 mars, sur l'artisanat de Galice, dont nous avons déjà mentionné les deux premiers points. Cette vérification se ferait par la remise d'un dossier reprenant en détail l'activité réalisée ainsi que les informations du demandeur. Ce dossier devra être validé par un artisan exerçant une activité similaire et remis avec la demande formelle de la lettre d'artisan.

De même, un artisan peut former un atelier artisanal, où il peut travailler avec d'autres personnes, dispenser une formation, etc. Quant à ce qui constitue un atelier artisanal, celui-ci doit remplir les conditions suivantes, de nouveau selon le paragraphe 1 de la loi 1/1992, du 11 mars, d'artisanat de Galice:

a) L'activité exercée doit être de préférence manuelle, sans perdre ce caractère par l'emploi d'ustensiles et de machines auxiliaires à condition qu'un produit individualisé soit produit.

b) Le responsable de l'activité doit être un artisan ou un maître artisan qui la dirige et y participe.

c) Que l'activité qu'il exerce figure dans la Section des activités artisanales du Registre général de l'artisanat de Galice.

---

<sup>43</sup> Texte originale: 1. Tener superados cursos en centros de enseñanza, que impartan formación artesana con una duración mínima de 500 horas. 2. Haber trabajado en un taller artesano, debidamente inscrito, bajo la dirección de un maestro artesano, reconocido como tal por la consellería competente en materia de artesanía, con una asistencia mínima de 500 horas. 3. Ejercer una actividad artesanal que suponga la creación, producción, restauración o reparación de bienes de valor artístico o popular, así como la prestación de servicios, siempre que estas se presten u obtengan mediante procesos en los que la intervención personal constituya un factor predominante y el producto final sea de factura individualizada y distinta de la propiamente industrial, tal y como se establece en el artículo 2, apartado 1º, de la Ley 1/1992, de 11 de marzo, de artesanía de Galicia.

d) Le nombre de travailleurs non familiaux employés à titre permanent ne dépasse pas dix, à l'exception des apprentis. (...)

e) Les unités à caractère coopératif ou associatif qui se consacrent exclusivement à la commercialisation de produits artisanaux, à condition que tous les membres soient eux-mêmes des professionnels de l'artisanat, pourront également être considérées comme des ateliers artisanaux. La qualité d'atelier artisanal sera attestée par la possession d'un document délivré à cet effet par la Commission galicienne de l'artisanat.<sup>44</sup>

Il existe actuellement au Registre général de l'Artisanat 18 artisans et ateliers enregistrés qui travaillent sous la catégorie : *Xoguetes, xogueteiro(a), Bonecos, bonequeiro(a)*, ça ve dire Fabricants de jouets ou de poupées

Fromer parti de cette registre permet de faire partie d'entités comme AGA (Asociación Galega de Artesáns) et la "Fundación Artesanía De Galicia" ci-dessus, ce qui a certains avantages au niveau de la gestion d'activités telles que la participation à des foires artisanales et même faire partie de la marque déposée "*Artesanía de Galicia*".

Quelques exemples sont, entre autres, "*As Lolas de Cascarilla*"<sup>45</sup>, une petite entreprise qui fabrique des poupées en coquille de maïs, pratique associée à l'époque de la récolte et du déshuilage de la plante.

"Artisanat Silvent"<sup>46</sup>, une entreprise familiale qui se consacre à la fabrication de jouets en bois.

De même, il existe d'autres entreprises en Galice, consacrées au jeu et aux jouets traditionnels qui ne sont pas formés par du personnel artisanal certifié et qui sont reprises sur le site web de l'observatoire du patrimoine ludique galicienne. Certains sont Xogos Paporrubio<sup>47</sup> et actuellement Miudiño Cooperativa Galega<sup>48</sup>.

---

<sup>44</sup>Texte originale:

a) Que la actividad desarrollada tenga un carácter preferentemente manual, sin que pierda este carácter por el empleo de utensilios y maquinaria auxiliar siempre que se origine un producto individualizado.

b) Que como responsable de la actividad figure un artesano o maestro artesano que la dirija y participe en la misma.

c) Que la actividad que desarrolle figure registrada en la Sección de Actividades Artesanas del Registro General de la Artesanía de Galicia.

d) Que el número de trabajadores no familiares empleados con carácter permanente no exceda de diez, excepto los aprendices alumnos. (...)

e) También podrán disfrutar de la consideración de taller artesano aquellas unidades de carácter cooperativo o asociativo que se dediquen exclusivamente a la comercialización de productos artesanos, siempre que todos los integrantes sean, a su vez, profesionales de artesanía. La condición de taller artesano se acreditará mediante la posesión de documento que a tal efecto expedirá la Comisión Gallega de la Artesanía

<sup>45</sup> Site de "lolas de Cascarilla" sur le site de Artesanía de Galicia:

<https://artesianiadegalicia.xunta.gal/gl/obradoiros/lolas-da-cascarilla>

<sup>46</sup> Espace de "Artesania Silvent" sur le site de Artesanía de Galicia:

<https://artesianiadegalicia.xunta.gal/gl/obradoiros/artesania-silvent>

<sup>47</sup> Site wed de Xogos Paporrubio: <https://xogospaporrubio.com/artesan%C3%ADa>

<sup>48</sup> Site Web de Miudiño Cooperativa Galega: <https://miudinho.gal/>

À ce stade, on peut se demander pourquoi il y a dans le monde du jouet des gens qui choisissent de devenir artisans ou de former un atelier artisanal sous la législation en vigueur, s'ils peuvent accomplir une telle activité sans passer par cette transe bureaucratique.

La possession du titre de maître artisan comporte certains privilèges. Parmi eux, la possibilité de former d'autres artisans ou de donner des cours et des ateliers officiels, ce qui serait difficile sans le diplôme.

Par ailleurs, il existe des subventions de la part d'organismes publics qui aident à financer l'activité artisanale, pour laquelle il faut être artisan dans ce même cadre légal.

Dans la même ligne, ce titre, comme il l'a mentionné, permet d'adhérer à des associations d'artisans. Celles-ci fournissent un réseau de soutien, par exemple en rendant compte des subventions. En outre, ils servent aussi d'outil que je peux potentiellement rendre visible, puisque les membres apparaissent souvent sur le site web et les réseaux sociaux des associations.

Ceci est particulièrement remarquable dans "Artisanat de Galice", qui compte en plus de sa propre marque. Bien que les conditions pour faire partie de la marque soient un peu plus strictes que celles d'être enseignant ou atelier artisan, on ne peut en faire partie sans l'être.

D'autre part, il est important de noter qu'à l'origine, dans les lois en vigueur en matière d'artisanat, peut-être à l'exception de l'artisanat gastronomique<sup>49</sup>, on a trouvé des références à l'utilisation de techniques ou d'outils spécifiques pour obtenir la catégorie d'artisan.

Dans le chapitre suivant, nous réfléchirons plus en profondeur sur ce que cela signifie et ce que signifie la détention ou non de la catégorie de l'artisanat au moment de parler de jouets traditionnels. En ce moment, par ailleurs, il convient d'introduire une nouvelle question concernant le cadre législatif de la fabrication de jouets. Le marquage CE.

Parmi les entreprises mentionnées ci-dessus et à la date de rédaction de ce travail, qu'elles soient dirigées par des artisans ou non, seule Miudiño dispose d'un marquage CE sur l'un des objets qu'elle commercialise comme jouets. On peut donc se demander à quoi sert ce marquage.

Le marquage CE fait partie de la directive 88/378/CEE du Conseil du 3 mai 1988 concernant le rapprochement des législations des États membres relatives à la sécurité des jouets<sup>50</sup>. Cette directive a été créée dans le but d'harmoniser les exigences de sécurité des jouets au sein des États membres de l'Union européenne afin de faciliter le libre-échange des jouets au sein de ce territoire.

---

<sup>49</sup> A date de 2020 il y a des nouvelles regulations pour l'artisanie gastronomique

<sup>50</sup> Directiva 88/378/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1988 relativa a la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros sobre la seguridad de los juguetes.

Le marquage CE, quant à lui, sera important pour comprendre comment les jouets traditionnels sont conçus. Bien que toutes les entreprises ne choisissent pas d'adhérer à ce label, celles qui le font voient leur activité commerciale conditionnée. L'entreprise Miudiño Cooperativa Galega vit ainsi, comme on le verra dans la section relative à l'étude de cas.

Ce marquage s'applique aux jouets, qui sont définis comme: todo producto tout produit conçu ou manifestement destiné à être utilisé à des fins de jeu par des enfants de moins de 14 ans<sup>51</sup>. Il s'agit donc d'un marquage obligatoire, à moins qu'une directive spécifique n'en dispose autrement.

Cependant, à l'intérieur du jouet galicien, il ne s'agit pas d'un marquage commun et son absence n'est généralement pas poursuivie. Cela peut être dû en partie au fait que les jouets ont tendance à être commercialisés localement, dans des environnements tels que les foires artisanales, où il n'existe pas de contrôle exhaustif. De même, l'obtention de ce marquage nécessite une dépense économique, les preuves nécessaires pour obtenir le rapport étant réalisées dans le secteur privé.

### I. 3. Classification et typologie du jouet galicien

Le jeu et donc le jouet sont des concepts larges que divers auteurs tentent de définir tout au long de l'histoire et des disciplines. Ce n'est pas en vain qu'elle est une nécessité vitale de l'être humain et qu'elle est trouvée dans toute culture enregistrée. Leurs fonctions sociales, culturelles, éducatives, etc., sont également très étendues et importantes. C'est pourquoi différentes disciplines et auteurs ont traité le jeu de différentes façons. C'est pourquoi Sutton-Smith (2001) propose qu'un understanding of play's ambiguity requires the help of Multiple disciplines.<sup>52</sup> Cet auteur se concentre spécifiquement sur l'ambiguïté qui entoure le jeu et qui rend difficile sa définition et par conséquent sa classification.

Almost Anything can allow play to occur Within its Boundaries, (Sutton-Smith) Ce même auteur effectue une classification des formes de jeu ordonnée de ce qui se passe principalement dans le domaine privé à ce qui se passe en public. Pour ce faire, il donne huit catégories avec de nombreux exemples de chacune d'elles. Son objectif est d'illustrer la grande diversité des phénomènes qui peuvent être associés au jeu, même s'ils ne sont parfois pas compris comme tels. L'auteur tient également compte de la diversité des acteurs

---

<sup>51</sup> Texte originale en espagnol: todo producto concebido o manifestamente destinado a ser utilizado con fines de juego por niños menores de catorce años

<sup>52</sup> SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of play*, US, Harvard University Press, 2001

impliqués dans le jeu, des objets impliqués dans le jeu ainsi que de la durée de l'activité, tous éléments indispensables pour analyser les activités énumérées ci-dessous :

-Jeu mental ou subjectif : rêves, fantaisie, imagination, donjons et dragons, métaphores de jeu, et jeu avec des métaphores.

-Jeu solitaire : loisirs, collections, écriture à des correspondants, maquettes de bâtiments, écoute de disques et de disques compacts, constructions, projets artistiques, jardinage, organisation de fleurs, utilisation d'ordinateurs, visionnement de vidéos, lecture et écriture, romans, jouets, voyages, reconstitutions de la guerre civile, musique, animaux de compagnie, lecture, travail du bois, yoga, antiquité, vol, course automobile, collecte et reconstruction de voitures, voile, plongée, astrologie, vélo, artisanat, photographie, shopping, randonnée pédestre, pêche, couture, observation d'oiseaux, mots croisés et cuisine.

-Les comportements ludiques : jouer des tours, jouer autour, jouer pour le temps, jouer jusqu'à quelqu'un, jouer un rôle, jouer vers le bas pour quelqu'un, jouer sur les mots, faire un jeu pour quelqu'un, jouer sur les autres comme en les piégeant, en jouant au hob, mettre quelque chose en jeu, le mettre en jeu, en le tenant en jeu, en jouant équitablement, en respectant les règles, en jouant les deux bouts contre le milieu, en jouant bien ses cartes, en jouant le deuxième violon traditionnel.

-Jeux sociaux informels : plaisanteries, fêtes, croisière, voyages, loisirs, danse, patin à roulettes, perte de poids, dîner, baise, repas-partage

malls, hostessing, babysitting, fun du samedi soir, rough and tumble, anachronisme créatif, parcs d'attractions, intimité, jeu de discours (énigmes, histoires, commérages, blagues, non-sens), clubs de célibataires, bars et tavernes, magie, radio amateur, restaurants et Internet.

-Jeu du public par procuration : télévision, films, dessins animés, concerts, terres fantastiques, sports-spectateurs, théâtre, jazz, musique rock, défilés (Rose Bowl, mummers, Thanksgiving), concours de beauté, courses de stock-car, festivals de la Renaissance, parcs nationaux, bandes dessinées, festivals folkloriques, musées, et la réalité virtuelle.

-Jeu de performance : jouer du piano, jouer de la musique, jouer de la comédie, jouer du jeu pour le plaisir du jeu, jouer à New York, jouer des poissons, jouer des chevaux, jouer de l'Iago, jouer des voix, jouer des jeux, jouer des jeux, jouer de la lecture, jouer par jeu, jouer du piano playlets. -Célébrations et festivals : anniversaires, Noël, Pâques, fête des Mères, Halloween, cadeaux, banquets, rôtis, mariages, carnivals, initiales, bals, Mardi Gras, Fastnacht, Odunde.

-Concours (jeux et sports) : athlétisme, jeux d'argent, casinos, chevaux, loteries, billard, football tactile, cerf-volant, golf, jeux de société, boire, les Jeux olympiques, corridas, combats de coqs, cricket, Buzkashi, poker, jeux d'adresse, stratégie, compétences physiques, chance, concours d'animaux, tir à l'arc, bras de fer, jeux de société, jeux de cartes, arts martiaux, gymnastique.

-Jeu risqué ou profond : spéléologie, deltaplane, kayak, rafting, motoneige, course d'orientation, boule de neige et jeux extrêmes comme le saut à l'élastique, la planche à voile, l'escalade sportive, la planche à roulettes, le vélo de montagne, le ski-kite, la luge de rue, l'ultrarunning et le saut d'obstacles<sup>53</sup>

Sutton-Smith, 2001

Cette classification est intéressante dans la mesure où elle invite à réfléchir sur la présence du jeu au quotidien comme partie intrinsèque de notre routine et de notre développement. Il invite à remettre en question des activités qui ne sont pas habituellement liées à des dynamiques ludiques, mais qui peuvent être comprises en leur sein. Il souligne également

---

<sup>53</sup> SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of play*, US, Harvard University Press, 2001

Texte Original: Mind or subjective play: dreams, fantasy, imagination, Dungeons and Dragons, metaphors of play, and playing with metaphors.

Solitary play: hobbies, collections, writing to pen pals, building models, listening to records and compact discs, constructions, art projects, gardening, flower arranging, using computers, watching videos, reading and writing, novels, toys, travel, Civil War reenactments, music, pets, reading, woodworking, yoga, antiquing, flying, auto racing, collecting and rebuilding cars, sailing, diving, astrology, bicycling, handicrafts, photography, shopping, backpacking, fishing, needlework, quilting, bird watching, crosswords, and cooking.

Playful behaviors: playing tricks, playing around, playing for time, playing up to someone, playing a part, playing down to someone, playing upon words, making a play for someone, playing upon others as in tricking them, playing hob, putting something into play, bringing it into play, holding it in play, playing fair, playing by the rules, being played out, playing both ends against the middle, playing one's cards well, playing second fiddle.

Informal social play: joking, parties, cruising, travel, leisure, dancing, roller-skating, losing weight, dinner play, getting laid, potlucks

malls, hostessing, babysitting, Saturday night fun, rough and tumble, creative anachronism, amusement parks, intimacy, speech play (riddles, stories, gossip, jokes, nonsense), singles clubs, bars and taverns, magic, ham radio, restaurants, and the Internet.

Vicarious audience play: television, films, cartoons, concerts, fantasy-lands, spectator sports, theater, jazz, rock music, parades (Rose Bowl, mummers', Thanksgiving), beauty contests, stock-car racing, Renaissance festivals, national parks, comic books, folk festivals, museums, and virtual reality.

Performance play: playing the piano, playing music, being a play actor, playing the game for the game's sake, playing New York, playing the fishes, playing the horses, playing Iago, play voices, play gestures, playbills, playback, play by play, player piano, playgoing, playhouses, playlets. Celebrations and festivals: birthdays, Christmas, Easter, Mother's Day, Halloween, gifting, banquets, roasts, weddings, carnivals, initiations, balls, Mardi Gras, Fastnacht, Odunde.

Contests (games and sports): athletics, gambling, casinos, horses, lotteries, pool, touch football, kite fighting, golf, parlor games, drinking, the Olympics, bullfights, cockfights, cricket, Buzkashi, poker, gamesmanship, strategy, physical skill, chance, animal contests, archery, arm wrestling, board games, card games, martial arts, gymnastics.

Risky or deep play: Caving, hang gliding, kayaking, rafting, snowmobiling, orienteering, snowballing, and extreme games such as bungee jumping, windsurfing, sport climbing, skateboarding, mountain biking, kite skiing, street luge, ultrarunning, and skyjumping

l'importance des agents. Il ne s'agira pas d'un jeu auquel participent uniquement des adultes mais d'un jeu auquel participent uniquement des enfants.

Cependant, comme il s'agit d'une classification fondée sur l'ambiguïté du ludique, bien que valable, elle est peut-être peu pratique pour notre cas particulier et objet. Il faut trouver une classification qui se concentre sur les éléments qui sont fondamentalement ludiques.

Paco Veiga, dans son œuvre *Xogo Popular Galego*, parle aussi de l'ambiguïté du jeu et de la difficulté de le définir, coïncidant en partie avec l'auteur mentionné ci-dessus. Pour sa part, il propose que le jeu ait trois caractéristiques principales.

Tout d'abord, le jeu est libre, exposé et non conditionné par des renforts ou des événements extérieurs. Deuxièmement, le jeu produit du plaisir en soi, toujours en dehors des buts et objectifs extérieurs au jeu lui-même. Enfin (...) dans l'activité ludique il y a une prédominance des moyens sur les fins, le but ultime du jeu étant simplement de jouer.<sup>54</sup>

On pourrait arguer qu'il s'agit d'une définition du jeu peut-être même romantique et idéalisée. Surtout dans ce qui nie l'influence des éléments extérieurs au jeu. Il est clair que le jeu, comme il est joué, quand et pourquoi il peut être lié à des modèles culturels qui pourraient être considérés comme extérieurs au jeu lui-même. Bien sûr, des éléments inclus dans la liste ci-dessus, comme ceux liés au sport de compétition ou au divertissement, pourraient être exclus sur la base de cette définition du jeu.

Il est vrai que cet auteur se concentre sur des types de jeux spécifiques, ce qui peut évidemment conditionner la définition et la classification ultérieure du jeu qui en découlera.

Dans ce cas, Paco Veiga se concentre délibérément sur la définition du jeu populaire, en le différenciant du jeu traditionnel.

Il s'agit d'une division importante car elles sont souvent utilisées de manière interchangeable et ce n'est pas toujours le cas.

Le jeu populaire est celui qui est né au sein d'une communauté donnée pour satisfaire ses besoins ludiques, besoins inévitablement marqués par son mode de vie<sup>55</sup> Il souligne également qu'ils font partie de la communauté en question en tant que création propre et singulière, constituent une création culturelle originale et sont transmis de génération en génération.

---

<sup>54</sup> Texte original: En primeiro lugar, o xogo é libre, espontáneo, e non condicionado por reforzos ou acontecementos externos. En segundo lugar, o xogo, produce placer en si mesmo, sempre a marxe de metas ou obxectivos externos ó propio xogo. Por último (...) na actividade lúdica hai un predominio dos medios sobre os fins, sendo a finalidade do xogo xogar, simplemente. VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

<sup>55</sup> VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

Pour différencier le jeu populaire du jeu traditionnel, il cite comme exemple de jeu traditionnel les échecs et ensuite comme exemple de jeu populaire "a billarda". Pour illustrer la différence, serait défini ensuite le jeu de *billarda*.

Jeu traditionnel lié à la Galice Des références à ce jeu apparaissent dans d'autres communautés autonomes d'Espagne comme l'Andalousie, le Pays basque et l'Estrémadure. Voici l'objectif du jeu, ainsi que le nom et la définition de ses différents composants:

Le jeu consiste à essayer d'arriver avec le "billarda" jusqu'au "Varal" avant votre adversaire, en utilisant pour cela des coups qui sont donnés avec le "palán" dans le "billarda", après l'avoir soulevé du sol avec lui et l'avoir ensuite frappé en l'air pour l'envoyer en direction du "Varal".<sup>56</sup>

*Terrain de jeux* : 50 x 20 m, s'adaptant en tout cas à la piste disponible à chaque endroit (généralement terrain de football, de tennis ou de basket-ball)<sup>57</sup>

*Varal*: Deux poteaux situés à 3,60 m l'un de l'autre (peut être un but de football salle ou handball qui ne compte pas ou traversier). Si le billard va entre les deux poteaux, à la hauteur qu'il soit, il est point valide.<sup>58</sup>

*Zone de tirage* : Un cadré de 60 x 60 cm marqué à l'extrémité du plateau opposé à "varal".<sup>59</sup>

*Palán*: est le bâton avec lequel on frappe. Il doit avoir 60,00 cm de long et un diamètre entre 1,50 et 3,00 cm.<sup>60</sup>

*Billarda*: C'est le bâton qui reçoit le coup. Il doit mesurer entre 18,00 et 25,00 cm de long, avec un diamètre entre 1,50 et 3,00 cm.<sup>61</sup>

---

<sup>56</sup> O xogo consiste en tratar de chegar coa billarda hasta o varal antes ca o teu contrincante, utilizando para o mesmo golpes que imos dando co palán na billarda, despois de levantala do chan co mesmo e golpeala posteriormente no aire para enviala cara ao varal. VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

<sup>57</sup> *Terreo de xogo*: 50 x 20 m, adaptándose en todo caso á pista dispoñible en cada aberto (normalmente pista de fútbol sala, tenis ou baloncesto) VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

<sup>58</sup> Dous postes situados a 3,60 m un do outro (pode ser unha portería de fútbol sala ou balonmán na que non conta o traveseiro). Se a billarda vai entre os dous postes, á altura que sexa, é punto válido. VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

<sup>59</sup> *Zona de saque*: Un cadrado de 60 x 60 cm marcado no extremo do terreo de xogo oposto ao varal. VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

<sup>60</sup> *Palán*: É o pau co se que golpea. Debe de ter 60,00 cm de longo e un diámetro entre 1,50 e 3,00 cm. VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

<sup>61</sup> *Billarda*: É o pau que recibe o golpe. Debe medir entre 18,00 e 25,00 cm de longo, cun diámetro entre 1,50 e 3,00 cm. VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

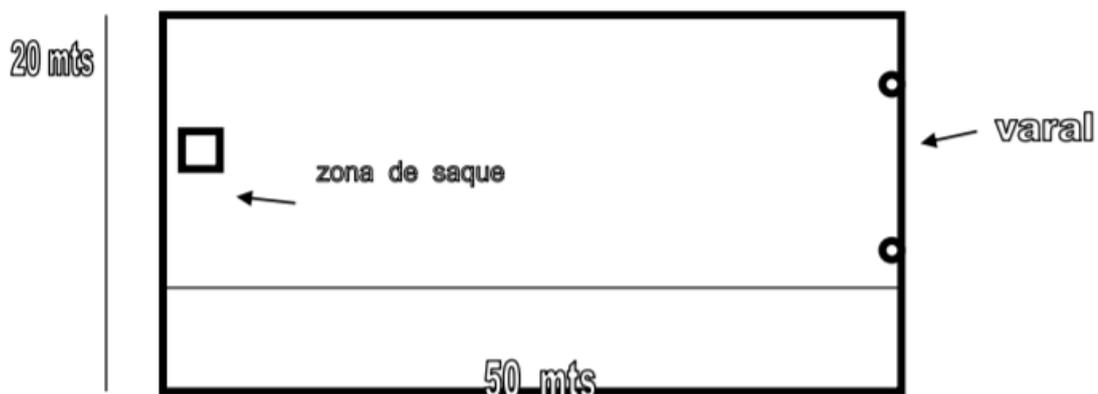


Figure 2 “Billarda” Terrain de jeu. Image du règlement officiel provenant du dépôt de documents téléchargeables du *Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego*

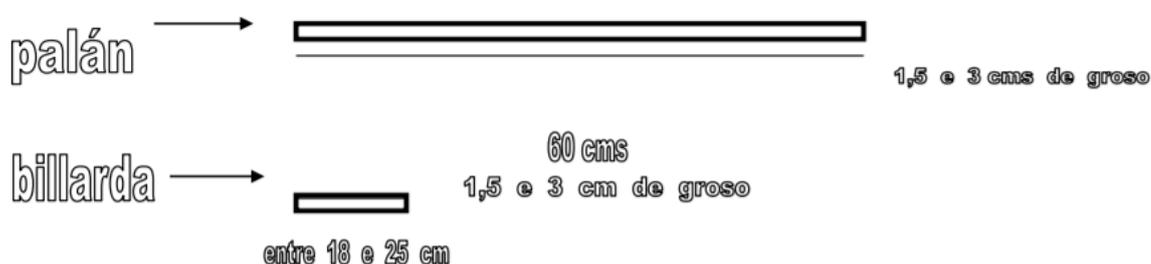


Figure 3 *Palán et Billarda* avec mesures.: Image du règlement officiel provenant du dépôt de documents téléchargeables du *Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego*

Fig.2. du terrain. Affiche la zone de tirage (*zona de saque*, à gauche de l’image) et le “Varal”, marqué par les deux cercles à droite.

Sur la Fig. 3 nous pouvons observer des bâtons utilisés pour le jeu. Ci-dessus une représentation de la *Palán*, indiquant les mesures entre 1,5 et 3 cm d’épaisseur et 60 cm de longueur. Ci-dessous l’image du *billarda*, en indiquant également les mesures entre 1,5 et 3 cm d’épaisseur devant entre 18 et 25 cm de longueur.

Dans ce cas, il est entendu que l’auteur fait partie du jeu populaire pour des raisons telles que les matériaux utilisés et le contexte dans lequel il s’est développé.

De son côté, Antón Cortizas (2013) dans son ouvrage *Tastarabás : Enciclopedia de Brinquedos Tradicionais*<sup>62</sup>, va a citer jeux comme "a billarda" et d'autres mentionnés par Paco Veiga dans la catégorie des populaires, comme traditionnels.

Joao Amado<sup>63</sup> auteur de "Brinquedos Populares" et responsable de la "Escola do Brinquedo Tradicional Popular", peut nous donner la clé pour comprendre les deux catégories.

Cet auteur pose sa classification sur la base de quatre questions :

- Celui qui les produit
- Quels sont les objectifs de cette production
- Quels matériaux sont utilisés
- Sont inscrits dans la tradition ou font partie des nouvelles technologies

Il propose ainsi la division des jouets entre traditionnels et modernes. Les modernes seraient ceux : en général alimentés par une paraplume électronique, d'origine très récente, fruit de la mondialisation et soumis à une évolution si vertigineuse qu'il est temps de se construire dans une tradition et de laisser des traces dans la mémoire d'un groupe culturel particulier.<sup>64</sup>

Quant aux traditionnels, ils seraient définis comme: ceux qui s'inscrivent au patrimoine et à la mémoire collective des groupes sociaux, et qui passent, plus ou moins indemnes, de génération en génération.<sup>65</sup>

En définitive, la définition du jouet populaire de Paco Veiga et Joao Amado n'est pas très éloignée. La nuance se retrouve dans l'utilisation de la catégorie traditionnelle.

Cette catégorie peut ensuite être divisée de différentes manières. Amado fait cette classification en fonction du mode de production, qui est très intéressant pour ce travail. Il les divise entre *jouets industriels*, *jouets artisanaux* et *jouets populaires*.

- Les jouets industriels seront ceux produits en série, essentiellement à partir de la révolution industrielle, atteignant un point culminant au XIXe siècle. Nous pouvons

---

<sup>62</sup> CORTIZAS, Antón, *Enciclopedia dos xogos populares*. Vigo, Xerais de Galicia, 2013

<sup>63</sup> AMADO, J. "Brinquedos Tradicionais Populares" Associação recreativa e deportiva do Loureiro. 2020

<sup>64</sup> Idem. Texte originale: em geral alimentados por uma parafernália electrónica, de origem muito recente, fruto da globalização e sujeitos a uma evolução tão vertiginosa que nin da tempo para se construírem numa tradição nem deixarem marcas na memória de um grupo cultural específico. AMADO, J. "Brinquedos Tradicionais Populares" Associação recreativa e deportiva do Loureiro. 2020

<sup>65</sup> Idem. texte originale: aqueles que se inscreven no patrimonio e na memoria coletiva dos grupos sociais, e que vão passando, mais ou menos incólumes, de geração em geração. AMADO, J. "Brinquedos Tradicionais Populares" Associação recreativa e deportiva do Loureiro. 2020

voir des exemples de ce type de jouet dans le musée du jouet de Valence, où nous verrons que beaucoup d'entre eux seront des miniatures du monde réel qui reflètent la société dans laquelle il est produit.

- Les jouets artisanaux sont ceux fabriqués par des artisans dans le but d'être vendus dans des foires, des fêtes foraines et des magasins spécialisés. Ils sont liés à la tradition culturelle de l'artisan et à son contexte. En raison de leurs racines populaires, il est parfois difficile de les séparer des jouets populaires.

- Les jouets populaires sont produits par les enfants eux-mêmes, les amis et la famille. Ce sont des objets fondamentalement ludiques, qui n'ont pas pour but d'être commercialisés.

De même, Cortizas (2013) fait une autre classification, plus complexe qui sera présentée ci-dessous. Il convient de souligner qu'il n'est pas exclusif avec Amado et lui-même reconnaît la validité de la classification faite par Cortizas.

Cet auteur répond à différents paramètres, le premier serait l'utilisation ludique du milieu, qui peut être divisé en quatre sections : Les *enredos*<sup>66</sup> qui ont leur origine dans le monde végétal, ceux qui l'ont dans le monde animal, ceux qui l'ont dans le monde inorganique ou inanimé et *Brincadeiras* et *argalladas* avec le monde irréel de la fantaisie.

De manière complémentaire, ils peuvent être classés selon leur finalité principale, les catégories suivantes apparaissant : jouets poursuivant le mouvement de l'objet, jouets provoquant le déplacement de l'utilisateur, jouets imitation du monde matériel environnant et jouets pour développer avec eux des jeux pour développer des compétences individuelles ou collectives.

Nous créons deux grands groupes : des jouets traditionnels fabriqués uniquement avec des éléments naturels, et des jouets dans lesquels nous utilisons un ou plusieurs éléments manufacturés pour leur construction.

D'autre part, ils pourraient également être classés en fonction de l'âge des joueurs.

Comme on peut le voir, la classification des cortices est à la fois assez détaillée et flexible, car elle comprend qu'un même jouet peut appartenir à plusieurs catégories à la fois selon la façon dont nous le comprenons, qui et avec quels matériaux il le fait et avec quel but, ou tout

---

<sup>66</sup> C'est un mot pour "jeu" ou "jouet", de même que *Brincadeiras* et *argalladas* mots qui apparaissent ci-dessous.

au moins selon lequel de ces caractéristiques nous voulons nous concentrer lors de la classification du jouet.

En fin de compte, il est clair qu'il existe différentes façons de traiter la classification du jeu et du jouet. Dans ce travail, sera utilisé le terme jouet traditionnel, suivant l'exemple de Amado <sup>67</sup>et Cortizas (2013). Nous reviendrons dans les sections suivantes sur ce que signifie cette étiquette et comment elle se rapporte au patrimoine.

En travaillant avec une étude de cas, le choix de cette catégorie est en partie basé sur la praticité. Il doit être adapté aux objets observés. Dans ce cas, on travaillera des jouets traditionnels artisanaux et, dans une moindre mesure, populaires. Les industriels seront mis de côté car ils ne sont pas produits par la coopérative et leur inclusion signifierait élargir le sujet de sorte qu'il serait impossible d'aborder dans ce travail.

De même, lors de la classification des jouets qui seront choisis à titre d'exemple, il sera fait référence à la classification proposée par Anton Cortizas (2013), de sorte que nous pourrons également vérifier clairement la flexibilité et même la relativité de sa proposition

## Conclusion

Tout au long de ce chapitre, nous avons expliqué la situation actuelle du jeu traditionnel en Galice. Pour cela, nous avons associé le jeu à la nature. Ce n'était pas un choix fortuit. Elle l'a emporté avec des discours comme ceux d'Eike Freire et de Richard Louv ont imprégné la perception du jeu traditionnel. De même, si nous regardons des auteurs comme Paco Veiga, nous pourrons voir que l'espace de jeu naturel est compris comme le lieu d'origine du jeu traditionnel. Cela affecte plus directement les jouets que nous avons appelés traditionnels populaires, qui sont souvent fabriqués à partir de matériaux naturels. On peut également le voir clairement dans l'œuvre d'Antón Cortizas, où pratiquement tous les jouets et jeux représentés sont liés à l'environnement naturel.

De même, la situation actuelle du paysage en Galice a été explorée. Comme on l'a vu, elle est loin d'être idéale. La dégradation du paysage est en partie la conséquence d'un manque de relation entre la population et le paysage local. Ce déracinement affectera le jeu et les jouets de différentes façons. Premièrement, la nature est menacée en tant qu'espace de jeu et, deuxièmement, il est difficile pour les artisans et autres fabricants de jouets locaux d'obtenir des matériaux de proximité. Ce dernier point est lié à la question de l'eucalyptus, mais surtout au déracinement du paysage local et en particulier au maintien d'une relation

---

<sup>67</sup> AMADO, J. "Brinquedos Tradicionais Populares" Associação recreativa e deportiva do Loureiro. 2020

économique durable avec le paysage. À l'heure actuelle, l'option la plus lucrative, qui permet en outre de maintenir une certaine distance par rapport au territoire, puisqu'elle ne nécessite pas de retenue à peine, est la vente d'eucalyptus à des entreprises telles que l'ENCE déjà mentionnée.

Del mismo modo, se han analizado cuestiones relacionadas con el artesanato y su papel en Galicia en general y en el juguete gallego en particular. Si bien el artesanato es minoritario, es una parte importante de la economía gallega. La categoría de artesano, a un nivel burocrático, no es fácil de conseguir. Pese a esto, es interesante que no existe un control demasiado específico sobre técnicas o sobre que elementos son favorecidos a la hora de ser fabricados por los artesanos. Dentro del mundo del juguete se aprecia una amplia diversidad en lo que se produce. Por otro lado, esta aparente ausencia de regulaciones, está en parte relacionada con la mutabilidad que se espera de una forma de producción en constante evolución. Más adelante en este trabajo se profundizará en los límites de la artesanía en cuanto a cuestiones como el uso de maquinarias determinadas.

Por otra parte está la cuestión de la clasificación del juguete. A lo largo de este trabajo se utilizará la clasificación que habla de juguetes tradicionales que se dividen entre populares, artesanales e industriales., propuesta por João Amado.



## CHAPITRE II Patrimonialisation des jouets et jeux locaux

---

### Chapter Abstract

---

The second chapter of this report will deal with questions such as the possible agents that influence the process of patrimonialization of games and toys in Galicia. There are three main sections for this.

The first is the most historiographical. He is noted for the literature dedicated to the game and the toy from the beginning of the 20th century to practically the present day. It begins with the work of Vicente Risco, published in 1933 and ends with works such as that of Antón Cortizas, published in 2013.

The second paragraph starts from the first. The information in the previous section is broken down so as to identify actors such as the nationalist movement, the education sector, public institutions and the craft sector, the latter by reference to chapter I. In this way the role of these agents in the vision and the current state of the Galician toy and traditional game is analyzed.

Finally, there is the third section, which serves as a conclusion for the chapter. It points out the biases found in the analysis made up to this point of the work. It reflects on the idealization of play and childhood, on binarisms in the terminology "traditional" / "Modern", among others and the problems that it entails. Finally, it is also a question of linking the conclusions of this chapter with those of the previous chapter, taking up topics such as the natural environment.

Dans le deuxième chapitre de ce rapport, on abordera des questions telles que les éventuels acteurs qui influencent le processus de patrimonialisation du jeu et des jouets en Galice. Pour ce faire, il y a trois volets principaux.

Le premier est le plus historiographique. Il se rend compte par la littérature consacrée au jeu et au jouet depuis le début du XXe siècle jusqu'à pratiquement aujourd'hui. Il commence avec l'œuvre de Vicente Risco<sup>1</sup>, publiée en 1933 et se termine par des œuvres comme celle d'Antón Cortizas, publiée en 2013.

Le deuxième paragraphe fait partie du premier. Les informations ci-dessus sont désagrégées de manière à identifier des acteurs tels que le mouvement nationaliste, le secteur éducatif, les institutions publiques et l'artisanat, ce dernier faisant référence au chapitre I. On analyse ainsi le rôle de ces agents dans la vision et l'état actuel du jouet et du jeu traditionnels galiciens.

Enfin, il y a le troisième paragraphe, qui conclut le chapitre. Il signale les biais trouvés dans l'analyse faite à ce point du travail. On y réfléchit à l'idéalisation du jeu et de l'enfance, aux binarismes dans la terminologie "traditionnelle" / "Moderne", entre autres, et aux problématiques qu'elle comporte. Enfin, il s'agit également de lier les conclusions de ce chapitre à celles du chapitre précédent, en reprenant des thèmes comme le milieu naturel.

## II.1 Le jeu et le jouet comme objets patrimoniaux en Galice

Au moment de tracer le développement historique de la patrimonialisation du jouet, il convient de faire une petite réflexion sur l'étude du jeu et du jouet. Ceux-ci, avec toutes leurs variantes, sont des éléments inhérents à l'espèce humaine et l'ont été tout au long de l'histoire. Cependant, ce fait évident ne se reflète pas ainsi dans les contextes archéologiques. ( Crespo et Cuadrado, 2008) Cela est dû en partie à la nature périssable de certains jouets, car comme nous l'avons vu précédemment lors de leur classification, l'utilisation de matières végétales est encore à l'ordre du jour aujourd'hui. Cependant, cela n'a pas été le seul problème dans l'étude du jeu et des jouets.

Il est important de mentionner l'importance de l'introduction de l'étude de l'égalité des sexes dans les sciences sociales, car c'est souvent par le biais de ces approches que l'on considère l'étude de l'enfance :

---

<sup>1</sup> RISCO, Vicente e RODRIGUEZ, Amador. "Folclore de Melide" en VV.AA. *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, 1933

les nouvelles théories d'interprétation en archéologie, notamment les études de genre, ont permis de commencer à découvrir le monde de l'enfance en relation avec le rôle des femmes dans les sociétés du passé.<sup>2</sup>

J'estime qu'il est important de faire cette remarque, car dans le cas particulier de la Galice, on verra que la plupart des auteurs seront des hommes et même s'ils adoptent une certaine remise en cause de genre, surtout à partir des années 90 et surtout au moment de classer les jouets, c'est un sujet peu ou rien mentionné. Tout au long de ce paragraphe, cette question sera évoquée de manière transversale, car elle interfèrera dans la manière dont le jeu et les jouets sont décrits et doit être notre but de réfléchir sur le sujet et sur la façon dont il affecte la question patrimoniale.

Pour commencer avec la question du jeu en Galice, l'un des principaux précédents est le projet ethnographique de Vicente Risco<sup>3</sup>. Il s'agit d'une ethnographie classique qui travaille les principaux aspects de la vie dans le village de Melide, Ourense. Dans ce vaste travail, il y a une petite section qui recueille certaines formes de jeux, mais pas autant de jouets.

Décrivez des jeux comme As fiadas ou fiadas, dont il recueille deux jeux. Celui des *Casados* (mariés):

On met des jeunes filles et des jeunes hommes autour de la cour où l'on filait, puis l'un des jeunes garçons, les yeux bandés, va chercher une jeune fille, et aussitôt qu'il la trouve, ils sortent tous les deux au milieu de la chorale, et ils chantent :

Yo soy la viudita- del Valle del Rey,  
Me quiero casar-no tengo con quien.  
Contigo si-contigo no,  
Contigo si-me casaré yo

Après ça, tout le monde danse avec joie.<sup>4</sup>

El de Labradores:

---

<sup>2</sup> Traductione propia. Texte originale en espagnol: *las nuevas teorías de interpretación en arqueología, especialmente los estudios de género, han hecho posible empezar a descubrir el mundo de la infancia en relación con el papel de las mujeres en las sociedades del pasado.*

<sup>3</sup> RISCO, Vicente e RODRIGUEZ, Amador. "Folclore de Melide" en VV.AA. *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, 1933

<sup>4</sup> Texte originale en Galiciane *Póñense mozas e mozos darredor da corte ond'están fiando, e logo sai un dos mozos, cos ollos tapados, buscar moza, e aixiña qu'atopa, saen os dous o meio do corro, e cantan:*

Yo soy la viudita- del Valle del Rey,  
Me quiero casar-no tengo con quien.  
Contigo si-contigo no,  
Contigo si-me casaré yo

Despois, xa rompen todos á bailar con moita algarabía e contento.

Source: RISCO, Vicente e RODRIGUEZ, Amador. "Folclore de Melide" en VV.AA. *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, 1933

s'habillent quelques garçons de démons, nus de la taille vers le haut, sur la tête deux cornes de paille et le visage tout taché. Ils sont cachés, et le prédicateur sort, qui commençait à parler contre les autres garçons et jeunes filles, pour travailler les jours de fête. Mais s'ils ne veulent pas se repentir, et ne pas faire pénitence. Alors le prédicateur les arrose de cendres et d'eau et fait sortir les démons, qui sautent avec les jeunes filles et s'échappent avec elles Dieu sait où.....<sup>5</sup>

Il parle de *mozos* et de *mozas* (garçons et de filles). Selon le Dictionnaire Xerais da Lingua *mozo* et *moza* a plusieurs acceptions. Dans ce contexte, il s'agirait de la première : se dit de la personne jeune<sup>6</sup> et la troisième: personne jeune, qui est âgée de plus de 14 ans et qui n'atteint pas 20 ans.<sup>7</sup> C'est ainsi que le jeu dans ces deux instances n'apparaît pas lié à l'enfance, mais plutôt à la jeunesse. La description présentée des deux jeux nous donne à entendre une répartition des rôles selon le genre où les hommes sont les agents actifs qui lancent l'action, alors que les femmes sont dans le premier cas filant et dans le second travaillant sur quelque chose de non spécifique et sont introduites dans le jeu par leurs compagnons, qui sont aussi ceux qui l'initient.

Nous avons trouvé une vision du jeu qui peut être expliquée par Sutton-Smith<sup>8</sup>, qui parlait du jeu comme d'un élément qui imprègne la vie quotidienne, quel que soit l'âge. C'est aussi un jeu qui surgit dans un environnement de travail. Dans ce cas, par exemple, le jeu dans ce contexte a la possibilité d'être lié au cortège.

Il est également intéressant que des éléments tels que le chant et le déguisement sont inclus. Dans la même pièce, Risco décrit d'autres formes de jeu, comme le conte au tour par tour, *parrafeos* et *desafíos*, ainsi que *farsadas*. Elles font toutes référence à la transmission orale de différentes formes de narration et de chanson. L'auteur ne donne pas de détails sur les thèmes possibles, les circonstances dans lesquelles cette transmission a lieu ou les acteurs qui y participent habituellement.

---

<sup>5</sup>Texte originale en Galicienne: Vístense ús cantos mozos de demos, ispidos de cintura pra riba, na cabeza dous cornos de palla e a cara toda emborrallada. Están escondidos, e sai o padricador, o cual emprincipia á falar contra os outros mozos e mozas, por traballaren en días de festa. Pero si eles non se queren arrepentir, e tampouco facer penitencia. i-entón o padricador régaos con cinza e auga e manda saír os demos, os cuales brincan co-as mozas e escapan co-elas sabe Dios onde...Source: RISCO, Vicente e RODRIGUEZ, Amador. "Folclore de Melide" en VV.AA. *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, 1933

<sup>6</sup> Texte originale en Galicienne: Dise da persoa nova en idade

<sup>7</sup> Texte originale en Galicienne Persoa nova, que pasa dos 14 anos e non chega ós 20.

<sup>8</sup> SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of play*, US, Harvard University Press, 2001

En résumé, nous trouvons une description plus ou moins détaillée de quelques activités ludiques, sans une réflexion approfondie sur le contexte dans lequel elles se déroulent, aussi bien les observations que les activités. On ne fait pas de réflexion sur le jeu lui-même, il apparaît plutôt dans la partie où l'on parle de danses et d'autres formes de loisirs, mais on n'établit pas de distinction. C'est un travail descriptif d'une situation quotidienne.

Plus tard, nous trouvons des titres liés à l'étude spécifique du ludique, comme RISCO, Vicente. "*Sobre la vida de los niños en la aldea gallega*", dans *Revista de Dialectología y tradiciones popular*, Tomo XIII (1957). "*Xogos iniciatiáticos infantiles da Galiza*" de Fermín Bouza Brey. Cependant, l'ouvrage suivant, qui sera approfondi, sera celui d'Arturo Romani, publié d'abord en espagnol en 1973, puis en galicien en 1979. Dans son œuvre *Xogos infantiles de Galicia*, l'auteur fait une approche du jeu comme élément culturel. Dans ce cas, le jeu et les jouets sont le protagoniste unique de la pièce.

Définit le jeu comme :

Un sous-système intégré dans le système socioculturel d'une communauté. En tant que sous-système, il a des caractéristiques et des configurations d'une certaine autonomie, intégré dans des entités plus grandes, dont il fait partie et avec lesquelles il est lié par une multitude de contraintes. C'est pourquoi, à travers une analyse du jeu d'un peuple, on peut arriver à voir le sens réel de sa culture et de ses modes de comportement.<sup>9</sup>

L'œuvre est une compilation de jeux et jouets traditionnels populaires. Elle commence par un prélude par Baldomero Cores Trasmonte<sup>10</sup>. Il continue avec une introduction où il expose son paradigme en matière de jeu, soulignant la nécessité de préserver certaines activités ludiques. Il compile ensuite ces formes de jeu et les divise entre des formes de tirage au sort, des jeux pour les garçons et des jeux pour les filles.

L'œuvre de Romani<sup>11</sup> va présenter un certain nombre de questions qui restent dans la littérature ultérieure en posant quelques-unes des bases de la façon dont le jeu traditionnel est compris aujourd'hui.

Tout d'abord, il établit une relation claire entre le jeu et l'enfance : Les jeux sont une manifestation essentielle de la vie des enfants.<sup>12</sup> Il relie le jeu à l'activité physique, qu'il établit également comme une activité inhérente à l'enfance : les enfants sont doués par nature d'un besoin irrésistible de bouger, de procurer

---

<sup>9</sup> Texte originale en Galicienne: Un subsistema integrado no sistema sociocultural dunha comunidade. Como subsistema ten unhas características e unhas configuracións de certa autonomía, integrada en entidades mais grandes, das que forma parte e coas que está vencellado por medio dun feixe de constriccións. Por eso por medio dun análise do xogo dun pobo, pode chegarse a ollalo sentido real da súa cultura e dos seus modos de comportamento. Source ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>10</sup> Journaliste et juriste du Parlement galicien. Il a également été écrivain d'essais et professeur à l'Université de Porto Rico

<sup>11</sup> ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>12</sup> Idem: Texte originale en galicienne: Os xogos son unha manifestación esencial da vida infantil. Source 9

de nouvelles sensations, d'agir activement dans la réalité en élargissant et en dilatant le monde de l'intérêt, de la connaissance et de la curiosité.<sup>13</sup>

C'est ainsi que l'auteur détermine que le jeu, le mouvement et la curiosité et la recherche de nouvelles sensations est quelque chose intrinsèque à l'expérience enfantine.

Les bénéfices du jeu, selon l'auteur, ne s'arrêtent pas là. L'auteur indique que le jeu est bénéfique pour l'estime de soi et le développement des enfants :

En jouant, l'enfant se sent différent, sans aucun doute maître de lui-même (...) Le jeu enrichit aussi le mot, tout en exerçant sa capacité d'attention et de mémoire, en aiguisant les réflexes qui le font choisir à certains moments, résolutions soudaines, justes ou non, mais prises de leur propre initiative en toute indépendance.<sup>14</sup>

Cependant, selon l'auteur, il existe différentes formes de jeu et elles ne servent pas toutes les mêmes fins. Il mentionne spécifiquement les jeux d'arcade, que l'auteur nomme comme des éléments mécaniques d'influence américaine:

L'enfant devant les machines est un objet passif. Dans ce type de jeux, le dynamisme, les réflexes, l'attention n'interviennent pas ; la mémoire n'agit pas et ne se déroule pas, l'esprit cherche les causes pour lesquelles il a été perdu ou gagné, et l'effort et le développement physique est totalement nul.<sup>15</sup>

À cette forme de jeu, l'auteur oppose des formes de jeu en groupe, principalement en plein air.

Les enfants se réunissaient au coucher du soleil après avoir fini leurs devoirs, ou à la fin des travaux du champ ou de la pêche. De la réunion naissait le besoin de bouger, de ne pas rester immobiles, de s'amuser.<sup>16</sup>

Il souligne en outre la nécessité de récupérer cette forme de jeu, qu'il considère comme étant en danger. Romaní souligne que l'enfance d'aujourd'hui, comprise par l'actualité des années 70, qui est quand il écrit cette œuvre, est très différente de celle des années 50. Pas seulement pour la popularité des bornes d'arcade. Il signale des éléments comme la télévision, qui accuse que

---

<sup>13</sup> Ídem: Texte originile: Os nenos están dotados pola natureza de unha irresistivel necesidade de moverse, de procurar novas sensacións, de obrar activamente na realidade agrandando e dilatando o mundo do interese, do coñecemento e da curiosidade. Source: : ROMANÍ, Arturo. xogos infantiles de Galicia. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>14</sup> Texte originalle: Mentres xoga, o rapaz séntese distinto, sen dúbida algunha dono de si mesmo (...) Co xogo enriquecese tamén a palabra, ao mesmo tempo que exercita a tua capacidade de atención e de memoria, agudizando os reflexos que o fan escoller en determinados momentos, resolucións súbitas, atinadas ou non, pero tomadas pola súa propia iniciativa con inteira independencia. Source: ROMANÍ, Arturo. xogos infantiles de Galicia. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>15</sup> Texte originalle: O rapaz ante as máquinas é un obxeto pasivo. Neste tipo de xogos non intervén o dinamismo, os reflexos, a atención; non actúa nen se desenvolve a memoria, nen a mente busca as causas polas que se perdeu ou gañou, e o esforzo e o desenrolo físico, é totalmente nulo. Source: ROMANÍ, Arturo. xogos infantiles de Galicia. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>16</sup> Texte originalle: Os rapaces xuntábanse polo atardecer ao rematar deberes esclares, ou ao acabaren as tarefas do agro ou da pesca. Da xuntanza nacía a necesidade de moverse, de non estar quedos, de adivertirse. . Source: ROMANÍ, Arturo. xogos infantiles de Galicia. Santiago, Follas Novas, 1979

a influencé et continue de faire, de manière néfaste, la projection massive et en série de téléfilms américains, dans lesquels prédominent toujours la violence, l'agressivité au plus haut degré, le vol, le meurtre, le manque de respect à l'égard des personnes et de leur liberté, la tromperie, la fraude, la discrimination... la déshumanisation... se présentant toujours au criminel avec des ornements de héros.<sup>17</sup>

Cette perception de la télévision semble être liée au même rejet des machines d'arcade. Les deux sont des moyens qui invitent au sédentarisme, tous deux correspondent à des activités d'intérieur et tous deux ont une grande présence d'influence américaine. La question de l'influence américaine est particulièrement intéressante. Romaní crée une dichotomie claire entre le sien et l'étranger. Cette dichotomie se traduit par ce que nous pourrions appeler un sentiment d'altérité. L'altérité, peut être définie comme la: l'action de faire d'un groupe un contraste clair avec « nous ». Bien qu'il ne soit pas essentiel à l'idée, il est généralement sous-entendu que cette façon de considérer une chose, une personne ou une collectivité comme « autre » implique une distorsion factuelle de ce à quoi ils ressemblent vraiment.<sup>18</sup>

Ce processus est typique dans les processus d'autodétermination. Dans les paragraphes ultérieurs, on analysera la question des processus d'autodétermination en Galice liés au patrimoine, spécifiquement au patrimoine ludique. Pour le moment, on notera qu'il existe en Galice diverses formes de jeu et que celles associées à des pratiques traditionnelles ont été considérées par l'auteur comme risquant de disparaître.

Un autre élément associé pour l'auteur à la mise en danger du jeu traditionnel est l'école et le renforcement du contrôle parental sur les mineurs.

Leur extinction est due en partie au manque de temps pour les cultiver, en obligeant les enfants à consacrer plus d'heures aux études et en exigeant des parents une plus grande responsabilité scolaire, et ce, même si cela ne semble pas être une première, cette responsabilité est fortement liée à la faiblesse économique de la famille.<sup>19</sup>

C'est ainsi que l'auteur fait état d'une charge de travail scolaire accrue et d'une vigilance accrue de la part des parents à l'égard des activités de leurs enfants. Cela réduit le temps de jeu libre, ainsi que la popularisation de la télévision et des jeux récréatifs. Il s'agit d'une idée similaire à celle exposée par Louv<sup>20</sup> et Freire, à la différence que Romaní date du début de la

---

<sup>17</sup> Texte original: influí e continuo facendo de maneira nefasta, coa proxeección masiva e seriada de telefilmes norteamericanos, en que sempre predomina a violencia, a agresividade no seu mais alto grau, o roubo o asasinato, a falta de respecto ás persoas e a súa liberdade, o engano, a fraude, a discriminación..., a deshumanización..., presentándose sempre o delinciente con adornos de heroe. Source: ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>18</sup> Texte original: action of making some group into a clear contrast to 'us'. Although not essential to the idea, it is usually implied that this way of regarding some thing, person or collectivity as 'other' involves factual distortion of what they are truly like.

<sup>19</sup> Texte original: A súa extinción se deba en parte á falta de tempo para cultivalos, ao obrigar aos rapaces a dedicarlles mais horas aos estudos e exixirles os pais unha maior responsabilidade escolar, e aínda que non o pareza a primeira vista, dita responsabilidade encóntrase moi supeditada á debilidade económica da familia. Source: ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>20</sup> LOUV, Richard, *The Last Children in the Forest*, New York, Algonquin Books of Chapple Hill, 2008

décadence du jeu et de l'enfance "libres" à partir des années cinquante, alors que les deux autres auteurs parlent plutôt à partir des années soixante-dix.

Par ailleurs, bien qu'Arturo Romani soit un précédent important de l'étude du ludique en Galice, il est vrai que son œuvre présente certaines problématiques. Dans l'introduction du livre, il fait la déclaration suivante :

En Galice, les jeux étaient largement pratiqués dans des groupes, des bandes ou des gangs, mais depuis le début des années cinquante, on a noté une diminution de la plupart de ces manifestations d'enfants.<sup>21</sup>

L'auteur traite avec véhémence le passé. En particulier les conditions de jeu qui se produisent "spontanément" dans l'enfance. Cela contredit la menace que représentent les machines dans le jeu, y compris les jeux d'arcade et la télévision. Il oppose le passé traditionnel idéal à l'idée de modernité. Cette confrontation entre les formes de jeu semble être basée sur l'idée du bon sauvage

Dans le bon sauvage vont se concrétiser toutes les vertus sociales qui sont le contrepoint de la société civilisée; introduit dans le schéma évolutionniste de la société, ce sera pour les idéologies révolutionnaires du XIXe siècle, la tendance vers le communisme primitif. (Alcantud).<sup>22</sup>

Cette idée du bon sauvage apparaîtra également dans des auteurs ultérieurs et est parfois maintenue aujourd'hui.

D'autre part, il est important de reconnaître le contexte d'écriture de cet ouvrage. Entre 1939 et 1975, l'Espagne était gouvernée par un régime dictatorial. À cette époque, il y avait des problématiques comme le manque de scolarisation qui conduisait à un fort taux d'analphabétisme ou la faim qui définissait cette étape, en particulier entre le début de la dictature et le début des années cinquante. L'auteur ne mentionne aucun de ces aspects et impute la responsabilité de la décadence du jeu populaire à des éléments tels que la télévision et la culture américaine. Cependant, il s'agit aujourd'hui d'une analyse qui doit être effectuée.

Pour poursuivre le développement historique de l'étude du jeu en Galice, nous passerons à 1986, avec deux œuvres. *Os Xogos dos nosos rapaces* de Camilo Brandín Feijoo<sup>23</sup> y *Xogos populares en Galicia* de Ricardo Pérez y Verdes et Tabernero Balsa<sup>24</sup>.

---

<sup>21</sup> Texte originale en Galicien: En Galicia practicábanse con profusión os xogos en grupos, bandos ou pandillas, pero desde os primeiros anos da década dos cincuenta, notouse unha diminución en grande parte destas manifestacións infantís. Source: ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>22</sup> Texte originale en espagnol: En el buen salvaje van a ser plasmadas todas aquellas virtudes sociales que son el contrapunto de la sociedad civilizada; introducido en el esquema evolucionista de la sociedad, será para las ideologías revolucionarias del siglo XIX, la tendencia hacia el comunismo primitivo.

<sup>23</sup> APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Edición do Castro. 2004

<sup>24</sup> PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO Balsa, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

Pérez y Verdes et Balsa, écrit une œuvre de coupe ethnographique qui rassemble et classe les jeux populaires pratiqués en Galice par des garçons et des filles aussi bien dans les zones urbaines que rurales. Des jeux apparaissent, que l'auteur ne considère pas éminemment galiciens, mais sont présentés parce qu'ils sont ou ont été, connus et pratiqués à un certain moment en Galice. Il comprend également des jeux presque disparus ou qui ne sont plus pratiqués.

Dans cette œuvre, l'auteur parle de la question du jeu en général et de son rôle à différents stades du développement humain, en mettant l'accent sur l'enfance. Elle est en passe d'être une approche dans le paradigme de la pédagogie. Dans son analyse, on peut souligner les questions suivantes.

Il souligne une relation étroite entre le jeu et le milieu social dans lequel l'enfant joue :

La présence ou l'absence de mère, l'organisation familiale, les conditions de vie et d'habitat, l'environnement, les moyens de subsistance influencent directement les pratiques ludiques, qui ne peuvent se développer lorsque la situation de l'enfant est suffisamment défavorable.<sup>25</sup>

Il est intéressant que il parle spécifiquement de la présence ou de l'absence de la mère. Plus loin, en poursuivant cette analyse, il établit une relation entre l'espace de jeu des enfants de moins d'un an et le corps même de la mère. En analysant la question sous l'angle du genre, on pourrait remettre en question ce partenariat, car il semble associer uniquement les soins à la figure maternelle.

Il souligne également l'importance des conditions matérielles et socio-économiques dans le jeu, affirmant que les enfants en situation de précarité n'auront pas la possibilité de jouer.

Il poursuit ensuite l'analyse de l'aire de jeu selon Y.S. Toureh, qui suggère les caractéristiques suivantes :

- L'espace délimité par ses dimensions et son contenu.
- L'individu avec ses expériences, ses moyens et ses aspirations.
- Les pressions venant de l'extérieur.
- L'adaptabilité aux modifications.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Texte originale en Galicien: Presencia ou ausencia de nai, organización familiar, condicións de vida e de hábitat, medio ambiente, medios de subsistencia, influen directamente sobre as prácticas lúdicas, que non poden desenvolverse cando a situación do neno é desfavorable de abondo. Source PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO Balsa, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

<sup>26</sup> Texte originale en Galicien:

O espacio delimitado polas súas dimensións e o seu contido.

O individuo coas súas experiencias, os seus medios e as súas aspiracións.

As presións procedentes do exterior.

A adaptabilidade ás modificacións.

PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO Balsa, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

Il en déduit que l'espace et le temps influencent le jeu. Il fait référence aux éventuelles différences entre un espace rural ou urbain et même entre un espace industriel ou en développement. Il détermine que dans les pays de type industriel il y a moins d'espace libre qui peut être consacré au jeu. À cela, il ajoute qu'il y a tendance à avoir un excès d'"équipement", en déterminant que les parents achètent trop de jouets à leurs enfants dans l'intention de les motiver à jouer, ce que l'auteur considère contre-productif. De même, il affirme qu'à la différence des sociétés modernes et trop stratifiées, dans les sociétés dites traditionalistes, toutes les formes d'activité ludique sont accessibles à toutes les catégories sociales.<sup>27</sup>

Bien que l'on puisse se demander si le contexte de jeu est important, cette affirmation irait dans le sens du bon sauvage qui apparaissait déjà dans Romani.<sup>28</sup>

En ce qui concerne le temps, l'auteur constate que les enfants ne disposent pas d'un contrôle de leur quotidien qui leur permette de créer des temps de loisirs. À partir de cette idée introduit un concept important qui est l'attitude des adultes à l'égard du jeu d'enfant.

Hostiles ou indifférents, ou au contraire accapareurs, les adultes peuvent anihiler les possibilités de jeu de l'enfant en les refusant ou en les confisquant ou en les détournant pour leur propre bénéfice.<sup>29</sup>

Quant au jouet comme objet en soi, il parle de la relation qui existe entre celui-ci et le "cadeau". Il affirme que dans les sociétés de consommation, le jouet est un produit industriel, qui devient en outre un marqueur de classe et de statut et contribue à faire des différences dans les quartiers et les écoles. Dans ce cas précis, il s'agit de jouets industriels. Il ajoute que leur perfection technique leur fait perdre des qualités ludiques, car il considère qu'elles entravent le développement de la créativité et de l'imagination. C'est pourquoi il affirme :

Case est toujours préférable le jouet simple, bâton ou pierre, que le petit joueur transformera à sa guise en instrument de musique, outil, arme, véhicule, Navio ou animal.<sup>30</sup>

Il plaide également pour le jouet de fabrication propre, fabriqué par l'enfant lui-même. Elle indique qu'il s'agit d'une pratique en voie de disparition et la rattache de nouveau aux

---

<sup>27</sup> a diferencia das sociedades modernas e excesivamente estratificadas, nas chamadas tradicionaistas, todas as formas de actividade lúdica son accesibles a todas as categorías sociais. PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO BALSÀ, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

<sup>28</sup> ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>29</sup> Hostiles ou indiferentes, ou polo contrario acaparadores, os adultos poden aniquilar as posibilidades de xogo do neno tanto refugándose como confiscándoas ou desviándoas en beneficio propio. PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO BALSÀ, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

<sup>30</sup> Case sempre é preferible o xoguete sinxelo, pau ou pedra, que o pequeno xogador transformará ó seu antollo en instrumento de música, ferramenta, arma, vehiuculo ou navio ou animal. PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO BALSÀ, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

relations intergénérationnelles, qui sont diminuées dans les sociétés modernes. Selon l'auteur, cela fait du jouet un élément qui remplace cette relation.

En définitive, les arguments de cet auteur sont clairement biaisés. Il y a une idéalisation des sociétés traditionnelles. Elle n'indique pas clairement à quoi elle se réfère dans les sociétés traditionnelles et modernes. Il relie clairement le traditionnel avec le jouet fait à la main et la modernité avec le jouet industriel, il y a un net rejet de la modernité.

Cela pourrait être lié aux idées des Romaní, qui rejettent également la modernité et idéalisent le passé. Ils proposent une idée pas trop originale et simpliste du jeu traditionnel, liée dans ce cas à l'éducation physique dans les écoles. Cependant, sa mention est importante car, comme le note Paco Veiga, cette publication constitue la seule initiative sur la récupération des jeux populaires émanant de l'administration autonome à ce jour et a été transmise aux établissements d'enseignement du pays<sup>31</sup>

C'est pourquoi il est considéré comme pertinent, car il a été d'une grande influence à l'époque en raison de cette diffusion.

Le travail suivant, également en 1986, vient du professeur de l'Escola de Maxisterio de Ourense, Camilo Brandín Feijoo. Il s'agit d'un manuel de jeux populaires galiciens et comprend une introduction théorique centrée sur le jeu en général et spécifiquement sur le jeu populaire.

Cet auteur suit la même ligne que Pérez y verde et Balsa, où il oppose modernité et tradition. Il met également l'accent sur des questions telles que le besoin de mouvement physique et la santé et comme le jeu traditionnel est un outil qui, intrinsèquement, promeut ces questions. Son analyse met en évidence les questions de genre, remettant en cause la division traditionnelle entre les jeux de filles et de garçons.

En poursuivant avec des travaux de coupe plus récente, nous nous trouvons actuellement principalement avec des collecteurs de jouets. Le message pédagogique dans les œuvres est diminué en fonction d'un message de récupération du patrimoine. On perd aussi un peu la dichotomie entre traditionnel et moderne. Bien qu'il s'agisse de pièces qui parleront de jeux traditionnels, on n'y voit pas une critique de la modernité.

Exemples de ces travaux sont les suivants :

*Xoguetes naturais: Argalladas dos pícaros*<sup>32</sup> de la main de Lopez et Garcia, deux petits volumes qui recueillent des jouets traditionnels populaires faits avec des matériaux

---

<sup>31</sup> esta publicación constitúe a única iniciativa sobre a recuperación dos xogos populares emanada da administración autonómica ata a data, e foi remitida ós centros de ensino do país. Source: VEIGA, Paco, Xogo popular galego, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001.

<sup>32</sup> LÓPEZ Gonzalez, X. & GARCIA Fernández. "Xoguetes naturais – Argalladas dos pícaros (2 Vols)" Ouvirmos, S.L. 2014

trouvés dans les forêts locales. Les volumes de divisent en fonction des saisons. L'un recueille les jouets typiques du printemps et de l'été et l'autre de l'automne et de l'hiver. Comme on peut le voir, la relation avec la nature s'intensifie légèrement car elle prend le devant de la scène comme thème principal.

Il y aura de nombreuses œuvres dans cette même ligne. Cependant, il y en a une qui se distingue au-dessus des autres et c'est celle d'Antón Cortizas. Cet auteur rassemble plus de mille jeux et jouets traditionnels, en mettant l'accent sur leur relation avec la nature. Dans ce cas, l'élément ludique est prédominant. Il n'y a pas de grandes distinctions sur les vertus du jeu traditionnel par rapport à d'autres formes de jeu. Il suffit de collecter ces jeux traditionnels et exalter leurs propres vertus. C'est un livre, tout comme celui de Lopez et Garcia, qui est focalisé sur le fait que vous pédalez reproduire les jouets que vous collectez. Cela signifie qu'il ne vise pas seulement à divulguer la connaissance des jouets en eux-mêmes, mais aussi les techniques liées à leur construction.

## II.2 Acteurs du processus de patrimonialisation

En définitive, la prise de conscience par la bibliographie la plus pertinente sur le jouet galicien, ainsi que les analyses faites au chapitre I nous permettent de discerner certains agents qui peuvent avoir influencé la composition de l'idée de patrimoine ludique en Galice. Ces agents sont ensuite analysés.

### Nationalisme

Il a été mentionné que le début de l'intérêt pour le jeu et les jouets locaux coïncide avec un moment d'essor nationaliste. Comme on l'a vu, la Galice est une communauté autonome au sein de l'État espagnol. Malgré cela, il a son propre mouvement nationaliste, comme d'autres communautés autonomes de l'État.

Pour comprendre le lien entre cette question et le patrimoine ludique, on exposera comment se sont déroulés les différents mouvements en faveur de l'autodétermination de la Galice qui ont conduit à l'actuel statut d'autonomie.

La question linguistique est d'une grande importance en ce qui concerne cette question. Pour comprendre son importance, nous devons remonter brièvement au XVIe siècle. C'est à cette époque que commencent ceux qui sont connus comme "Séculos Escuros". Cette période est définie comme :

Période de déclin de la langue et de la littérature galiciennes comprenant les XVIe, XVIIe et XVIIIe siècles. Au XIIIe siècle, la Galice est intégrée dans la couronne de Castille. La pénétration des nobles castillans, ainsi que la perte de l'autonomie des institutions galiciennes et l'absence d'une bourgeoisie qui défendrait les intérêts du pays, ont provoqué qu'une politique de plus en plus centraliste de Castille invalide toute activité autonome de la Galice. (...) Dès la fin du

XVIIIe siècle, un groupe d'intellectuels dits "éclairés" montra leur inquiétude face à la situation et défendit un renouveau du monde culturel galicien. (...) La figure la plus importante a été le frère Martin Sarmiento, qui revendique l'usage du galicien comme langue propre et qui a constitué la référence pour les autres intellectuels qui ont traité la problématique linguistique.<sup>33</sup>

C'est ainsi que la langue a été utilisée comme marqueur de référence du processus de la construction de l'"identité galicienne" dès le début des mouvements pour l'autodétermination.

Pour le sujet qui concerne ce travail, il convient de mettre l'accent sur ce que l'on appelle la "génération Nós", précédée par "as irmandades da fala".

En commençant par "as irmandades da fala", il s'agit d'une association fondée à La Corogne le 18 mai 1916.

Le groupement appelé Irmandade dos Amigos da Fala, dont font partie quelques-uns des derniers membres du régionalisme, ainsi que d'autres personnes particulièrement engagées dans la défense de la langue et de toutes les autres réalités qui façonnent la réalité différenciée de la Galice.<sup>34</sup>

D'autres semblables, dans d'autres villes galiciennes, ont fait écho à ce groupement coruñesa. Comme son nom l'indique et par rapport à ce qui a été dit jusqu'à présent, le but principal de ce mouvement était la culture de la langue. Cependant, cela n'éclipsait pas l'intérêt dans d'autres domaines, puisque le but global de cette organisation : reconstruire intégralement le pays galicien, en récupérant et en lui rendant sa liberté, ses essences et sa propre identité.<sup>35</sup>

Ces associations n'étaient pas homogènes et deux lignes plus ou moins claires existaient.

D'une part, il existait une ligne d'orientation politique et, d'autre part, une ligne d'orientation culturelle. Pour ce travail, il est intéressant de se concentrer sur la deuxième ligne. Celle-ci avait à l'époque l'objectif d'identifier et de définir les traits et éléments identitaires de la Galice, en particulier ceux de nature culturelle, et sur cette base d'articuler une stratégie politique adéquate permettant d'appliquer les postulats nationalistes<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Periodo de decadencia da lingua e literatura galegas que abrangue os ss XVI, XVII e XVIII. No século XIII Galicia quedou integrada na coroa de Castela. A penetración dos nobres cateláns, xunto coa perda da autonomía das institucións galegas e a ausencia dunha burguesía que defendera os intereses do país, provocaron que unha política cada vez máis centralista de Castela invalidara calquera actividade autónoma de Galicia. (...) Xa a finais do século XVIII, un grupo de intelectuais chamados "ilustrados" amosaron a súa inqueda ante a situación e defenderon a unha renovación do mundo cultural Galego. (...) A figura mais relevante foi o frei Martín Sarmiento, que reivindicou o uso do Galego como lingua propia e que constituíu o referente para o resto de intelectuais que trataron a problemática lingüística. Source Enciclopedia Galega Universal, "séculos escuros" Ed ir indo. editor LEDO CABIDO, BIEITO. Tomo 15. Año de edición 2003

<sup>34</sup> la agrupación denominada Irmandade dos Amigos da Fala, de la que pasan a formar parte algunos de los últimos integrantes del regionalismo, así como otras personas especialmente comprometidas con la defensa del idioma y con todas aquellas otras realidades conformadoras de la realidad diferenciada de Galicia. Source: Enciclopedia Galega Universal, "Irmandades da fala" Ed ir indo. editor LEDO CABIDO, BIEITO. Tomo 15. Año de edición 2003

<sup>35</sup> Texte originale: el propósito global de esta organización: reconstrucción integral del país gallego, recuperando y devolviéndole su libertad, sus esencias y su propia identidad. "Irmandades da fala" Ed ir indo. editor LEDO CABIDO, BIEITO. Tomo 15. Año de edición 2003

<sup>36</sup> Texte originale: identificar y definir los rasgos y elementos identitarios de Galicia, especialmente los de naturaleza cultural, y sobre esa base articular una estrategia política adecuada que permitiese implementar los postulados nacionalistas "Irmandades da fala" Ed ir indo. editor LEDO CABIDO, BIEITO. Tomo 15. Año de edición 2003

Ce mouvement est dirigé par Vicente Risco et Otero Pedrayo. Vicente Risco sera également l'un des principaux directeurs de la revue *Nós*, publiée en 1920. De plus, ce n'est que l'auteur mentionné précédemment comme précurseur de l'étude du jeu et du ludique en Galice, en raison de son travail ethnographique de la ville de Melide.

Ce n'est donc pas un hasard si l'intérêt pour le patrimoine ludique prend de la force dans ce contexte. Bien qu'il s'agisse d'un mouvement culturel, il est clairement lié au politique. Bien que la ligne politique de ce mouvement ait été orientée vers l'obtention d'un statut d'autonomie, la ligne culturelle était consacrée à jeter les bases sur lesquelles ce statut serait construit. Selon Benedict Anderson<sup>37</sup>, les nations sont définies comme étant des communautés politiques imaginées par Both Inherently Limited and Sovereign.<sup>38</sup> C'est dans ce processus d'imagination communautaire que les bases d'un passé commun, de limites et d'une communauté sont établies.

Dans le domaine du patrimoine ludique, cela se traduit par l'existence de jeux "purement galiciens", par opposition à des formes de jeux qui ne le sont pas. Nous l'avons vu par exemple dans l'œuvre d'Arturo Romani<sup>39</sup>, où il méprisait les formes de loisirs comme les machines d'arcade et la télévision, qu'il associe à la culture américaine parce qu'elles menaçaient la continuité des loisirs locaux basés sur ce qu'il appelle le jeu traditionnel. Ce n'est pas non plus quelque chose d'exclusif de Romani, le fait même de parler de patrimoine ludique galicien, jouets populaires galiciens etc est lié à cette création d'otredad propre au nationalisme. Ils deviennent des formes de nationalisme banal. Elle peut également être liée au concept de manufactured Traditions, en ce sens que ces formes de loisirs sont traitées comme très anciennes dans la région, alors que parfois, ou bien il n'existe pas de documentation qui le corrobore, sont d'une incorporation relativement récente ou proviennent de cultures en principe étrangères à la culture locale. Des jouets comme le "fungagatos" sont collectés dans une grande partie des volumes mentionnés ci-dessus. Il est entendu dans leur contexte qu'il s'agit d'un jouet traditionnel galicien. Cependant, il apparaît aussi au Portugal, comme on peut le voir dans l'œuvre de João Amado<sup>40</sup>, ou dans la Grèce Classique.

---

<sup>37</sup> ANDERSON, Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso, 1991

<sup>38</sup> Texte originale: an imagined political community- and imagined as both inherently limited and sovereign. ANDERSON, Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso, 1991

<sup>39</sup> ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>40</sup> AMADO, J. "Brinquedos Tradicionais Populares" Associação recreativa e desportiva do Loureiro. 2020

La réflexion de Paco Veiga sur la façon dont la mondialisation affecte les jeux traditionnels ou populaires est intéressante, concluant qu'elle contribue à l'existence de phénomènes de transculturation et d'acculturation aux conséquences insoupçonnées. Voir donc que non seulement le jeu populaire/traditionnel risque sérieusement de disparaître en tant que manifestation culturelle; d'autres éléments des différentes cultures des sociétés les plus faibles sur le plan économique courent également le même risque.<sup>41</sup>

C'est ainsi que l'on comprend que le patrimoine ludique traditionnel et populaire est menacé par la mondialisation. C'est pourquoi les initiatives de récupération, y compris les œuvres et les études mentionnées, partent d'un besoin de revendiquer la même chose, le galicien, face au global ou l'autre.

Cette mise en danger, comme le souligne Paco Veiga, n'est pas seulement due à l'arrivée d'autres formes de loisirs, mais s'explique par des facteurs économiques et politiques. Il peut être comparé à la situation au niveau linguistique, qui a laissé entrevoir dans l'introduction de ce travail, où il explique une situation de diglose qui menace la continuité du galicien comme langue. L'une des principales revendications du nationalisme galicien est donc d'inverser cette situation et d'assurer la continuité de la langue. Cette diglose est marquée par plusieurs facteurs, dont la disparition de la langue dans les organes officiels et les écoles, d'abord pendant les séculiers escuros précédemment définis, puis pendant la dictature franquiste. Avec la disparition de la langue des élites politiques, économiques et intellectuelles, la langue a été associée aux couches inférieures de la société, créant ainsi un climat d'auto-haine. Cela ne concerne pas seulement la langue, mais finit par imprégner d'autres aspects culturels. Ce n'est pas en vain, si on ne joue pas en galicien, que l'on perd des éléments de transmission orale tels que des noms de jeux, des toponymes, des noms d'éléments de la nature utilisés pour le jeu ou des éléments de la mythologie locale entre autres.

En définitive, le mouvement de récupération du patrimoine ludique galicien est lié au mouvement nationaliste depuis ses débuts. Bien que cette relation s'estompe aujourd'hui, car contrairement à Risco ou Bouza Brey, les auteurs actuels comme Cortizas ou Paco Veiga ne militent pas directement dans le mouvement nationaliste, on peut voir des éléments de nationalisme banal.

---

<sup>41</sup> Velá pois que non so o xogo popular/tradicional corre grave risco de esmorecemento como manifestación cultural; outros elementos das diferentes culturas das sociedades mais febles desde o punto de vista económico corren tamén ese mesmo risco VEIGA, Paco, Xogo popular galego, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001.

L'artisanat :



Figure 4 Exemple de poupé “Lolas de Cascarilla”. Source: Site de l’entreprise sur Facebook: <https://www.facebook.com/AsLolasdacascarilla/photos>

Un autre agent à prendre en compte dans la construction du patrimoine ludique galicien est l’artisanat. Le chapitre I traite de l’actualité du secteur artisanal en Galice. On sait qu’il s’agit d’un secteur plus ou moins important et qu’il dispose d’un cadre institutionnel qui le soutient, que ce soit par l’administration locale elle-même ou par des associations d’artisans.

Bien qu’ils ne travaillent pas toujours dans une perspective historique et avec la récupération ou la diffusion du patrimoine ludique comme priorité, puisque leur objectif est le profit économique, dans ce secteur apparaissent des jouets traditionnels. Bien que pas toujours des reproductions exactes, ils peuvent se baser sur des jouets vus dans la littérature ou dans les musées, ou même sur leurs propres expériences.

Pour revenir à quelques exemples du chapitre 1, les Lolas de Cascarilla fabriquent des poupées avec des coquilles de maïs séchées, pratique qui se marie avec des formes populaires de jeu où des matériaux accessibles en milieu immédiat étaient utilisés pour fabriquer des



Figure 5 Image 5. Poupé “Gaitero” “Lolas de Cascarilla. Source: Site de l’entreprise sur Facebook: <https://www.facebook.com/AsLolasdacascarilla/photos>

jouets. Évidemment, dans ce cas, le but est de les vendre. Comme nous pourrions le voir dans la fig 4, il s'agit en outre de modèles assez élaborés, la teinture de la coquille et en ajoutant des détails comme dans ce cas un petit jeu de crochet. Ces poupées, en outre, sont parfois fabriqués représentant des modèles de vêtements et activités typiques de la campagne galicienne, mais avec des licences artistiques. Nous pourrions prendre comme exemple la figure suivante (fig 5), où l'une de ces poupées représente un gaiteiro, dans un costume inspiré du costume traditionnel. Dans la figure suivante (fig 6), nous verrons une image d'un gaiteiro galicien dans un costume semblable à celui du poignet.



Figure 6 Avelino Pazos. 1950, Portrait photographique du joueur de cornemuse Avelino Pazos en papier, 190x135mm. A Coruña, dépôt Real Academia Galega. Source: Arquivo Dixital de Galicia

Par ailleurs, le paysage artisanal est varié, et il n'existe pas de spécification dans les réglementations pour appartenir à ce secteur qui indiquent la nécessité de suivre certaines techniques ou de se concentrer sur certains types de jeux et jouets. Un autre exemple mentionné ci-dessus est Artesanías Silvent qui se concentre principalement sur les véhicules en bois ou les jeux de type trois à rayures ou même les pelles de plage, le tout principalement en bois et en utilisant peu ou pas de peinture, comme on peut le voir dans la fig 7. De même, dans la figure on peut voir un exemple de nationalisme vaine, car dans l'écriture

nous pouvons voir ce qui suit "Leite Galego 100%" ou 100% lait galicien. Exaltant un produit typiquement produit dans la communauté, contribuant à nouveau à représenter différents types d'éléments patrimoniaux dans le jouet.



Figure 7 *Artesanía Silvent Camión de Leite*. Source: catalogue web de l'entreprise

Come meme, il existe des jouets artisanaux qui ne ressemblent pas nécessairement ou représentent des éléments traditionnels ou spécifiques de la culture galicienne. Un exemple appartenant également à la marque Artesanía de Galicia, sont les poupées d'Artesesa, une



Figure 8 *Artesesa: Amigurumi Kuki Mediano* catalogue web de l'entreprise

artisane du jouet qui se consacre à la fabrication de poupées et d'autres éléments de tricot. Dans la figure suivante, nous avons une des poupées de son magasin qui s'appelle Amigurumi Kuki Medium (fig8) . Si nous regardons le nom de la poupée, l'amigurumi est un terme japonais qui définit ce type de poupées tricotées.

C'est ainsi que dans une marque de référence au sein de l'artisanat galicien il existe des éléments qui s'inspirent de sources étrangères au contexte local. Ainsi, l'artisanat n'est pas toujours le garant de la sauvegarde ou de la référence des traditions ou patrimoines locaux.

Il est important de s'occuper de cette question, car s'il existe dans l'artisanat des personnes qui se consacrent aux savoirs traditionnels ou qui s'y réfèrent, l'activité d'artisan est en constante évolution. Des techniques, des matériaux et des références sont constamment

introduits. Cependant, leur rôle dans la conservation des jouets ou des formes de jeux traditionnels est inestimable. On peut aussi penser qu'une partie de la conservation et de la diffusion du patrimoine passe non seulement par la reproduction d'éléments plus ou moins anciens, mais aussi par la réappropriation de l'essence de ces éléments et leur adaptation à l'actualité.

En bref, l'artisanat est un agent important pour comprendre le patrimoine ludique galicien et comment il se conforme. Il y a des jouets qui s'inspirent des jouets traditionnels lors de la production. Cependant, il est important de remettre en question et de replacer chaque artisan dans son contexte, car il est possible qu'il ne se conforme pas à ces directives.

Secteur de l'éducation:

Comme on l'a vu une grande partie de la littérature qui recueille ces jouets et jeux vient de la part d'éducateurs. Brandín Feijoo, Perez y Verdes et Balsa Anton Cortizas, Xosé López Gonzalez, Paco Veiga sont tous des professionnels de l'éducation. C'est pourquoi la compréhension du jouet galicien est très marquée par son potentiel en tant qu'outil éducatif. Les questions soulevées par les éducateurs de ce type de jouets seront examinées ci-après. Il ne s'agira pas d'une discussion sur leurs fonctions pédagogiques, mais plutôt de mettre en évidence les caractéristiques qui leur sont attribuées et comment cela peut affecter la perception du jeu et des jouets.

Le plus remarquable est peut-être que, comme on l'a vu, une grande partie des auteurs mentionnent l'école et le système éducatif comme l'un des responsables de la mise en danger du patrimoine ludique galicien. Ils disent que les enfants passent trop d'heures à l'école, auxquels s'ajoutent les devoirs qu'ils doivent faire ensuite à la maison, les laissant pratiquement sans temps pour les loisirs. L'école en tant qu'élément problématique est intéressante, car elle est le domaine d'action généralement choisi pour créer des initiatives de récupération. C'est ainsi que, bien qu'il y ait une critique de l'institution, celle-ci continue à faire l'objet d'une confiance en tant que lieu d'intervention. Ce n'est pas en vain, comme cela a été mentionné, que l'œuvre de Perez y Verdes et Balsa a été utilisée par les écoles comme manuel de référence et que le livre de Paco Veiga inclut directement une proposition d'intervention centrée sur les centres éducatifs.

Il pourrait être considéré d'une certaine manière contradictoire que l'école soit un lieu de récupération patrimoniale pour le patrimoine ludique. Si le jeu fait partie des loisirs, et que de Rom à Veiga on parle de comment le moment du jeu était par excellence après l'école, loin

des obligations et de la structure et de la dynamique du pouvoir de l'institution académique, on peut se demander comment cela s'intègre à l'école.

Des auteurs comme Louv ou Freire faisaient référence à la diminution du temps pendant lequel les enfants se retrouvent sans surveillance adulte, temps dans le jeu "libre" auquel se réfèrent généralement ces auteurs.

Pour ne citer qu'un exemple, la proposition de Paco Veiga implique que les enfants étudient les jeux et les pratiquent, à travers des projets dans des domaines spécifiques ou interdisciplinaires impliquant l'ensemble de l'école. Bien sûr, la validité de cette pratique n'est pas critiquée, mais il est intéressant de voir comment le changement dans le contexte de jeu peut affecter le jeu.

D'autre part, comprendre l'école aussi comme un lieu de loisirs, peut être une question intéressante au moment de proposer une gestion du temps qui donne la priorité aux loisirs comme partie fondamentale de la routine. Étant l'une des principales critiques que l'école et les devoirs que les enfants sont obligés de faire après l'école prennent fin avec le temps de loisirs, il est intéressant que ce genre de propositions soient formulées.

De même, une autre préoccupation majeure pour la conservation du patrimoine ludique était la perte des espaces de jeu, car aujourd'hui les enfants passent moins de temps dans des environnements naturels ou dans des environnements où les jeux traditionnels sont accessibles. C'est pourquoi le fait que les écoles deviennent des lieux de jeu (ou même qu'elles déplacent leurs élèves vers d'autres lieux de jeu) est une question intéressante.

Au sein de l'école, le jeu traditionnel est également un sport. C'est l'exemple de l'enfant de Ferrolterra, dont il sera spécifiquement question dans le chapitre III de ce travail. Ce n'est pas pour rien que Perez et Verts travaillent le jeu du point de vue de l'éducation physique. Dans le cas de l'enfant ou des quilles celtiques, il s'agit de jeux qui sont aujourd'hui considérés comme des sports. Cela leur donne une catégorie d'officialité, qui influence des éléments comme l'existence de règles strictes sur la façon de jouer, qui sont recueillies et diffusées par le biais d'associations sportives. Bien que tous les jeux traditionnels ne soient pas considérés comme du sport, il existe un lien entre les jeux traditionnels et l'activité physique. Plusieurs auteurs font remarquer que le jeu traditionnel est beaucoup plus actif physiquement que d'autres formes de loisirs modernes. En règle générale, il est opposé à la

télévision ou aux machines récréatives, comme c'est le cas de l'œuvre de Romani<sup>42</sup>. Brandin Feijoo<sup>43</sup> mène son œuvre avec les valeurs physiques du jeu :

Xogos teignent les valeurs physiques, moitos fan desentrôler les muscles, maintenez ou corpo en forme pra unha boa Saude

Cependant, il y a une différence entre le jeu et le sport. Le plus remarquable étant que le jeu a comme objectif unique le loisir et le divertissement des joueurs, tandis que le sport exige de suivre des règles établies. Cela dit, on peut se demander si l'inclusion d'un jeu dans la catégorie sport lui retire son usage ludique. Cette question sera explorée en analysant la Chave de Ferrolterra dans le chapitre III, cependant la réponse brève est que pas nécessairement. Un élément comme le Chave ou les quilles celtiques peut être utilisé de différentes façons, les normes peuvent être adaptées.

En définitive, le secteur éducatif a été l'un des acteurs déterminants dans le processus de patrimonialisation du patrimoine ludique galicien, tant de la part des membres du secteur que de l'institution elle-même. Il a peut-être été l'un des plus importants, du moins au niveau bibliographique, de sorte que la vision actuelle du jeu traditionnel galicien est étroitement liée à ses possibilités en tant qu'outil pédagogique.

Instituciones:

En Les musées et l'administration publique ont également un rôle important à jouer dans la compréhension des processus de patrimonialisation des jouets et des jeux.

En ce qui concerne les musées, il existe en Galice deux musées principaux sur le jouet. Le plus ancien est le Musée do Xoguete à Allariz, province d'Ourense. Il commence ses activités en 1995. Poussé par la Mairie d'Allariz grâce à la donation de la collection d'Alberto Oro Claro, voisin de la villa, qui fait don de sa collection personnelle de 600 pièces. Depuis lors, le musée a continué à accepter des dons d'autres personnes, atteignant aujourd'hui un fonds muséal d'environ 1500 pièces représentatives des jouets du XXe siècle de 1910 à 1978.



Figure 9 Image du site web du musée MELGA

<sup>42</sup> .ROMANÍ, Arturo. xogos infantiles de Galicia. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>43</sup> APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Edición do Castro. 2004

Ce musée recueille et catalogue les jouets donnés pour les exposer au public. Aucune information détaillée n'est donnée sur chaque jouet, ils sont catalogués selon leur âge. Une image de l'exposition en question, tirée de son site web, est présentée à la fig 9. Les figures sont en vitrine, occupant les murs de la salle, qui est présidée par un petit texte qui décrit le contenu de chaque salle.

Dans ce cas, des jouets de coupe plus industrielle, ou peut-être même artisanale, sont collectés. Il n'est pas possible de déterminer le mode de production de tous les éléments exposés.

Un autre musée, peut-être le plus important aujourd'hui, est le Musée Ethnoludique de Galice ou MELGA à Ponteceso, La Corogne. C'est une institution muséologique permanente qui a pour mission fondamentale la conservation, la recherche et la diffusion du patrimoine culturel galicien lié au jeu traditionnel, au sport traditionnel et à l'histoire du jouet. Ils montrent également des objets et des pièces provenant d'Espagne et de peuples et régions internationales.

Il est divisé en deux salles principales. La salle numéro 1 montre des jeux et des sports divisés en quatre catégories. La première serait jeu traditionnel galicien, qui divise en six sous-catégories étant celles-ci : Enchevêtrement, animaux et tests d'habileté, lutte et force, balle et ballon, lancements et finalement locomotion. La deuxième catégorie est le Jeu traditionnel d'Espagne, le troisième jeu traditionnel au monde. La quatrième, intitulée Deporte tradicional gallego, est divisée en quatre sous-catégories, "Chave", "Billa", "Bolos" et sports nationaux.

Dans la salle 2 sont exposés, chronologiquement, de la préhistoire à nos jours, l'évolution historique des jeux et des sports à travers les temps et les civilisations antiques, en soulignant en outre les jeux et les sports actuels, ainsi que les Jeux olympiques anciens et modernes et, comme dans la salle précédente, une galerie des champions galiciens du monde, olympiques ou paralympiques.

La fondation qui commence le musée est la Fondation Ricardo Pérez y Verdes et Balsa, qui a pour but de conserver et de récupérer le patrimoine ludique, culturel et sportif de la Galice, ainsi que du reste des communautés du territoire espagnol. Ricardo Perez y Verdes et Balsa, membre actuel de cette fondation, est l'un des auteurs dont l'œuvre a déjà été analysée dans ce travail. Dans ce cas, il s'agit d'un musée plus actif. Il propose des activités et même des formations en matière ludique et sportive.

Le Concello de Pontevedra, la Diputación de A Coruña et l'Observatoire du patrimoine ludique Galego collaborent également. C'est ainsi qu'il bénéficie de l'appui de l'administration publique.

L'existence de ces musées est d'une grande importance. Son travail de catalogage et de conservation des objets permet d'étudier les questions liées au patrimoine ludique et de les exposer au grand public. De la façon dont, dans le cas du MELGA, on opte pour un modèle dans lequel, par des activités organisées, il s'agit d'impliquer la population locale, c'est un concept intéressant, car il ne contribue pas seulement au patrimoine du point de vue de la conservation, il contribue également à la dynamisation et à la normalisation de celui-ci.

Par ailleurs, il s'agit toujours essentiellement d'un site d'exposition. Il est rare que les visiteurs puissent manipuler les jouets exposés ou y participer. A créé *l'Associação Sócio-Pedagógica Galaico-Portuguesa*, qu'il a promu depuis 1983 unha boa cantidade de iniciativas de recuperación e espallamento dos xogos populares galegos, participando na organización dos Encontros de jogos populares galaico-portugueses, celebrados ata o momento en Vilar de Perdices, Amoeiro, Vila Real, Vilardevós, Vinhais, Lamego, Amarante, Viseu e Vila Flor. (paco Veiga p72))

De même, l'association a promu des activités en collaboration avec des associations de quartier et culturelles de divers peuples et posee un fondo de vinte xoguetes populares galegos, xogos que traslada alí onde lle for requerido. (paco veiga p72)



Figure 10 Escola do Brinquedo Tradicional , sans titre  
Popular<https://www.facebook.com/escolabrinquedotradicionalpopular>

Au Portugal, dans la ville de Coimbra, il existe l'Escola do Brinquedo Tradicional Popular de Coimbra, dirigé par João Amado. Le directeur lui-même rejette ouvertement la catégorie de musée. Il s'agit d'une initiative populaire basée dans l'ancienne école de la région. Là se trouve une collection permanente de jouets populaires, dont certains faits des éléments recueillis de la nature, ce qui les rend périssables. Ces derniers sont également partagés sur leur page facebook, où ils téléchargent généralement des photos accompagnées de petites descriptions, comme c'est le cas de la figure 10, où il montre une fleur de pavot et sous une poupée faite à partir de la fleur. Il s'agit d'une initiative intéressante, car elle a son origine comme initiative de quartier et naît de la crainte de la disparition des jeux traditionnels et populaires. De plus, il est possible qu'en plus de voir l'exposition, les visiteurs puissent apprendre à fabriquer et à jouer avec les jouets exposés, ce qui, dans certains cas, impliquerait d'apprendre sur la flore locale.

En définitive, les institutions muséales sont d'une importance vitale pour cataloguer et conserver, mais aussi pour créer des espaces où les connaissances ludiques peuvent être transmises de manière interpersonnelle, comme c'est le cas du musée portugais et, parfois, du MELGA.

Par ailleurs, ces musées auraient des difficultés à exister, à l'exception de l'Escola do Brinquedo Tradicional Popular, qui est autofinancée, si ce n'était par des aides financières données par des collectivités locales. Il en va de même parfois de l'activité de certains artisans, car nous avons déjà dit que l'un des avantages d'obtenir la charte d'artisan est précisément d'accéder à ces aides. Parfois, ces activités ont du mal à être rentables à elles seules. C'est pourquoi ces soutiens sont un autre facteur qui influencera la patrimonialisation du jouet. Les associations, musées et artisans qui reçoivent des aides financières auraient un avantage sur ceux qui ne le sont pas, mais dans le cas du jeu, il est difficile de quantifier l'impact, car il n'existe pas d'aides spécifiques dans ce domaine.

### Chap II. 3

À ce stade du travail, nous avons déjà une vision plus ou moins claire du patrimoine ludique en Galice. Reste cependant à faire une analyse détaillée de questions comme Quels jouets et jeux sont favorisés dans le processus de patrimonialisation ? Pourquoi ? Et bien sûr, problématiser cette réalité. Ce n'est pas en vain, comme cela a déjà été dit tout au long de ce

chapitre, qu'il existe de nombreux biais dans la littérature et dans les institutions qui affectent directement la conception du patrimoine ludique. Ces questions seront abordées ci-après.

En général on a vu que dans la littérature et dans le secteur éducatif on a favorisé les jouets que nous appelons populaires et qui sont fabriqués avec des éléments de la nature, ainsi que les jeux d'équipe ou des jeux comme le "Chave" qui sont considérés comme sport. De son côté, le secteur commercial de l'artisanat favorise évidemment le jouet artisanal. Dans les musées, c'est peut-être là que l'on trouve la plus grande variété, favorisant dans certains cas le jouet industriel, comme c'est le cas au musée du jouet d'Allaríz, alors que dans des musées comme le MELGA, il y a plus d'équilibre entre artisans, sports et jeux populaires.



Figure 11 sans auteur 1900 *nena sentada nun carriño con xoguetes no chan* en papier 8,8 x 11,8 cm. A Coruña, dépôt Real Academia Galega. Source: Arquivo Dixital de Galicia

La littérature analysée met en évidence, dans plusieurs cas, une multitude de questions et de préjugés qu'il convient d'analyser.

Le premier, et assez répandu, est l'idéalisation du passé et de la tradition. Pérez y Verdes et Balsa<sup>44</sup> est un exemple clair de cette ligne de pensée. Il parle de sociétés traditionnelles où les loisirs sont accessibles à l'ensemble du groupe, alors que dans les sociétés modernes ce n'est pas le cas. Il ne définit ni traditionnel ni moderne, mais fait référence au jouet industriel comme négatif, insistant sur le fait que les jouets idéaux sont ceux de fabrication propre, faits avec des bâtons et des pierres. Brandin Feijoo indique directement que le but de son travail est de rappeler les jeux populaires galiciens pour que : les enfants se remettent à les récupérer et à jouer

---

<sup>44</sup> PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO BALSA, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

pour qu'ils soient le fondement de la santé physique et mentale des enfants, ne se laissant pas intoxiquer par l'industrialisation excessive moderne<sup>45</sup>

On crée une dichotomie entre modernité et tradition. Ces deux réalités perçues comme opposées sont confrontées, ce qui conduit, comme mentionné dans le paragraphe précédent en référence à Pérez et vert à tomber dans un biais du bon sauvage. Ce biais apparaît également dans l'analyse de la perception générale de l'enfance chez certains auteurs, où l'enfant est décrit comme une entité pure qui peut être corrompue par la télévision, l'industrie ou la modernité et dont l'état naturel est la nature ou la société traditionnelle. Bien sûr, il faut faire preuve de prudence face à ce type de biais. Ce type de binarisme ne contribue pas à une analyse du patrimoine. Il doit être clair que les éléments ludiques industriels et modernes peuvent aussi être patrimoniaux et que les sociétés traditionnelles n'étaient pas un cadre idéal pour les enfants. Ne définissant pas les sociétés traditionnelles et modernes,

Il est même difficile de réfuter le biais car il n'est pas toujours clair à quoi ils se réfèrent.

Romaní<sup>46</sup> précise que le déclin des formes de jeu traditionnelles est à partir de 1950.

D'autre part, il existe des documents comme celui de la Fig 11, daté de 1900 dans les archives du Royaume de Galice où l'on voit une petite fille entourée de jouets d'origine éventuellement industrielle, ou qui au moins ne se marient pas avec les idées de Romaní. Compte tenu de ce qui précède, ainsi que de l'apparente prédilection pour les jouets qui utilisent des matériaux naturels ou d'apparence naturelle et qui sont simples et peut-être faits à la main, il semble que l'époque à laquelle nous nous référons n'est pas un facteur déterminant pour dicter si un jouet est traditionnel, est en danger de disparaître ou s'il vaut la peine de le conserver. De même, le binarisme moderne/traditionnel devient de plus en plus confus et peut-être moins pertinent dans le sens de ce qu'il peut apporter à la recherche sur le patrimoine.

Le deuxième biais qu'il faut peut-être remettre en question est celui de l'idéalisation de l'enfance et de l'approche du rôle du jeu dans ce domaine. On parle souvent du jeu comme d'une chose naturelle. Cependant, nous savons déjà qu'il est entièrement conditionné par des modèles culturels et sociaux, il n'est pas en vain défini comme un élément reproducteur de la culture et qui permet de transmettre des savoirs et des valeurs. S'il transmet des savoirs et des

---

<sup>45</sup> APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Edición do Castro. 2004  
Texte originale: os nenos volten a recuperalos e a xogar pra que sexan o fundamento da saude física e mental dos rapaces, non deixándose intoxicar pola excesiva industrialización moderna

<sup>46</sup> ROMANÍ, Arturo. xogos infantiles de Galicia. Santiago, Follas Novas, 1979

valeurs qui font partie de la culture, il n'est pas naturel et primaire, il est un élément culturel de plus et est donc soumis aux mêmes problèmes et inégalités qui existent dans n'importe quel groupe culturel.

En continuant dans la ligne des biais possibles et comment ceux-ci affectent la construction du patrimoine ludique, on peut considérer certaines questions relatives à l'éducation. Il a déjà été dit que le potentiel pédagogique du jeu traditionnel est important pour le promouvoir. Cela affectera également, comme nous le verrons dans le chapitre suivant, comment les entreprises géreront la promotion et la distribution de leurs produits. Par ailleurs, l'association du jeu à l'éducation, comme on l'a vu plus haut, n'a pas toujours été positive. Plusieurs auteurs ont parlé de l'école comme d'un facteur qui influait négativement sur la perpétuation des formes de jeu traditionnelles. S'il est vrai qu'une plus grande charge d'apprentissage nuit au temps de loisirs des enfants, il est également nécessaire de remettre en question le lieu d'énonciation de ce type d'affirmations. On peut ainsi se demander : qui avait et qui n'avait pas accès à l'école ? Qui écrit les textes ? Comment ces textes peuvent-ils être comparés à l'expérience des auteurs et à celle d'autres groupes de population ? Nous savons que beaucoup travaillent dans le domaine de l'enseignement, comment appliquent-ils ce qu'ils écrivent à leur vie professionnelle au moment où ils sont en position de pouvoir en tant qu'enseignants ou membres d'associations, de fondations ou de l'administration publique elle-même ? En fin de compte, ces questions seront d'une importance vitale pour mettre en évidence les préjugés liés à la classe sociale, au genre et même à l'ethnicité que peut engendrer notre perception du patrimoine.

D'autre part, il y a la peur de la disparition de certains jouets. Cette préoccupation a motivé une grande partie de la littérature et de l'action institutionnelle à essayer de les sauvegarder. Si l'on s'en tient à la littérature, une grande partie des œuvres mettent en avant des jouets faits à partir d'éléments naturels, qu'il s'agisse de bois, de branches, de fleurs ou de feuilles, entre autres. Si nous revenons au premier chapitre de ce travail, nous pourrions voir qu'il existe un chapitre consacré à la situation des montagnes galiciennes. Les questions du jeu populaire et l'écologie sont directement liées. Si ce sont des jeux et des jouets qui dépendent d'éléments de la nature, au moment dans lequel la relation directe avec elle est perdue, il est également perdu la relation avec ces formes de jeu. Au chapitre I, on a vu comment la perte de la relation avec le paysage naturel local avait des conséquences néfastes, comme les incendies et la dégradation du paysage en général. Bien entendu, cette situation est influencée par une multitude de facteurs, économiques, politiques et démographiques. Les plantations massives d'eucalyptus, bien que nuisibles, se sont avérées économiquement

rentables et les politiques forestières sont extrêmement permissives à cet égard. De plus, il y a un abandon du milieu rural, car on migre vers les villes. C'est ainsi que dans beaucoup le manque de relation avec le milieu rural est motivé par une distance physique très difficile à contourner

À cela s'ajoute l'influence d'auteurs comme Richard Louv ou Eike Freire, qui louent les vertus de jouer dans la nature pour leurs bienfaits sur le bien-être émotionnel et physique des enfants, coïncidant avec des éléments qui apparaissent également dans le secteur de l'éducation analysé ci-dessus. On peut aussi se demander si la nature est dans une certaine mesure idéalisée en tant que lieu de loisirs. Cependant, on peut aussi penser que le jeu dans la nature peut être un moyen de réhabiliter la relation avec celle-ci. Ainsi, le patrimoine naturel et ludique sont liés. La mythologie locale est également liée au paysage, dont nous parlerons plus en détail au chapitre III.

## CHAPITRE III

---

### Chapter Abstract

---

In this last chapter we will work on the central case study of this work. The MSCG cooperative. It will begin by building a small percorrido for its brief history, as they begin their activity in 2015. This will allow us to analyse the changes that have taken place in their ideas and in their modes of production. Some problems that arise when introducing traditional game elements in a sales context where there are regulations such as the CE marking will become evident. Issues such as the materials used will also be analysed, which will undoubtedly lead us to the question of natural and landscape heritage, since they mainly use wood for a large part of their toys. The question of nature will go further, because it also affects heritage in a symbolic way. This will be visible when studying cloth dolls based on local mythological beings.

In order to be able to analyse these issues in a practical way, elements manufactured by the cooperative will be used. The "fungagates, the chave de ferrolterra, the fariñeiro donkey and the Moura miudiña" will be analyzed.

Dans ce dernier chapitre, on travaillera sur l'étude de cas centrale de ce travail. La coopérative MSCG. Il va commencer par construire un petit aperçu de sa brève histoire, car ils commencent leur activité en 2015. Cela nous permettra d'analyser les changements intervenus dans vos idées et dans vos modes de production. Certaines problématiques apparaîtront lors de l'introduction d'éléments de jeu traditionnels dans un contexte de vente où existent des réglementations telles que le marquage CE. Des questions telles que les matériaux utilisés seront également examinées, ce qui nous amènera sans aucun doute à la question du patrimoine naturel et paysager, puisqu'ils utilisent essentiellement du bois pour une grande partie de leurs jouets. La question de la nature va au-delà, car elle touche aussi le patrimoine de manière symbolique. Ceci sera visible lors de l'étude des poupées en tissu basées sur des êtres mythologiques locaux.

Pour pouvoir analyser ces questions de manière pratique, il sera fait appel à des éléments fabriqués par la coopérative. On analysera le "fungagatos, la chave de Ferrolterra, l'âne pharisien et la Moura miudiña".

Miuniño Sociedade Cooperativa Galega

### III.1 Histoire et compétences

Une des questions principales est Comment le patrimoine peut-il influencer la conception et la vente de jouets ? Jusqu'à présent, on a parlé essentiellement du patrimoine ludique galicien, mais on a à peine mentionné son achat-vente. C'est par l'étude de cas que l'on travaillera sur cette question.

Plusieurs variantes ont été prises en compte lors du choix d'un cas d'étude. L'une des principales est l'activité exercée par l'entreprise. Nous avons parlé précédemment du panorama du jouet artisanal galicien, en citant des exemples d'entreprises qui se consacrent à cette activité. La plupart se concentrent uniquement sur la fabrication artisanale de jouets. Cela laisse de côté une grande partie de l'activité ludique traditionnelle, car une grande partie de celle-ci inclut des choses comme les gens qui jouent fabriquent leurs propres jouets ou de partager des histoires. C'est la raison pour laquelle on a commencé par contacter une entreprise qui travaille sur le jouet et le jeu traditionnels, de préférence sous différents angles. Il est évident que si cela n'était pas possible, il serait envisagé de travailler avec plusieurs entreprises, mais comme ce n'était pas le cas pour des raisons de temps et d'accessibilité, il a été préférable de travailler avec une seule entreprise. C'était "Miudiño Cooperativa Galega".

Il s'agit d'une entreprise qui commence officiellement son activité en 2015. Elles travaillent en coopérative. À ses débuts, elle comptait trois membres, aujourd'hui quatre. Chacun d'eux a une formation spécifique qui se rapporte aux projets qu'ils développent dans la coopérative.

L'activité de Miudiño est vaste et diversifiée. Outre la fabrication de jouets traditionnels, ils créent des espaces de loisirs et de jeux, où les enfants sont encouragés à fabriquer leurs jouets ou à jouer avec du matériel non structuré, entre autres. Ils disposent également d'une section éditoriale, où ils ont deux livres musicaux et un livre sur l'éducation environnementale à l'intention des enfants. Ils ont également un projet de cours, principalement axé sur les écoles. Enfin, ils travaillent actuellement sur un projet de création de poupées en tissu, teintes et cousues à la main, qui représenteront différents êtres de la mythologie galicienne, qui seront accompagnées d'un autre livre.

En ce qui concerne ce travail, l'accent sera mis sur les jouets, tant ceux fabriqués par la coopérative, que sur certains de ceux qui sont proposés pour être fabriqués dans les ateliers. Nous incluons également les poupées dans la catégorie des jouets.

Le président de l'entreprise est César. Musicien de profession, spécifiquement homme orchestre. En outre, il a une certaine formation en menuiserie. Judit est psychologue. Ambroise est menuisier professionnel, actuellement sans charte d'artisan. Enfin, le dernier membre est Diego, ingénieur forestier et directeur des loisirs et du temps libre.

### Développement historique de Miudiño Sociedade Cooperativa Galega

Le développement de la coopérative est intrinsèquement lié à la vie personnelle de ses composantes, en particulier César et Judit, qui sont non seulement des partenaires dans les affaires, mais aussi des compagnons de vie.

Le point d'inflexion avec lequel l'idée de créer la coopérative a commencé à naître a été la naissance de son premier enfant : Le tournant de notre vie a commencé en 2013 avec la naissance de notre premier enfant. (...) J'étais au centre de jour à Monforte (...) et avec la naissance de Breixo, ma tête ne me donnait pas non plus à penser à des activités pour adultes et fous parce que ce qui me sortait était de l'activité infantile. Alors dans ma bibliothèque, qui était une bibliothèque gérontologique, il y avait plus de livres d'éducation pour les enfants.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> O punto de inflexión na nosa vida comezou en 2013 co nacemento de breixo. (...) Eu estaba no centro de día en monforte (...) e co nacemento de Breixo a miña cabeza tampouco daba para pensar en actividades para adultos e

Comme vous pouvez le voir, Judit travaillait avec des personnes âgées, mais il note un intérêt croissant pour l'enfance. Cet intérêt pour l'enfance et l'éducation des enfants constituera la base de la coopérative.

Dans le même temps, César note qu'il se trouvait lui aussi à un moment de sa carrière où la nécessité de changements se posait. À l'époque, il était musicien, indépendant et travaillait principalement avec un public adulte. Il était "bourré et jouait de Noite", ce qui lui faisait réfléchir à la viabilité du travail de musicien à long terme.

César avait aussi pour habitude de chanter des chansons à son fils. À un moment donné, il a commencé à documenter ces chansons, qu'il avait lui-même créées, et il a été décidé de les produire et de les rassembler dans un livre avec des CD pour les jeunes enfants. Ce projet a fini par s'appeler "Fios do querer". Au début, l'idée était de chercher une maison d'édition à travers laquelle publier ce livre musical, mais il n'y avait pas de moyen de le faire qui leur convenait. Vouloir publier, vouloir réaliser ce fios do querer fut un moment décisif. Nous avons décidé de commencer la coopérative. C'est-à-dire, c'est à partir du désir de faire cette publication que se met en mouvement tout le mécanisme de créer une coopérative.

Ils se décident pour cette forme d'entreprise parce qu'elle était celle qui correspondait le mieux à leurs idéaux. Tous deux sont liés au mouvement associatif et ont donc considéré qu'il s'agissait d'une forme d'organisation qui les attirait. Comme Judit le dit :

qu'il n'y ait pas de hiérarchie, que les décisions soient horizontales et que nous soyons tous égaux. Je crois que c'est ce qui nous a attirés (...) Nous avons tous des projets et nous considérons que c'était un partenariat dans lequel nous pourrions tous développer nos projets vitaux<sup>2</sup>

Pour créer la coopérative, il faut trois personnes. La troisième devait être une photographe connue des deux. Au début, ils savaient qu'ils voulaient créer une entreprise liée aux questions culturelles, mais ce n'était pas tout à fait clair. Finalement cette photographe ne put participer au projet. En même temps, César commençait à s'intéresser de plus en plus à la question du jouet. Comme l'intérêt pour le jouet en bois est essentiellement considéré comme un bon candidat pour le poste.

Ils commencent par se concentrer davantage sur la question des jouets. Ils veulent récupérer des formes de jeu qui existaient dans leur enfance et qu'ils considéraient comme déplacées à ce jour.

---

dementes porque o que me salía era actividade infantil. Entón na miña biblioteca, que era unha biblioteca xerontolóxica foi habendo mais libros de crianza.<sup>1</sup>Judit. GB1

<sup>2</sup> que non hubiera unha xerarquía, que as decisións foran horizontais e que todos somos iguais, eu creo que iso foi o que mais nos atraiu. (...) todos temos proxectos e consideramos que era una asociación na que todos poderíamos desenvolver os nosos proxectos vitais

J'ai toujours insisté pour récupérer le patrimoine culturel du quartier et les jouets. J'ai la nostalgie de l'enfance et des temps passés qui m'ont été racontés. Une idéalisation de l'enfance. Il y avait une histoire d'un jeu traditionnel des "Ucañas" qui a été cessé de faire dans les fêtes et a offert le spectacle avec de la musique. Il transportait des matériaux etc. C'était quelque chose qu'il avait repris avant la coopérative.

Comme on peut le voir, Cesar pointe la question de la nostalgie comme l'un des éléments qui motivent à travailler le jouet. Cette idée correspond à la littérature analysée ci-dessus, principalement dans les conclusions du chapitre II.

Dans ce souci de récupérer des éléments du passé, les coopérateurs commencent par explorer la littérature sur le sujet Nous aimons beaucoup avoir bibliographie, dans des livres physiques. (...) Sur le plan de la naturalisation, avec Eike Freire, il y a beaucoup eh, et Corralizas et Collado avec la conscience écologique, qui sont des psychologues. Thème de jeu traditionnel était Cortizas, Tastarasbás, qui a été la base à la fois pour le jouet en bois et pour intégrer la nature<sup>3</sup> (01:03)

La bibliographie en livre physique est importante pour les membres de la coopérative. C'est influencé par plusieurs facteurs. Le premier est la préférence personnelle de lire des livres en physique plutôt que des livres en ligne. Deuxièmement, l'absence de livres en ligne sur les thèmes ludiques en Galice. Enfin, troisièmement, le fait que la coopérative dispense des formations. Ils jugent important de pouvoir porter physiquement les livres à ces sessions de formation pour pouvoir les partager avec les participants.

L'encyclopédie de Cortizas est un thème récurrent dans la documentation. César, Judith et Ambroise parlent de ce livre comme d'une référence fondamentale. Il prévaut sur d'autres œuvres en étant, à son avis la plus complète.

D'autres moyens de se documenter, bien que moins pertinent a été la fréquentation des musées : Nous sommes allés dans un musée, surtout celui de Ponte de Lima. (...) Dans les musées, on pense que quelqu'un a déjà fait ça et qu'on est une goutte de plus. 11:50)

Cependant la fréquentation des musées est perçue comme une activité plutôt ludique. Cependant, si vous notez qu'à un certain moment la coopérative a envisagé de créer une sorte d'initiative muséale, idée qui a finalement été rejetée :

Nous avons d'abord pensé à faire un musée ici, sachant qu'il y a celui de Ponteceso, nous voulions faire quelque chose ici. Si vous ne vous en souveniez pas, je ne me souviendrais pas qu'on en ait parlé. Mais c'est aussi complexe au niveau économique<sup>4</sup>(14:25)

---

<sup>3</sup> A nos gustanos moitor ter bibliografía, en libros físicos. (...) no aspecto da naturalización con Eike Freire, hai moitos eh, e Corralizas e Collado co de conciencia ecolóxica, que son psicólogos. Tema de xogo tradicional foi Cortizas, Tastarasbás, eso fue la base tanto para o xoguete de madeira como para o integrar a natureza<sup>3</sup> (01:03)

<sup>4</sup> Nos nos iniciamos pensamos en facer algun museo aqui abaixo, coñecendo que está o de Ponteceso facer algo aqui. Seguramente si non mo recordaras nesta entrevista non me acordaría que iso nolo planteamos nalgún momento. Pero tamén é complexo a nivel económico

Pour en revenir à la question des processus de documentation suivis par les coopérateurs, il convient également de souligner leur propre expérience personnelle. Ambrosio y fait référence, en expliquant qu'il ne cherche pas de techniques spécifiques lors de la construction des jouets. Il s'appuie essentiellement sur son expérience antérieure en tant que menuisier et sur l'observation.

À ce stade, un problème important se pose. Jusqu'à présent, les processus de documentation ont été essentiellement des sources consacrées à la divulgation du patrimoine ludique. Je veux dire, elles ne visaient pas spécifiquement une entreprise qui veut vendre des jouets au grand public.

C'est à ce stade qu'ils montent leur première place au Curtugal, un événement qui célèbre le patrimoine culturel galicien à travers une foire d'artisanat, performances musicales et autres expressions du patrimoine culturel galicienne.

Nous ne le savions pas au début, nous sommes allés au Curtugal et nous avons appris que nous devions respecter une réglementation. Nous allions présenter la coopérative et les jouets, et nous avons réalisé que les jouets devaient respecter une réglementation européenne. Il n'y avait plus de jouets là-bas. Pour être dans le Curtugal on ne demande pas le marquage CE. Dans feiras il est rare qu'ils entrent. Nous avons le web, nous voulons vendre dans les magasins...<sup>5</sup>

C'est ainsi qu'ils se trouvent soudainement dans une situation où leur catalogue initial n'est pas réalisable selon les réglementations européennes. Le fait de ne pas adhérer à ces réglementations, principalement en tant qu'entreprise, a des répercussions sur les points de vente disponibles pour distribuer leur produit. Comme le note César, les foires artisanales ne sont généralement pas contrôlées, cependant les magasins physiques et en ligne si. C'est un moment marquant. C'était leur premier événement en tant que coopérative et l'endroit où ils ont décidé de commencer à utiliser le marquage CE.

Ils décident d'intégrer cette réglementation européenne, en modifiant substantiellement leur catalogue et la manière dont ils rapprochent le jouet traditionnel. Par exemple, la question de la réutilisation de certains matériaux a été écartée :

---

<sup>5</sup> Nosotros en un principio no lo sabíamos y alla fuimos al curtugal y nos enteramos de que teníamos que cumplir una normativa. Ibamos a presentar la cooperativa y los juguetes y nos dimos cuenta de que los juguetes tienen que cumplir una normativa europea. Allí no había más jugueteros. Para estar en el curtugal no se pide el marcado CE. En feiras es raro que se metan. Nosotros tenemos la web, queremos vender en tiendas...<sup>5</sup>

Il y avait plein de jouets en boîte. Parce que l'une des caractéristiques du jouet traditionnel est de réutiliser du matériel, mais nous n'avons pas pu vendre des jouets en boîte parce qu'ils doivent passer des tests et nous ne pouvions pas réutiliser. (0038)

D'un autre côté, le consensus général est que ces mesures sont supportables. Ambroise est d'accord avec César que dans les jouets en bois, ils n'affectent que des questions telles que les joints et les tailles de certaines pièces. C'est ainsi qu'ils ne considèrent pas comme un choc avec lequel ils peuvent rester des jouets plus ou moins compris comme traditionnels :

La plupart étaient des répliques de Cortizas, mais ce sont des répliques d'un processus créatif qu'à un moment quelqu'un a eu. Si vous vous mettez à l'analyser, c'est comme un musée du jouet. C'est souvent le tuer. Avec la musique, tu allais chanter dans une ville et tu apprenais une chanson, puis tu oubliais quelque chose, ou tu l'échangeais contre quelqu'un... c'est quelque chose de vivant. Dès que les disques apparaissent, nous commençons tous à chanter la même chose.<sup>6</sup>

Par cette citation, César fait référence à une caractéristique typique du traditionnel, qui est la mutabilité. Ils ne considèrent pas qu'il existe une manière correcte de faire les jouets, donc modifier certains détails pour suivre cette réglementation n'est pas un problème. La nécessité de s'adapter est fondamentale pour préserver le patrimoine. Dans ce cas, cela signifie s'adapter à un besoin plutôt bureaucratique.

La question des labels de qualité ne s'applique pas uniquement au marquage CE, elle s'applique également aux matériaux.

je perçois des difficultés à trouver des fournisseurs. (...) Nous ne travaillons pas avec du bois certifié, nous travaillons avec Madeira de proximité. Et le fait qu'elle ne soit pas certifiée est une limitation à la vente, parce que de nos jours le jouet qu'il y a est avec la garantie<sup>7</sup>

El conseguir materiales certificados de proximidad es una problemática para la cooperativa. Dicha problemática viene ligada a la cuestión ecológica. Por un lado tienen acceso a madera certificada, pero provendría del norte de Europa:

Nous pouvons acheter du bois certifié mais du nord de l'Europe, mais combien ne voyage-t-il pas ce bois? Finalement l'impact écologique... ..<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> La mayoría eran replicas de cortizas, pero son replicas de un proceso creativo que en un momento alguien tuvo. Si te pones a analizarlo es como un museo del juguete. Eso en muchos casos es matarlo. Con la música, ibas a cantar a un pueblo y aprendías una canción y luego se te olvidaba algo, o la cambiabas por meterte con alguien... eso es algo vivo. En el momento en que aparecen los discos todos empezamos a cantar lo mismo. Interview 1. César GB 1 00:35:50

<sup>7</sup> Eu percibo dificultades ao atopar proveedores. (...) Nos non traballamos con madeira certificada, traballamos con madeira de proximidade. E o feito de que non esté certificada é unha limitación na venda, porque hoxe en día o xoguete que hai é con garantía FSC Interview 2. Judit. Gb 2-00:16:00

Comme l'indique à juste titre le passage de l'interview, le fait que ce bois certifié doive voyager aussi longtemps remet en question les avantages écologiques de son utilisation.

Es por esto que trabajan con madera de proximidad. Al tratar con madera de proximidad, sus materiales estarán condicionados por el paisaje local, lo que trae consigo sus propias problemáticas. Como se ha analizado anteriormente, el eucalipto, especie invasora, es la predominante en el paisaje gallego. Los cooperativistas afirman haber considerado la creación de un proyecto en el que comprarían madera de eucalipto a dueños de terrenos locales para sus productos a cambio de reforestar los terrenos con especies autóctonas, sin embargo esta idea se descartó pronto:

Il contient beaucoup d'eau à l'intérieur. Dans le processus de séchage, il perd beaucoup d'eau rapidement et brise facilement. Il ne peut pas être utilisé sur les restes de taille...<sup>9</sup>

Es por esto, que utilizan eucalipto y restos de poda de especies locales como roble o castaño. Sin embargo la degradación del paisaje local continua siendo una problemática muy importante para los cooperativistas.

César et Judit racontent un changement de paradigme après la lecture d'Education en Verde d'Eike Freire. S'il est vrai que l'écologie et le souci de l'écosystème local étaient déjà un sujet d'intérêt pour eux et pour la coopérative, c'est à partir de cette lecture qu'ils ont estimé qu'ils ont réussi à mettre en mots la relation entre le ludique et la nature.

Judit évoque également une expérience similaire en parlant de la mythologie galicienne. Il dit que les êtres mythologiques existaient dans les forêts et que par conséquent, en perdant la relation avec les forêts, nous la perdons aussi avec la mythologie :

Le patrimoine mythologique est perdu parce que le contexte naturel est perdu. S'il n'y a pas de chênes, il est impossible qu'il y ait des Trasnos, parce que dans un eucalyptus le Trasnó ne vit pas. (...) Parier sur la mythologie était un peu parier sur le patrimoine, parce que c'était comme, jo, nous sommes en train de perdre tout ce patrimoine culturel, nous partons et nous copions la mythologie Nordica... Et ça arrive avec tout, ça arrive avec la flore, ça arrive avec la faune... les enfants ont beaucoup de connaissances sur les animaux de la savane, mais pas sur les animaux ici. <sup>10</sup> (00:58:50)

---

<sup>8</sup> Nos podemos comprar madeira certificada pero do norte de Europa, pero canto non viaxou esa madeira? O final o impacto ecolóxico... Interview 2. Judit. Gb 2-00:19:00

<sup>9</sup> Contiene mucha agua en su interior. En el proceso de secado pierde mucha agua rápido y rompe facilmente. No se puede usar en restos de poda. Interwie 1. César GB 2 00:25:00

<sup>10</sup> O patrimonio mitolóxico estase perdendo porque estase perdendo o contexto natural. Si non hai carballeiras é imposible que haxa trasnos, porque nun eucalíptal o trasno non vive. (...) apostar pola mitoloxía foi un pouco apostar polo patrimonio, porque foi como, jo, estamos perdendo todo este patrimonio cultural, nos estamos indo e estamos copiando mitoloxía nordica... e iso pasa con todo, pasa coa flora, pasa coa fauna... os nenos teñen moito coñecemento dos animais da sabana, pero dos animais de aquí non. Interwie 1. César GB 1 00:58:50

En définitive, ils concluent que la mise en valeur du paysage local est nécessaire à la mise en valeur du patrimoine culturel.

Cela sera renforcé après les incendies tragiques de 2017. Ces incendies ont directement touché les coopérateurs et ont mis en évidence la nécessité d'une meilleure relation avec l'environnement local et d'une bonne gestion de l'environnement. Diego gère cette facette et son adhésion à la coopérative est motivée par son intérêt pour la éducation environnementale, en plus de sa profession d'ingénieur qui lui permet de superviser les questions relatives au marquage CE

L'intérêt pour l'environnement définit différents aspects de la coopérative. Ils font des excursions dans les forêts locales, des ateliers de jeu dans la nature, des contes de fées, etc. Ils s'efforcent également, dans la mesure du possible, d'utiliser des matières premières de proximité et des produits naturels certifiés biologiques.

### III.2 Les jouets

Miudiño Cooperativa Galega travaille les jouets de différentes façons. D'une part, il y a les jouets en bois, fabriqués par Ambrosio et César. D'un autre côté, il y a les poupées en tissu. Ils sont maintenant un projet séparé des autres jouets, au sein de la même coopérative, dirigé dans ce cas par Judit. Enfin, il y a les espaces de libre jeu et les ateliers de jeu. Les deux premiers groupes correspondent à des jouets artisanaux destinés à la vente. Cela signifie que le marquage CE doit être pris en compte lors du processus créatif. Les jouets utilisés dans les ateliers et les espaces de jeux ne doivent pas être conformes aux conditions du marquage, car ils sont utilisés sous surveillance et restent la propriété de la coopérative.

À ce jour, les fiches de déclaration de conformité aux normes de l'Union européenne sont en cours de mise à jour. Pour réaliser ces fiches, il faut avoir un ingénieur. Dans ce cas, l'ingénieur est Diego, l'un des membres de la coopérative. Ils doivent que les jouets remplissent les conditions indiquées dans la réglementation, à quoi cela ressemblera dans le cas du *fungagates* ou de la *chave de Ferrolterra*.

Au moment de penser aux jouets, Ambroise et César suivent plusieurs processus. La première serait la recherche bibliographique. Il existe de nombreux livres qui rassemblent différents jouets traditionnels. Comme mentionné précédemment, celui de Cortizas est l'un de ses livres les plus consultés, car il est considéré comme le plus complet. Ils utilisent

également leur propre expérience, en pensant à ce qu'ils aimeraient jouer avec eux ou avec qui et à ce qu'ils jouaient pendant leur enfance. Ils considèrent également des éléments qu'ils peuvent trouver dans la littérature.

Le choix des jouets qui sont fabriqués et de la manière dont ils sont fabriqués est soumis à plusieurs conditions.

Il y a d'abord les matériaux. Quant aux poupées, on utilise principalement de la laine, du coton et du lin. Pour le reste des jouets utilisent principalement du bois de pin comme base. Il y a de petites pièces qui sont d'autres types de bois, comme le noyer, le châtaignier et le chêne, provenant de restes de taille. D'autres matériaux comme le fil de coton et le cuir apparaissent également.

Parce que leur catalogue est assez large, seuls quelques jouets seront choisis comme exemple pour guider l'analyse sur les processus de création des jouets et leur relation avec le patrimoine. Il s'agit de :

- O Burro Fariñeiro : Il s'agit d'une représentation d'un âne en bois avec des oreilles en cuir et une queue de fil de chanvre, sur une plate-forme avec des roues. C'est un jouet de drague. Il permettra d'étudier les questions liées à l'importance du marquage CE dans la conception, les influences culturelles et le processus de production de la coopérative.

- Fungagatos : C'est un jouet sonore. Il se compose d'un morceau de bois traversé par un fil. Il sera utile pour analyser des questions telles que la transculturalité du jouet, l'utilisation de certains matériaux de taille et la fine ligne entre jouet populaire et artisanal.

- Chave de Ferrolterra : C'est un jouet d'habileté. Il sera utile d'analyser la relation entre jeu et toponymie, l'adaptabilité des matériaux et la relation entre jeu et sport.

- Poupée Moura : C'est une poupée qui représente un être mythologique galicien. Il servira à analyser la relation entre la mythologie et le patrimoine ludique, ainsi qu'à référencer des matériaux et des modes de production différents de ceux des autres jouets de l'entreprise.

Avant de commencer l'analyse spécifique, il y aura une brève analyse générale de certaines questions relatives aux matériaux utilisés et à leur production, ainsi que de l'importance de certains aspects admissibles tels que le marquage CE, l'appartenance ou non à l'artisan et le rôle des cachets de qualité dans les matériaux utilisés.

Quant aux matériaux, il y a d'une part les jouets en bois et d'autre part les poupées en tissu. Dans le cas du bois, ils utilisent principalement du bois de pin. On essaie de le rendre aussi local que possible, mais c'est compliqué. Plusieurs facteurs doivent être pris en compte. Le

premier est la difficulté d'utiliser du bois provenant de forêts locales. Comme on l'a vu, il existe une surreprésentation de l'eucalyptus qui rend difficile la prolifération d'autres espèces. L'utilisation de bois d'eucalyptus a toutefois été jugée inappropriée car elle se comportait différemment du bois de pin et était moins efficace lors des tests de qualité. De même, il existe actuellement un fléau qui affecte le pin dans la zone immédiate de Vigo et ses environs, de sorte que, si l'on utilisait le bois local, il faudrait le traiter thermiquement. Cela nécessite des installations spécifiques que les petites scieries ne possèdent pas. Dans le même temps, il est difficile de tracer l'origine et la perception du bois. Il existe des labels de qualité tels que • FSC : Certifie qu'un produit a respecté les procédures visant à assurer une gestion durable des forêts. Le Forest Stewardship Council (FSC) est un organisme international indépendant à but non lucratif qui promeut une gestion écologiquement rationnelle, socialement bénéfique et économiquement viable des forêts dans le monde entier. PFEC : Les produits d'origine forestière (bois, papier, liège, champignons, résines, essences...) certifiés PEFC garantissent aux consommateurs qu'ils achètent des produits de forêts gérées durablement d'origine locale.

Cependant, les scieries locales travaillent rarement ce genre de timbres. En outre, ils peuvent parfois obtenir du bois des forêts locales, en achetant à des voisins, mais ce bois, bien qu'il soit local, n'aurait aucune garantie officielle à offrir au client.

Dans le cas des poupées, le processus est différent. Il y a deux versions de ces poupées. Ce travail analysera la fiche de l'ancienne version, car la nouvelle est encore en cours de création. Cependant, en ayant accès au processus de création de la nouvelle collection de poupées, quelques commentaires peuvent être faits sur les principaux changements qui auront lieu entre les deux collections.

Le point de départ des deux est le même. Le désir de représenter le folklore traditionnel de la Galice, et en particulier ses êtres mythologiques. Dans le catalogue on trouve actuellement les suivants : *Pedro Chosco*<sup>11</sup>, le *Pandigueiro*<sup>12</sup>, la *Xacia*<sup>13</sup> et la *Moura*.

---

<sup>11</sup> Pedro Chosco : il est chargé de faire dormir les enfants avec des caresses douces, bien qu'il préfère chanter des nanas aux filles (...) Au Danemark, il y a Ole Kolpoje, c'est-à-dire Ole qui ferme les yeux, analogue au nôtre. Une histoire d'Andersen sort. En Angleterre, c'est Billy Winker, en Écosse, Wee Willie Winkie. Texte originale en Galicien: Pedro Chosco: é o encargado de facer durmir os nenos con suaves aloumiños, aínda que prefere ananar as mozas (...) En Dinamarca existe Ole Kolpoje, ou sexa, Ole Pechaollos, análogo ao noso. Sae un conto de Andersen. En Inglaterra é Billy Winker, en Escocia Wee Willie Winkie. Reference de: CUBA, Xoán, REIGOSA, Antonio e MIRANDA, Xosé, *Diccionario dos seres míticos galegos*, Vigo, Xerais de Galicia, 2008

<sup>12</sup> Aussi connu sous le nom d'Apalpador. C'est un personnage mythique de Noël propre à la Galice. Il avait pratiquement disparu du folklore galicien. Sa récupération est attribuée à José André López González en 2006. Lien de référence: [https://pgl.gal/wpcontent/uploads/2015/12/20061231\\_o\\_apalpador\\_jose\\_andre\\_lopez.pdf](https://pgl.gal/wpcontent/uploads/2015/12/20061231_o_apalpador_jose_andre_lopez.pdf)

<sup>13</sup> Xacias : Ce sont des amphibiens, avec une figure humaine. (...) Comme le souligne Bouza-Brey, les xacios sont des parents très proches des Nixen et des nixies germaniques et ont les mêmes coutumes. Nous ajoutons

Le nouveau projet pourrait être compris comme une progression de l'ancien. A l'avenir, l'objectif est que les poupées accompagnent une histoire. Il sera de sa propre initiative et tentera de donner vie à des êtres de la mythologie galicienne. Pour le moment, on ne compte que sur les poupées. Le promoteur de ce projet au sein de la coopérative est Judit, qui travaille avec Marisol, salariée de la coopérative et couturière de référence.

Le nouveau projet présente un changement profond dans la conception des poupées. Ils recherchent un processus plus artisanal. Il s'agit de teindre les tissus à la main, d'utiliser des matériaux naturels et, dans la mesure du possible, écologiques et de proximité. On cherche également à façonner plus d'êtres mythologiques, en ajoutant à ceux de la collection précédente.

Il s'agit d'un projet à long terme, avec ses propres réseaux sociaux et son propre logo. Comme il s'agit d'un projet en cours, il n'est pas possible de donner des détails sur la manière dont il sera finalement mis en œuvre, étant donné que toutes les informations disponibles sont susceptibles d'être modifiées. Cependant, les changements dans le processus de production sont remarquables, ainsi que les changements dans la conception initiale des poupées. Pour ce travail, l'accent sera mis sur le poignet de la Moura, car il existe dans les deux collections et la fiche du premier modèle peut être analysée.

Le processus de documentation dans ce cas a été long. D'une part, il y a la documentation sur le savoir mythologique. Celle-ci a été réalisée grâce à la révision bibliographique d'ouvrages comme A encyclopédie de deux êtres mythologiques Galegos, ainsi qu'à la participation au cours de l'anthropologue de référence sur ce sujet, Rafael Quintía, par l'intermédiaire de l'UNED. Quant à la partie pratique, Judit et Marisol ont travaillé ensemble pour déterminer à la fois les matériaux et les techniques à suivre.

Dans un premier temps, a été réalisée la sélection des tissus. Comme pour la traçabilité du bois, il est difficile de connaître l'origine et les conditions dans lesquelles les tissus ont été fabriqués. Il n'existe pas de production significative de tissus en Galice, alors l'entreprise décide travailler avec des distributeurs locaux. Lors du choix des tissus, il existe plusieurs labels de qualité qui peuvent aider à avoir une idée de la façon dont les tissus sont produits.

---

qu'ils sont cousins des *strömkarl* suédois, des *fossegrim* norvégien, des *seemännlein*, *häkelmänner*, *soëtrolde* allemands et des *fenetten* et *dracae* françaises. Texte originale en Galicien: Xacias: Son anfibios, con figura humana. (...) Como ben sinalou Bouza-Brey, os xacios son parentes moi próximos dos *nixen* e *nixies* xermánicos e teñen os mesmos costumes. Engadimos nós que son Curmáns dos *strömkarl* suecos, dos *fossegrim* noruegueses, dos *seemännlein*, *häkelmänner*, *soëtrolde* alemáns e das *fenetten* e *dracae* francesas. . Refference de: CUBA, Xoán, REIGOSA, Antonio e MIRANDA, Xosé, *Diccionario dos seres míticos galegos*, Vigo, Xerais de Galicia, 2008

Une grande partie d'entre eux concerne les matériaux. Ils déterminent s'ils sont organiques, écologiques, fabriqués à partir de matériaux recyclés. D'autre part, il y a ceux, moins nombreux, qui font référence aux conditions des travailleurs qui produisent ces toiles.

En raison de l'engagement éthique de la coopérative, on essaie de faire en sorte que les tissus utilisés aient l'un de ces timbres, mais ce n'est pas toujours possible. Actuellement, le seul tissu qu'ils utilisent qui compte de manière cohérente avec un certificat est le coton. Le reste est garanti sur les matériaux. C'est-à-dire que le lin est garanti pour cent, mais ils ne disposent d'aucun document garantissant la traçabilité du produit. Cela dit, ils ont finalement choisi d'utiliser la laine, la toile, le coton et le lin. Tous ces tissus sont achetés sans teinture.

Quant au processus de teinture, ils essaient d'utiliser des teintures naturelles et non toxiques. Pour ce faire, ils font des cours sur des plateformes comme Domestika, ainsi que des blogs et d'autres sources en ligne. Cette méthode a été choisie car elle n'a pas permis de trouver de trace des processus traditionnels de teinture spécifiques à la Galice.

Comme on l'a vu au chapitre I, toutes les entreprises artisanales ne recherchent pas l'approbation de ce label. De plus, Miudiño SCG affirme avoir été pionnière dans l'adoption de ce label dans le monde artisanal galicien. Il y a plusieurs raisons à cela. De nombreux artisans vendent leurs produits dans des foires ou dans leurs propres ateliers, où cette question n'est généralement pas contrôlée. De même, le marquage CE pour les jouets ne concerne que les produits vendus à des personnes de moins de 14 ans. Cela signifie qu'en cas de contrôle, ils pourraient simplement déclarer qu'il s'agit d'éléments décoratifs ou collectionneurs. Cependant, il n'y a pas beaucoup de suivi, ce n'est donc généralement pas un problème.

La décision de Miudiño SCG d'obéir à cette réglementation est motivée par plusieurs facteurs. Le premier serait une question éthique. Ils estiment avoir une responsabilité vis-à-vis des consommateurs et le marquage CE couvre essentiellement des questions de sécurité. C'est pourquoi y adhérer est un moyen de garantir la sécurité de vos produits. Deuxièmement, ce sceau est nécessaire pour la vente dans les magasins de jouets et autres magasins similaires. C'est quelque chose qui intéresse Miudiño SCG, car il leur fournit un plus grand nombre de points de vente. En définitive, les motivations à respecter cette formalité bureaucratique se résument à éviter d'éventuelles sanctions et problématiques liées à la sécurité des produits. Lors de l'analyse de jouets comme l'âne pharisien, nous verrons également que le marquage CE finit par influencer considérablement la conception des jouets.

A constinución, mediante cuatro exemplos de xoguetes feitos pola cooperativa, se estudiará como se aplican na práctica as cuestións anteriormente mencionadas polos cooperativistas. Se busca unha mirada específica, ves como afectan cuestións como o mercado CE, a dispoñibilidade de materiais, así como ter unha visión do proceso de fabricación.

Se trata de ahunar cuestións teóricas e prácticas, vistas tanto en este capítulo como en capítulos anteriores.



Figure 12 *Fungagatos*. Image du catalogue de Miudiño SCG

### Fungagatos:

Ce xoguet nos acompañara para analizar as cuestións como a transculturalidade do xoguet tradicional, a variabilidade dos materiais, a intersección entre "artesanal" e "popular". C'est l'un des xoguetes para os queles temos a maior documentación histórica. É chamado practicamente por todos os autores dedicados ao panorama galego. De Romani<sup>14</sup> a Cortizas. O *fungagatos* (fig.12) é un xoguet sonoro cordofone, segundo a clasificación xa mencionada de Antón Cortizas.<sup>15</sup>

É tamén popular alí. En Portugal é o xoguet que inspira o símbolo da Escola Do Brinquedo Tradicional Popular de Coimbra. De mesmo, aparece baixo diferentes nomes en diferentes países e épocas.

<sup>14</sup> ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

<sup>15</sup> CORTIZAS, Antón, *Enciclopedia dos xogos populares*. Vigo, Xerais de Galicia, 2013

La référence la plus ancienne qui a été trouvée apparaît ou Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines. Elle apparaît sous le nom de Rhombus. (...)

Bien qu'il existe de nombreuses références, c'est vrai que ce jouet il est peut-être l'un des plus simples. C'est possible de le construire avec des matériaux faciles à trouver, tels que des boutons et du fil. Il peut être compliqué et être réalisé avec des éléments en bois décorés au goût de celui qui le fabrique. Dans les références, il apparaît généralement comme ce que nous avons défini ci-dessus comme un jouet populaire.

Miudiño Sociedade Cooperativa Galega fabrique sa propre version de ce jouet. Cela contredit en partie la catégorie de populaire, puisque, évidemment, la coopérative le fabrique avec l'intention de le vendre. Cela soulève la question suivante : pouvons-nous continuer à l'appeler un jouet populaire, s'il est commercialisé ?

On pourrait dire qu'il est populaire dans les cas où les gens qui jouent ou leurs proches sont ceux qui fabriquent ce jouet pour leur propre amusement. Cependant, dans le cas du jouet vendu par Miudiño Cooperativa Galega serait un jouet artisanal. Cela pourrait même devenir un jouet industriel, compte tenu des conditions de fabrication et de distribution appropriées. Voici la question des contextes de jeu. Si le lieu et les circonstances habituelles du jeu populaire traditionnel ne sont pas donnés, il peut être logique de changer la façon d'accéder à ces jeux.

En ce qui concerne le *fungagatos*, nous passerons à l'analyse de la fiche fournie par Miudiño Sociedade Cooperativa Galega. Cette fiche, incomplète dans certains détails, vise à présenter le produit en vue d'obtenir le marquage CE. Elle se compose d'huit pages. Dans l'en-tête de la première page se trouve un petit tableau. Dans la première colonne, le logo de l'entreprise apparaît sous le signe de l'entreprise, suivi du nom abrégé, du numéro d'identification fiscale, de l'adresse et du numéro de téléphone. Sur la ligne suivante dans la même colonne apparaît le groupe auquel appartient le jouet, selon la classification de l'Union européenne pour le marquage CE, qui dans ce cas est Compétence et Visée. Le numéro d'identification apparaît sur la quatrième et dernière ligne de la colonne. Enfin dans la colonne de droite se trouve une image du jouet.

Voici un texte décrivant le produit. La description donnée est la suivante:

Le *fungagatos* est un jeu d'habileté fait à la main, composé d'un corps de bois de taille traité avec de l'huile naturelle et de la ficelle de coton. Il est également approprié de développer la curiosité de l'enfant pour le son qu'il réalise en se déplaçant.

Il commence par le citer comme jeu d'adresse, accueillant les catégories proposées selon le marquage CE, comme nous l'avons déjà dit. De même, il prie qu'il a été réalisé

artisanalement. Il ne mentionne pas qu'il s'agit d'un jouet artisanal, mais que la manière de le réaliser a été artisanale. C'est une nuance simple, mais on peut la considérer comme importante, car, comme on l'a exposé, la coopérative n'est pas officiellement, selon la législation en vigueur, un atelier artisanal.

Les matériaux sont ensuite cités. Le corps en bois, comme indiqué, est constitué de restes de taille. Cela signifie que le type de bois utilisé est variable et dépend entièrement de la disponibilité de spécimens d'arbres.

Ce sont généralement des bois de châtaignier, de noyer ou de chêne, mais ils peuvent inclure du pin. La caractéristique déterminante de ce bois est sa proximité. Bien qu'il soit extrêmement difficile d'obtenir du bois local pour des jouets plus grands, il est possible de l'obtenir par la taille. Cependant, il s'agit de bois qui ne disposera généralement pas de certificats garantissant leur traçabilité au client.

Voici les dimensions du jouet :

Les dimensions sont : 45 cm de ficelle et pièce de bois de 5 cm de diamètre. Son poids est de xxxxxxx

Comme nous pouvons le voir, le poids n'est pas défini. La fiche est incomplète dans ce détail. Cela peut être dû au fait que la nature variable des matériaux est difficile à déterminer.

Dans la section suivante intitulée description du procédé de fabrication, il est fait référence au procédé utilisé pour fabriquer l'objet. Il s'agit d'un paragraphe bref, car, comme on l'a vu, c'est un jouet extrêmement simple. Il commence par décrire que le corps du jouet, c'est-à-dire la pièce centrale en bois, est une pièce unique. Elle est poncée et traitée avec de l'huile de tournesol propre à la consommation. Il dit ensuite que cette pièce est traversée par une ficelle de coton, pour laquelle un trou a été fait au centre de la pièce avec une perceuse. Enfin, il parle des deux pièces latérales conçues pour faciliter la prise en main. Dans le texte, il les mentionne simplement. Sur l'image, nous pouvons voir qu'elles sont attachées à la ficelle. Ces pièces sont intéressantes, car elles ne sont pas si communes dans le fungagatos. En général, dans la littérature qui le mentionne, il n'y a pas de prise. Il est logique qu'ils ne apparaissent pas, car il s'agit généralement d'un jouet fait avec des matériaux d'occasion et ajouter des pièces supplémentaires ne complique le jeu. En outre, ils ne sont pas nécessaires au bon fonctionnement du fungagatos.

La section suivante montre le groupe d'âge, dans ce cas sans explication. Il s'adresse aux personnes âgées de cinq ans et plus.

Voici la rubrique Utilisation, où est décrit comment jouer. La description fournie est simple et concise :

Le jouet est conçu pour développer la curiosité et la compétence des utilisateurs. Il faut saisir la ficelle par les deux extrémités horizontalement en restant le disque au centre, enrouler le disque dans un sens puis séparer et joindre les mains, pour que, à travers l'inertie du disque, il s'enroule et se déroule.

Par la suite, il est signalé que le jouet n'est pas présenté sous emballage et un tableau indiquant les pièces jointes apparaît. Le tableau montre qu'aucun plan du jouet n'est présenté. Cette décision a du sens, car il s'agit d'un jouet, comme mentionné précédemment, extrêmement simple. La documentation jointe selon le tableau est : Les instructions, la fiche produit utilisée et l'étiquette du produit.

La déclaration de conformité avec les réglementations relatives au marquage CE commence sur le feuillet numéro 2, dirigé par l'adresse de fabrication et de stockage du produit.

La première rubrique, Procédure d'évaluation de la conformité, indique sous quels paramètres sont effectuées les évaluations pertinentes. Il s'agit ici de la directive 2009/48/CE. L'évaluation de la conformité a été effectuée en interne conformément à l'annexe II, module A, de la décision 768/2008/CE. Cela signifie que c'est la coopérative elle-même qui a réalisé les tests.

Sur la même page, nous trouvons ci-dessous un résumé des évaluations de la sécurité. Cela se traduit par sept rubriques. Le premier dit qu'il ne nécessite pas d'évaluation à plus grande échelle en ce qui concerne les risques mécaniques, physiques, électriques et d'inflammabilité. Le second explique que les évaluations tiennent compte du risque de strangulation, qui apparaîtra dans les avertissements. Le troisième concerne les petites pièces et le risque de noyade, qui a également été pris en compte dans les avertissements. Le quatrième point indique simplement que le produit ne contient pas de matières radioactives. Le cinquième point concerne l'hygiène et la propreté du produit et dit qu'il n'y a aucun risque de contamination microbiologique. Le sixième point explique qu'il n'y a pas de substances chimiques interdites ou restreintes, car elles ne font pas partie des matériaux utilisés, ce qui conduit à ne pas effectuer d'essais sur la présence de ces substances. Enfin, le point sept concerne le traitement du bois, qui est effectué avec de l'huile de lin comestible.

Comme sur la feuille précédente, la page se termine par la citation des pièces jointes qui dans ce cas sont les suivantes : déclaration de conformité du produit, avec les rapports d'essai du produit.

Ce document est signé le 1er novembre 2016 par le président de la coopérative, César. Nom, prénom, fonction et NIF personnel sont indiqués et supprimés du document joint pour des raisons de protection des données.

La troisième feuille contient un titre similaire à celui de la première, à l'exception de l'âge recommandé de plus de cinq ans dans la première colonne. Ci-dessous est un petit tableau qui énumère les matériaux utilisés selon la partie du jouet, ainsi que le nombre de pièces et si elles ont Subdéclaration du fournisseur. Les matériaux sont un corps principal composé d'une pièce de bois, une corde de coton, deux morceaux de bois de préhension et le traitement de l'huile de tournesol. De toutes ces informations, il est seulement indiqué que l'huile de tournesol n'a pas Subdéclaration du fournisseur, dans le reste, rien n'apparaît dans cette section.

Dans les deux feuilles suivantes, la quatrième et la cinquième, apparaît l'analyse selon la norme UNE-EN-71, de manière un peu plus détaillée. Il commence par un texte qui indique que les essais pertinents ont été réalisés conformément aux règles et que le jouet y adhère. Voici une liste détaillée des éléments dangereux que le jouet ne contient pas. Elle y souligne qu'il contient de petites pièces, raison pour laquelle un examen approfondi a été effectué sur cette question, qui apparaît dans un paragraphe ultérieur. L'analyse se conclut par des avertissements qui seront affichés sur l'étiquette de manière visible, à savoir l'âge recommandé avec un symbole d'avertissement.

Les feuilles six et sept sont l'analyse détaillée en raison de la présence de petites pièces. Il conclut qu'il est conforme aux normes en vigueur et, là encore, il fait référence à la restriction d'âge.

La dernière et la huitième feuille est l'étiquette qui accompagne le jouet. Bien que le texte ait été écrit en espagnol jusqu'à présent, les étiquettes sont en galicien. L'étiquette est divisée en deux parties. La première correspond à la première moitié du feuillet. Comprend les avertissements pertinents et l'âge recommandé. L'adresse officielle de la coopérative, son site web et la référence pour les localiser sur facebook sont également affichés. À côté se trouve le logo de la société, le nom du produit et le numéro de référence, suivi du prix. Dans la seconde moitié du feuillet, correspondant à l'autre partie de l'étiquette, apparaissent deux petits textes. Le premier compte deux paragraphes. Commencez par décrire les avantages des jeux d'adresse et de visée en général, à la fois en tant qu'activité de groupe et individuelle. Il mentionne la construction d'espaces communs d'approche, de divertissement et d'apprentissage. Dans le paragraphe suivant, il parle directement du fungagatos comme jeu

d'habileté. Il le décrit brièvement et souligne sa capacité à exercer la curiosité. Le deuxième texte enfin indique comment jouer :

Saisir la ficelle dans les deux extrémités, dans le sens horizontal et en laissant le disque au centre. Visser le disque dans un sens, séparer et assembler les mains, pour que, à travers l'inertie le disque s'enroule et dévisse.

En conclusion, le fungagatos est un jouet simple et constant dans la tradition galicienne et en dehors. Le fungagatos de miudiño est une autre version de ce jouet. C'est un exemple de son intérêt à se rapprocher le plus possible d'un modèle d'économie circulaire travaillant avec des produits de proximité. Cela pourrait également être associée au recyclage, car elle exploite des débris d'égagage qui seraient autrement éliminés.

Il peut également être un bon exemple de jouet transculturel, car il existe dans différentes cultures au fil du temps et des limites géographiques. C'est aussi un bon exemple d'un jouet qui a eu une grande charge symbolique, comme c'était le cas dans la Grèce antique.

#### CHAVE DE FERROLTERRA



Figure 13 *Chave de Ferrolterra* Catalogue Miudiño Sociedade Cooperativa Galega

L'analyse de ce jouet servira à analyser plusieurs questions. La première concerne la relation entre les jeux et la toponymie. La deuxième est le croisement possible entre le jeu et le sport. La troisième est l'adaptabilité des matériaux. C'est un jeu très populaire. Son nom est "Clef" de "Ferrolterra". Le jeu de la clé lui-même est connu dans toute la Galice, bien qu'avec différentes variantes. Les trois variantes les plus connues sont la chave de Santiago, en forme

de langue, la chave de Ourense, en forme d'aspa et la chave de Ferrolterra (fig 13), en forme d'orchidée.

Les différentes versions font référence à différents endroits de la géographie galicienne auxquels cette allitération est associée.

Parmi les jeux présentés, celui-ci est l'un des moins documentés en dehors de la Galice. Il est possible qu'il existe des versions dans d'autres endroits qui n'ont pas pu être documentées dans ce travail parce que le nom sous lequel elles pourraient être recueillies nous est inconnu.

Il s'agit généralement d'un jouet dans lequel toutes les pièces sont en fer. On y joue par équipes et il existe des associations de gens qui la considèrent comme un sport, des compétitions ayant eu lieu. C'est pourquoi il existe des règles strictes pour ce jeu, qui varient selon la version.

Miudiño Sociedade Cooperativa Galega a sa propre version de ce jouet. Ils sont guidés par le modèle de la Chave de Ferrolterra. Contrairement à d'autres Chaves, celle-ci est faite entièrement de bois, comme on le verra amplement ci-dessous au commentaire de la fiche.

Dans ce cas, la fiche compte six pages. La première est consacrée à la description générale du produit. Elle est obsolète. La page est en tête d'un tableau à deux colonnes. Dans la première colonne, il y a quatre lignes. Sur la première à gauche se trouve le logo de l'entreprise et sur la droite le nom complet, l'adresse, le numéro d'identification fiscale et le numéro de téléphone de contact. Dans la deuxième rangée se trouve le groupe auquel appartient le jouet selon la réglementation européenne, qui dans ce cas est compétence et visée. La troisième colonne reprend le modèle, qui est "Chave de Ferrolterra de Madeira". Dans la quatrième ligne apparaît le numéro de référence. Enfin dans la deuxième colonne apparaît une image du jouet.

La première partie du texte est la description du produit. Elle le décrit comme : un merveilleux jouet d'habileté et de visée. Il est réalisé artisanalement en bois de pin naturel traité avec des huiles naturelles. Il se compose d'une boîte avec la clé et six pins (pièces à jeter). Il expose ensuite qu'il comprend sac et instructions et les dimensions de la boîte et des pinceaux. Comme sur les autres fiches, le poids n'est pas référencé. Selon la description, plusieurs différences avec les Chaves peuvent déjà être remarquées. Le plus remarquable est le matériau, il est fait de bois plutôt que de fer. Le second est la forme. L'enfant de MiudiñoSCG est présenté dans une boîte au lieu d'être cloué au sol. Enfin, bien qu'elle soit basée sur la fille de Ferrolterra, elle ne serait pas valable pour pratiquer ce sport selon les directives officielles, car celles-ci règlent strictement les mesures et le poids des pellos, ainsi que de la chave.

Quant à la description du procédé de fabrication, elle est clairement obsolète. La description commence de manière générique par référence à la fabrication artisanale des éléments, le ponçage et le traitement du bois et une mention des différentes parties, comme on peut le voir ci-dessous :

Corps et éléments réalisés artisanalement. Tout le bois est poncé, adouci et traité avec de l'huile propre à la consommation. Il se compose d'une boîte en bois, les bois de la boîte de base sont fixés par des chevilles de serrage et de colle. La clé est également en bois, avec un trou dans lequel il est inséré un bâton de guidage sur lequel il se peut déplacer.

C'est dans la dernière phrase qu'il diffère du produit final. Le bâton de guidage ne comporte pas de goupille ou de cheville de serrage. C'est un fait facile à vérifier sur l'image.

Le menuisier Ambrosio a été consulté et a indiqué qu'aucun de ces éléments n'était prévu. Il attribue l'échec au fait que certaines des fiches, dont celle-ci, ont été réalisées par un professionnel de l'ingénierie, avant l'incorporation de Diego, qui a réalisé les fiches sans consulter quel était le processus de production. Au moment de la rédaction de ce document, les fiches sont en cours de mise à jour.

En ce qui concerne la section relative à l'utilisation, le but du jeu est brièvement décrit, qui est de frapper la clé avec le pinceau et le lien est joint à l'association des amis de la clé pour pouvoir accéder à la réglementation complète.

Le paragraphe suivant, sur l'emballage du jouet, est également obsolète et sera donc ignoré dans cette analyse.

La deuxième feuille correspond à la déclaration de conformité. Elle est dirigée par la direction de la fabrication et du stockage. Le texte commence par faire référence à la procédure d'évaluation de la conformité sur la base de la directive 2009/48/CE. Il expose ensuite les éléments du contrôle hiérarchique. Ce document est signé le 1er novembre 2016 par le président de la coopérative, César. nom, prénom, fonction et NIF personnel sont indiqués et supprimés du document joint pour des raisons de protection des données.

La troisième feuille correspond aux matériaux. Elle est dirigée par un tableau semblable à celui de la première feuille, avec la différence que l'âge recommandé est ajouté, qui dans ce cas est de six ans ou plus. Voici un autre tableau. Il a quatre colonnes : Description, N° de pièces, matériel/composants et Subdéclaration du fournisseur. C'est ainsi que la clé a une base d'un morceau de bois et six pins de bois. Le bois est traité avec de l'huile de tournesol et la colle est utilisée. Ce dernier est le seul matériau avec Subdéclaration du fournisseur. Dans le tableau les morceaux sont mentionnés, mais aucun numéro n'apparaît, car ils n'ont finalement pas été utilisés. Il s'agit d'une planche peu spécifique, car elle parle seulement d'une base en

bois et évidente le reste des pièces, comme les côtés ou le fond en bois et le bâton guide et la clé elle-même.

Sur les feuilles quatre et cinq, on trouve l'analyse un peu plus détaillée, selon la norme UNE-EN-71, qui déclare que le jouet a été fabriqué selon la réglementation en vigueur. Dans ce cas, il n'y a aucune raison de mettre en garde ou d'effectuer des analyses spécifiques.

La sixième et dernière feuille est l'étiquette, divisée en deux moitiés. La première est dotée d'un encadré vert où apparaissent le marquage CE et l'âge recommandé, suivi par la direction de la coopérative et l'adresse de ses réseaux sociaux. À côté du cadre blanc se trouve le logo de la coopérative, suggéré par le nom du jouet, son numéro de référence et son prix. Le deuxième encadré affiche un texte. Il commence par le même paragraphe que dans le cas du fungagos, qui décrit certaines caractéristiques propres aux jeux d'habileté. Le paragraphe parle de l'enfant de Ferrolterra, disant que c'est un excellent jouet de visée construit en bois de pin traité avec des huiles naturelles. Ensuite, remarquez les pezas coas que Conta. Le dernier paragraphe est les instructions du jeu. Ce sont les mêmes que nous avons vu sur la première feuille. Il est intéressant de noter que les instructions fournies sur l'étiquette sont délibérément simples. Ils partagent le site web de Os amigos da chave de Ferrolterra, où des réglementations plus spécifiques sont citées. Cela a deux objectifs. Le premier est que quelque individu puisse consulter les règles plus spécifiques de ce jeu. Deuxièmement, fournir une source d'information sur le jeu, son origine et sa considération en tant que sport.

## *Moura Miudiña*



Figure 14 Moura Miudiña. Source Catalogue MSCG

Dans ce cas, il s'agit d'une simple poupée en tissu. Elle est cousue à la machine, mais le processus de coupe et de création des motifs est fait à la main. C'est un jouet sur le point d'être abandonné en faveur d'une nouvelle collection. C'est pourquoi une brève analyse de la fiche et de la déclaration de conformité du marquage CE, fournie par MSCG, sera effectuée, suivie d'une analyse des changements les plus significatifs présents dans la nouvelle collection au moment de l'écriture de ce travail. La nouvelle collection est en cours, de sorte que nous n'avons pas la possibilité d'obtenir des données définitives, mais il est possible commenter la nouvelle direction à laquelle elle s'adresse avec l'utilisation de nouveaux matériaux et la conception générale des poupées.

On analysera d'abord le mythe qu'ils représentent. Bien que la Moura soit l'un des mythes les plus enracinés de la culture galicienne, elle n'est pas toujours facile à définir. L'une des principales confusions tient au fait qu'elles ont tendance à entrer dans la même catégorie que les Uros.

Pour commencer, il convient de les distinguer des Mouros. Bien qu'ils apparaissent parfois liés, ce sont des êtres différents. Pour illustrer cette différence, on commencera par définir le

concept de Mouro. Buenaventura Aparicio Casado<sup>16</sup>, professeur, écrivain et anthropologue galicien, définit le Mouro comme suit :

Manuel Murguía croyait que les Martiens étaient des génies ou des esprits démoniaques, survivant de croyances préchrétiennes. Vicente Risco, depuis l'historicisme culturel, soutenait que les Montures étaient le souvenir des premiers habitants de Galice. Selon cet ethnographe, la tradition populaire aurait une base historique issue non pas des vrais Maures, mais des anciens habitants de Galice, c'est-à-dire des Celtes. Selon Risco un fait confirmerait cette affirmation : que la tradition populaire place toujours chronologiquement les Martiens avant les Romains<sup>17</sup>.

De même, l'auteur se réfère à l'œuvre de González Reboredo. Celui-ci relie la figure du Mouro au mot "Mouro" dans la langue galicienne, qui signifie sombre ou brun. C'est ainsi qu'il soupçonne une relation avec la population arabe qui a vécu dans la péninsule pendant des siècles. Ainsi, les Roms ne seraient pas une figure exclusive de la Galice, mais apparaîtraient dans d'autres régions européennes. Cependant la relation entre l'être mythologique et la population musulmane a été contestée par une grande partie de l'ethnographie et de l'historiographie galicienne. Pratiquement tous les historiens et ethnographes galiciens conviennent qu'il n'est pas possible d'identifier les Martiens enchantés par les Maures historiques<sup>18</sup>

Quizás el apunte más relevante de Reboredo sea el siguiente:

En Galicia se asimiló al *mouro* con el "otro", con el extraño y el antiguo, convirtiéndose el *mouro* en una especie de tribu mágica, detentadora de poderes especiales y habitadora de mámoas, castros y otros monumentos pretéritos.<sup>19</sup>

D'autre part, les *Mouros* sont associés à des figures mythologiques similaires dans d'autres endroits d'Europe (mairiak, Korrigans. Fées, elfes...)

Bien qu'ils soient considérés comme des êtres magiques, ils réalisent de nombreuses activités humaines, comme la cuisine, la lessive, la nourriture, la boisson, etc. Ils participent aussi à la musique (...) cantan, bailan, fan música, tocan a gaita e a guitarra (...) Ademais, naturalmente gardan tesouros

---

<sup>16</sup> APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Ediciós do Castro. 2004

<sup>17</sup> Texte originale Manuel Murguía creía que los mouros eran genios o espíritus demoniacos, supervivencia de creencias precristianas. Vicente Risco, desde el historicismo cultural, sostenía que los mouros eran el recuerdo de los primitivos pobladores de Galicia. Según este etnógrafo la tradición popular tendría una base histórica emanada, no de los moros auténticos, sino de los antiguos habitantes de Galicia, es decir, los celtas. Según Risco un hecho confirmaría este aserto: el que la tradición popular sitúe siempre cronológicamente a los mouros antes que los romanos APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Ediciós do Castro. 2004

<sup>18</sup> Prácticamente todos los historiadores y etnógrafos gallegos están de acuerdo en que no es posible identificar a los *mouros* encantados con los moros históricos APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Ediciós do Castro. 2004

<sup>19</sup> En Galicia se asimiló al *mouro* con el "otro", con el extraño y el antiguo, convirtiéndose el *mouro* en una especie de tribu mágica, detentadora de poderes especiales y habitadora de mámoas, castros y otros monumentos pretéritos. APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Ediciós do Castro. 2004

aos que non lles dan ningún aprecio.<sup>20</sup> Le trésor qu'ils gardent a un rôle important dans leur relation avec les humains. Les *mouros* ont coutume de demander des faveurs en échange d'une partie de leur trésor: El Mouro offre son or en échange d'une faveur ou d'un travail, bien que le principal engagement soit de garder le secret. Si vous comptez l'or devient charbon, Ils peuvent provoquer la mort de ceux qui les dérange. Ils peuvent aussi être cannibales et enlever et manger des enfants et des personnes âgées.<sup>21</sup> En définitive, il s'agit d'une figure mythologique qui, bien que très répandue, n'a pas d'origine claire.

Elle est très liée à la figure de la Vierge, car elle est souvent présentée comme l'épouse du Vierge. De plus, les deux sont liées à des éléments archéologiques comme les mémoïdes et les castros. Cependant, elles sont différentes.

La *Mouras* est un personnage qui garde plus de poids dans la mythologie galicienne et est également l'un des plus importants documentés (par rapport, par exemple, aux *Mouros*). Elles représentent l'idéal de beauté féminine, décrites comme des femmes à la peau blanche, aux cheveux rougeâtres et généralement hermosas. Effectuer toutes sortes de travaux nécessaires dans le monde rural, sauf un, ne sont pas habitués à travailler la terre <sup>22</sup>

De même, ils sont également associés à des caractéristiques négatives comme l'anthropophagie et la capacité de devenir serpent.

Son apparition est associée à des sites aquatiques ou à des monuments antiques (auxquels on attribue parfois sa création)

Des auteurs comme Raphaël Quintia les rattachent à d'anciennes divinités liées au mythe de la création.

Elles sont aussi profondément liées à l'idée de la féminité. Les différentes versions de la Moura peuvent être extrapolées à différentes étapes de la vie des femmes, qui apparaissent bien sûr avec des caractéristiques liées aux stéréotypes associés à ces âges à différentes époques.

Dans la première collection, on ne travaille qu'une figure de la Vierge, sans trop de contexte. Dans la prochaine collection sera élargi le récit qui accompagne la poupée. La coopérative travaillera les Mouras et les Mouros de différentes façons. D'une part, la Moura sera

---

<sup>20</sup> cantan, bailan, fan música, tocan a gaita e a guitarra (...) Ademais, naturalmente gardan tesouros aos que non lles dan ningún aprecio APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Edición do Castro. 2004

<sup>21</sup> O mouro ofrece o seu ouro a cambio dalgún favor ou traballño, aínda que o principal compromiso é que se lles garde o segredo. Se se conta o ouro vólvese carbón ou cagallas. Poden provocar a morte de quen os molesta. Tamén poden ser caníbalas e raptar e comer nenos e maiores. CUBA, Xoán, REIGOSA, Antonio e MIRANDA, Xosé, *Diccionario dos seres míticos galegos*, Vigo, Xerais de Galicia, 2008

<sup>22</sup> Realizan todo tipo de labores necesarias en el mundo rural, excepto una, no acostumbbran a trabajar la tierra APARICIO CASADO, Buenaventura. "Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos" Edición do Castro. 2004

représentée en tant que divinité et partie du mythe de la création, et d'autre part, les Mouras et Mouros associés à l'OtrEDAD en tant qu'êtres enchantés.

Pour le premier modèle, il est analysé sur la base de la fiche et de la déclaration de conformité pour le marquage CE, comme pour les autres éléments analysés ci-dessus. Il compte 13 pages, dont plusieurs essais de sécurité. Il semble qu'il s'agisse de l'une des fiches les plus complètes.

Il commence comme les précédentes, avec un en-tête qui comprend une petite table avec le groupe auquel il appartient, qui est des poupées et des chevaux, le modèle, qui est Moura Miudiña et le numéro d'identification. En outre, comme d'habitude, il comprend le logo et les données de la coopérative et une image du poignet.

Le jouet est décrit comme suit:

Le produit appelé "Moura Miudiña" est une poupée précieuse faite artisanalement. Sa robe en brocart et passementerie évoque des temps anciens de royauté.

L'élaboration de cette gamme de jouets utilise des matériaux naturels et vise à divulguer une petite partie de l'immense patrimoine immatériel galicien à travers sa mythologie.

Le jouet comprend peigne en bois fait à la main.

Le poignet fait 43 cm de haut. Sigue con una descripción del proceso de fabricación:

Poupée artisanale, avec corps de coton et rembourrage de laine cardée.

Les cheveux sont réalisés en laine naturelle et décorés avec passementerie. Les cheveux ont été colorés à la main avec des teintures naturelles par Veilavén Artesanía.

Le texte ne donne pas de détails sur ce qu'est l'élaboration artisanale ni sur le type de colorants utilisés. Dans la section suivante, il dicte qu'il est recommandé pour les groupes d'âge plus âgés. Il continue à parler de l'utilisation. Il affirme qu'il s'agit d'un jouet qui stimule l'imagination et le jeu sans violence entre autres choses, encore une fois sans fournir d'explications. Enfin, un tableau avec les pièces jointes est inclus, qui dans ce cas est seulement l'étiquette du produit. Il comprend également un cadre final avec les adresses de fabrication et de stockage.

La feuille suivante souligne les différentes procédures d'évaluation de la conformité et est signée par César Freiria Prado, président de la coopérative. Ci-dessous la feuille 4 détaille les matériaux utilisés sur le poignet dans le tableau suivant (fig x) où il peut être traduit ci-dessous :

<b>pièce</b>	<b>description</b>	<b>matériel</b>	<b>accessible</b>
Tissu tête et corps	Tissu rose	coton	oui
Tissu - cheveux	Fibres de laine teintes	laine naturelle	oui
Tissu - robe	Tissu noir avec broderie	polyester	oui
matériau de remplissage	Fibre de remplissage	laine cardée	non
Tissu - couture	Fil rose	polyester	Oui
Tissu – Couture	fil noir	polyester	Oui
Tissu - couture	fil rouge	polyester	Oui
corde	corde	polyester	oui
peigne	peigne en bois	bois	Oui

**Table 2: Tabla de materiales de Moura Miudiña**

Comme on peut le voir, la première colonne indique la partie du poignet, la deuxième une description du matériau, la troisième le matériau en question et la quatrième indique si le matériau est directement accessible à la personne qui joue. Les fibres naturelles telles que la laine, le lin et le coton sont généralement privilégiées, mais on peut voir que le fil pour les coutures est en polyester. Un peigne en bois apparaît également, qui est l'un des principaux objets associés à la Moura. D'autres objets seraient un serpent, un bébé et un arc de tir.

Les instructions de soin et de lavage du jouet sont ensuite affichées à la page 5. La page suivante contient l'analyse selon la norme EN 71-1, semblable à celle des produits

mentionnés ci-dessus. Trois essais spécifiques de sécurité sont réalisés. Le premier serait un test pour le risque d'étouffement avec les petites parties. Le second est un essai de traction pour vérifier la durabilité des coutures et des matériaux. Le troisième est un test de contrôle du périmètre des cordes et des chaînes. Cordes et chaînes avec un seul point de fixation ou avec des points de fixation à moins de 94 mm de distance, servant à vérifier le risque de pendaison. La quatrième mesure l'inflammabilité du produit.

Enfin, sur la dernière page apparaît l'étiquette du produit contenant les avertissements de sécurité, les conseils de lavage et les informations sur les allergènes, pertinents dans ce cas lors de l'utilisation de la laine 100% naturelle de mouton. Dans la partie suivante de l'étiquette apparaît un petit texte décrivant la figure de la Moura selon Cuba et all.

Comme on l'a dit au début, ce modèle de Moura est sur le point d'être abandonné. Le passage au nouveau modèle est intéressant, car il modifie le modèle productif et cherche à approfondir la partie mythologique du patrimoine. Du point de vue mythologique, le nouveau modèle propose de diviser la figure de la Vierge en quatre pour représenter les différentes versions de cet être. Traditionnellement, ils seraient trois, mais ils ajoutent une autre pour la faire coïncider avec quatre étapes du cycle menstruel et les moments clés possibles des femmes ou des personnes avec l'utérus en général. En premier lieu, il y aurait la jeune fille, associée à l'accouchement, puis la mère, associée à la maternité, la reine, associée à la maturité et la vieille associée à la vieillesse et à la période post-ménopausique. Chacune d'elles sera également associée à l'un des objets auxquels la Moura est associée, l'arc de la jeune fille, le bébé avec la mère, le serpent avec la reine et les ciseaux avec la vieille dame. Ils ont été conçus comme des jouets qui peuvent non seulement être utilisés par des enfants, mais qui peuvent être offerts ou achetés par des personnes en même temps que leur passage à l'étape vitale qu'ils représentent. Du point de vue du processus de production, le nouveau modèle est plus complexe. On mise encore plus sur les tissus naturels. Dans ce cas, il inclut également le processus de teinture des tissus utilisés. Cela conditionne les couleurs qui peuvent être utilisés, car ils dépendent de savoir s'ils sont possibles d'obtenir ou non. En ce qui concerne le processus de documentation suivi pour la teinture, il convient de souligner qu'ils ont essayé de trouver des documents qui recueillent ce qui se faisait localement en Galice, afin de pouvoir utiliser des teintures naturelles de proximité, allant jusqu'à produire les teintures elles-mêmes. Cependant, ils n'ont pas réussi. Ils ont choisi un cours de teinture sur la plate-forme Domestika<sup>23</sup>, avec des recherches sur des blogs spécialisés. En ce moment,

---

<sup>23</sup> site web consacré aux cours sur les travaux manuels et autres tâches

ils ont un succès particulier avec des colorants à base d'indigo pour les bleus, les noix d'oignon pour les jaunes et la cochenille pour les roses et les violets mentionnée ci-dessus. Ils utilisent principalement de l'alun et de la crémation tartare pour mordre.

En définitive, les poupées en tissu de Miudiño Sociedade Cooperativa Galega sont un exemple des changements possibles dans le processus de production et dans la conception du jouet dans le but de divulguer des questions relatives au patrimoine, comme c'est le cas dans la mythologie locale.

Ce chapitre nous a donné une vision pratique de ce qui a été étudié jusqu'à présent. L'activité de Miudiño peut être vue sous l'influence des agents mentionnés dans les chapitres précédents et vérifier qu'ils déterminent effectivement le comportement de l'entreprise. La question de considérer le patrimoine comme un tout se pose également. Le patrimoine ludique est évidemment traversé par d'autres formes de patrimoine, tant paysager que culturel en général.

## **CONCLUSION**

Tout au long de ce travail, on s'est efforcé d'approfondir la question de la patrimonialisation du jouet galicien. À cette fin, différentes questions ont été examinées.

La plus importante est peut-être la relation entre la nature et le jeu. Plusieurs auteurs ont abordé ce sujet. On ne parle pas seulement des effets positifs de la nature dans le jeu (Richard Louv), mais on y trouve aussi en partie l'espace idéal pour le jeu traditionnel, en particulier celui que nous désignons populaire (Paco Veiga, Antón Cortizas). Cette relation entre le jouet et le paysage est intéressante pour comprendre ces éléments comme patrimoniaux. Principalement au chapitre I et de nouveau au chapitre III à la lumière de l'expérience de MSCG, nous avons vu qu'il y a un déracinement de la population locale avec le paysage. Cela a entraîné de nombreuses conséquences qui ont déjà été mentionnées, comme la prévalence d'espèces envahissantes comme l'eucalyptus, la méconnaissance de la toponymie et la méconnaissance de l'environnement naturel en général.

Le fait que le patrimoine naturel soit en danger contribuera à ce que le patrimoine ludique le soit également. De même, la mise en valeur du patrimoine ludique passe par la mise en valeur du patrimoine naturel.

Cela a été vu dans les actions de la coopérative étudiée. Ils ne cherchent pas seulement à vendre des jouets, des livres et d'autres éléments. Ils comprennent aussi le ludique comme un outil pour mettre en valeur le patrimoine naturel.

Par ailleurs, le processus de patrimonialisation du jouet et du jeu a également été très lié au mouvement nationaliste galicien, surtout à ses débuts. Comme on l'a vu au chapitre II, l'intérêt pour collecter et cataloguer des aspects culturels galiciens provient de ce mouvement. Aujourd'hui, l'influence du nationalisme est plus diffuse. Il est vrai que la question linguistique, qui était au départ aussi une des grandes revendications du mouvement nationaliste, continue de susciter un vif intérêt. Il est important de revendiquer le rôle de la langue. On a vu que les jeux et les jouets sont des éléments transnationaux. L'un des principaux éléments distinctifs du jeu et des jouets galiciens devient donc la langue. On joue en galicien, on transmet l'information en galicien et on apprend la toponymie en galicien, sinon une partie importante du patrimoine serait perdue.

À ce stade, l'une des principales conclusions de ce travail est la nécessité de comprendre le patrimoine d'une manière holistique. Parler de patrimoine ludique, patrimoine naturel, patrimoine matériel, immatériel etc peut être utile au niveau administratif, mais essayer de comprendre ces catégories comme des éléments indépendants peut nuire à notre analyse.

D'autre part, il y a le rôle de l'enseignement institutionnel. Comme on l'a vu au Chapitre II, une grande partie de la compréhension que nous avons aujourd'hui du patrimoine ludique est donnée par les enseignants. Dans le même temps, l'école en tant qu'institution a été sévèrement critiquée comme l'une des causes de la perte du jeu traditionnel. De même, au chapitre III, en analysant l'activité de "Miudiño Sociedade Cooperativa Galega", nous savons que les écoles ont au moins une sorte d'intérêt pour le jeu traditionnel aujourd'hui.

En général, les critiques à l'égard de l'école sont liées à la façon dont celle-ci affecte la gestion du temps des élèves. Cependant, et sans minimiser l'importance de la gestion du temps dans notre société pour comprendre le patrimoine ludique, l'aspect le plus intéressant en termes de processus de patrimonialisation est autre. Étant donné la vision que nous avons du jeu traditionnel par les professionnels de l'éducation, l'accent est mis sur le potentiel pédagogique du jeu et des jouets traditionnels.

Cela signifie que, dans de nombreux cas, les arguments en faveur du jeu traditionnel se concentrent sur son potentiel en tant qu'outil d'apprentissage, de sorte que son potentiel en tant qu'élément de loisir reste à l'arrière-plan. Cette affirmation ne vise pas à dénoter l'une ou l'autre de ces qualités du jouet, mais à indiquer quelle est la principale caractéristique du discours.

Dans un autre ordre de choses, nous trouvons la question de l'artisanat. Elle a été un thème récurrent dans ce mémoire. Le chapitre I a analysé le cadre juridique associé à cette catégorie ainsi que son importance en Galice. Le deuxième chapitre a présenté sa relation avec le patrimoine ludique et le troisième chapitre a analysé une entreprise qui travaille de manière artisanale.

Une des principales questions est peut-être quelles sont les limites de l'artisanat? Cela s'applique à l'utilisation de certaines machines et de certaines formes de production, mais peut-être plus intéressant est de savoir si l'artisanat en tant que tel a sa place lorsqu'on considère des questions comme le marquage CE.

Le marquage CE lui-même est également un élément important car, comme on l'a vu dans les exemples analysés, il finit par transformer les jouets. Ici, nous pouvons nous demander jusqu'à quel point cela finit par être problématique ou non. Bien sûr, il a été constaté qu'il limite, du moins pour la vente, l'utilisation de matériaux recyclés et il conditionne profondément la façon dont les jouets sont pensés et sélectionnés à produire.

Tous ces points peuvent être observés dans l'activité de Miudiño Sociedade Cooperativa Galega. Dans son paradigme intervient l'importance de la langue. Le secteur éducatif intervient également, car il est finalement l'un de ses principaux clients, aussi bien de jouets, d'éléments de cour, de formations et d'activités ludiques. Bien sûr, les institutions publiques locales entrent également en jeu. Bien qu'ils ne reçoivent pas directement de subventions, les écoles qu'ils vendent si. Ils cherchent également à devenir officiellement des artisans pour pouvoir bénéficier d'une aide financière et d'autres avantages. Le marquage CE les conditionne évidemment aussi, comme on l'a vu à plusieurs reprises. La relation avec le paysage les affecte également à plusieurs niveaux. En définitive, les agents qui se sont identifiés comme des clés dans la patrimonialisation du jouet et du jeu, tous, influencent d'une manière ou d'une autre la façon dont MSCG travaille.

La coopérative est extrêmement consciente de cette situation. C'est essentiel, car il est intéressant de savoir identifier ce type de questions dans le monde des affaires. De même, il les rend conscients de beaucoup de préjugés qui ont été identifiés dans le cadre de l'analyse des agents faite au chapitre II.

Par ailleurs, cette étude ne vise pas à extrapoler les analyses faites sur la base de l'expérience de MSCG à d'autres entreprises, mais il serait intéressant pour les recherches futures

d'analyser les processus suivis par d'autres producteurs de jouets locaux. Il serait également utile de faire une analyse qui tienne compte du point de vue des clients, car ce sont finalement eux qui, d'une manière ou d'une autre, décident que les produits réussissent ou non.

Enfin, de nombreuses questions se posent qui n'ont pas été approfondies, comme l'importance de la gestion du temps dans la société d'aujourd'hui et son incidence sur les jouets et les jeux traditionnels.



## Bibliographie

AMADO, J. “Brinquedos Tradicionais Populares” Associação recreativa e deportiva do Loureiro. 2020

ANDERSON, Benedict, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, London, Verso, 1991

APARICIO CASADO, Buenaventura. “Mouras, serpientes, tesoros y otros encantos” Edición do Castro. 2004

BERTAUX, Daniel. “Los relatos de vida en el análisis social”. *Historia y Fuente Oral* [Barcelona], nº1, 1989, p.87–96.

BOUZA BREY, Fermín *Etnografía e folclore de Galicia*. Vigo, Xerais, 1982.

BRANDÍN FEIJOO, Camilo *Os xogos dos nosos rapaces*. Ourense, Caixa-Ourense, 1986

CASTELAO, Alfonso Daniel. *Sempre en Galiza*. Santiago de Compostela, Galaxia, 2004

CASTILLO-GALLARDO, Patricia, “Historia de la infancia observada desde los ejes del juego, juguete y desigualdad” *Educação em Foco* [Brasil] nº3, 2015, p.289-322

CIDRÁS, D. “Municipios “libres de eucaliptos”: análisis de los actores políticos locales en Galicia” en *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, nº84. 2020

CORTIZAS, Antón, *Enciclopedia dos xogos populares*. Vigo, Xerais de Galicia, 2013

CORTIZAS, Antón. “Catalogación do brinquedo tradicional” *Revista Galega de Educación*. nº51. p16-19. 2001

CUBA, Xoán, REIGOSA, Antonio e MIRANDA, Xosé, *Diccionario dos seres míticos galegos*, Vigo, Xerais de Galicia, 2008

FREIRE, Heike, *Educar en Verde: Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza*, Barcelona, GRAÓ de IRIF, 2011

HAMMERSLY, M. & ATKINSON, P. *Etnografía: Métodos de Investigación*. Barcelona, Paidós, 1994

HOBBSAWM, Eric, *The Invention of Tradition*, United Kingdom, Cambridge University Press, 2000

LASSITER, Lucke E., *The Chicago guide to collaborative ethnography*, Chicago, The University of Chicago Press, 2005

LÓPEZ Gonzalez, X. & GARCIA Fernández. “Xoguetes naturais – Argalladas dos pícaros (2 Vols)” Ouvirmos, S.L. 2014

LOWENTHAL, David, *The Past is a Foreign Country*, New York, Cambridge University Press, 2015

LOUV, Richard, *The Last Children in the Forest*, New York, Algonquin Books of Chapple Hill, 2008

PEREZ Y VERDES, Ricardo et TABERNERO BALSALSA, Alberto, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña. Xunta de Galicia. Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes. 1986

QUINTÍA, Rafael. “Análise estrutural e simbólica do mito da Moura” Fundación Vicente Risco, 2015

ROCKWELL, Elsie, *Del campo al texto: dilemas del trabajo etnográfico*, Mexique, Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del IPN, 2005

ROMANÍ, Arturo. *xogos infantiles de Galicia*. Santiago, Follas Novas, 1979

RISCO, Vicente e RODRIGUEZ, Amador. “Folclore de Melide” en VV.AA. *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, 1933

SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of play*, US, Harvard University Press, 2001

Traviesas, C. “Galicia: Territorio, conflicto y discurso rural ante los incendios.” *Viento sur: Por una izquierda alternativa*, nº 155, 2017. pp109-117.

VEIGA, Paco, *Xogo popular galego*, Santiago de Compostela, Gotelo Blanco, 2001

VELASCO MAILLO, Honorio, DÍAZ DE RADA Antonio, *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela.*, Madrid, Trotta, 2006

### Sitographie

*Guía de recursos sobre o patrimonio lúdico galego*. Consulté le 26 avril 2020.  
<http://xogostradicionais.gal/>

*Miudinho Cooperativa Galega*. Consulté le 26 avril 2020. <https://miudinho.gal/>

BOE, Ley 1/1992, de 11 de marzo, de Artesanía de Galicia.  
<https://www.boe.es/buscar/pdf/1992/BOE-A-1992-12035-consolidado.pdf>

*Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais*. Consulté le 26 avril 2020.  
<http://jugaje.com/wp/>

Instituto Galego de Estadística “Persoas segundo a lingua na que falan habitualmente por idade. Galicia e provincias”:  
[http://www.ige.eu/igebdt/esqv.jsp?ruta=verTabla.jsp?OP=1&B=1&M=&COD=2953&R=9912\[12\];1\[0:3\]:0\[all\]&C=2\[0\];3\[all\]&F=&S=&SCF=](http://www.ige.eu/igebdt/esqv.jsp?ruta=verTabla.jsp?OP=1&B=1&M=&COD=2953&R=9912[12];1[0:3]:0[all]&C=2[0];3[all]&F=&S=&SCF=). Recuperé 1/12/2020

UNESCO-CDIS (2014) Patrimoine. Récupéré:  
<https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital/library/cdis/Dimension%20Patrimoine.pdf>

Site web de la Cooperative de *Amarelante Cooperativa Galega*:  
<https://amarelante.gal/es/inicio/>

ADEGA, 3-04-2018 « Unanimidade no Comité Científico do Ministerio: os eucaliptos son especies exóticas e invasoras e deberían erradicarse » récupéré 28-12-2020:  
<http://adega.gal/novas.php?id=714&idioma=gl&sec=116>

Baena, Ana. 17-02-2019 « Vecinos de O Freixo limpian 20 hectáreas de eucalipto » sur Atlántico. récupéré 28-12-2020: <https://www.atlantico.net/articulo/vigo/vecinos-freixo-limpian-20-hectareas-eucalipto/20190217234729692722.html>

Cátedra Ence « informe impacto forestal ence en galicia » 2015. récupéré 28-12-2020:  
[https://ence.es/wp-content/uploads/pdf/Informe\\_Economico\\_Forestal\\_Ence.pdf](https://ence.es/wp-content/uploads/pdf/Informe_Economico_Forestal_Ence.pdf)

Fernández-Couto, T. “Los incendios forestales en Galicia” en *Real Sociedad Económica de Amigos del País Valencia (RSEAPV)*, Valencia, Spain. 2006

La opinión de A Coruña (24-11-2018) Recupere:  
<https://www.laopinioncoruna.es/galicia/2018/11/24/abandono-rural-coloca-diez-concellos-23930038.html>

Lombardero, M., & Fernández, A.. “Nuevos insectos perforadores asociados al eucalipto en Galicia (Coleoptera: Scolytidae y Platypodidae)”. *Bol. San. Veg. Plagas*, nº 23, 1997pp 177-188.

Martín, Ricardo. (05-12-2002) Ence admite que su fábrica de Pontevedra cometió delito ecológico. *La Voz de Galicia*. Recuperé:  
<https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/galicia/2002/11/05/ence-admite-fabrica-pontevedra->

cometio-delito-ecologico/0003\_1308301.htm#:~:text=Ence%20asumi%C3%B3%20ayer%20la%20condena,de%20sus%20factor%C3%ADas%20de%20Pontevedra.

Vilagarcía, F. (28-03-2019) El abandono de parcelas privadas lastra la limpieza integral del monte en Vilagarcía. *Diario de Arousa*. Recupere: <https://www.diariodearousa.com/articulo/vilagarcia/abandono-parcelas-privadas-lastra-limpieza-integral-monte-vilagarcia/20190327211532237847.html>

## Table des illustrations

Figure 1 Sur la carte suivante, vous pouvez voir les limites des paroisses de la cité de Vigo. San Xoan appartiendrait officiellement au territoire de Valladares, près de la frontière avec Matama.....	7
Figure 2 “Billarda” Terrain de jeu. Image du règlement officiel provenant du dépôt de documents téléchargeables du Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego .....	35
Figure 3 Palán et Billarda avec mesures.: Image du règlement officiel provenant du dépôt de documents téléchargeables du Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego .....	35
Figure 4 Exemple de poupé “Lolas de Cascarilla”. Source: Site de l’entreprise sur Facebook: <a href="https://www.facebook.com/AsLolasdacascarilla/photos">https://www.facebook.com/AsLolasdacascarilla/photos</a> .....	56
Figure 5 Image 5. Poupé “Gaiteiro” “Lolas de Cascarilla. Source: Site de l’entreprise sur Facebook: <a href="https://www.facebook.com/AsLolasdacascarilla/photos">https://www.facebook.com/AsLolasdacascarilla/photos</a> .....	56
Figure 6 Avelino Pazos. 1950, Portrait photographique du joueur de cornemuse Avelino Pazos en papier, 190x135mm. A Coruña, dépôt Real Academia Galega. Source: Arquivo Dixital de Galicia .	57
Figure 7 Artesanía Silvent Camión de Leite. Source: catalogue web de l’entreprise .....	58
Figure 8 Artesesa: Amigurumi Kuki Mediano catalogue web de l’entreprise.....	58
Figure 9 Image du site web du musée MELGA .....	61
Figure 10 Escola do Brinquedo Tradicional , sans titre Popular <a href="https://www.facebook.com/escolabrinquedotradicionalpopular">https://www.facebook.com/escolabrinquedotradicionalpopular</a> .....	63
Figure 11 sans auteur 1900 nena sentada nun carriño con xoguetes no chan en papier 8,8 x 11,8 cm. A Coruña, dépôt Real Academia Galega. Source: Arquivo Dixital de Galicia .....	65
Figure 12 Fungagatos. Image du catalogue de Miudiño SCG .....	82
Figure 13 Chave de Ferrolterra Catalogue Miudiño Sociedade Cooperativa Galega .....	87
Figure 14 Neno Manteiga image de CASTELAO, Alfonso Daniel. Cousas. Santiago de Compostela, Galaxia, 1999.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figure 15 Croquis âne en bois. Image du cahier personnel d’Ambrosio, charpentier de Miudiño Sociedade Cooperativa Galega .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figure 16 Plaque de contreplaqué. Source: Photographie de Ambrosio, Menuisier dans son atelier .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figure 17 Silhouette de l’âne de bois Photographie de Ambrosio, Menuisier dans son atelier... <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figure 18 Silhouette et base de l’âne de bois. Photographie de Ambrosio, Menuisier dans son atelier .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figure 19 Âne de bois ou Burro Fariñeiro fini. Photographie de Ambrosio, Menuisier dans son atelier .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figure 20 Moura Miudiña. Source Catalogue MSCG .....	91

## Table de tables

Table 1. Instituto Galego de Estadística “Persoas segundo a lingua na que falan habitualmente por idade. Galicia e provincias”.....	9
Table 2. Table 2: Tabla de materiales de Moura Miudiña. ....	99

## ANNEXES

Table d'annexes:

1. Annexe 1: Protocol d'entretien.....	111
2. Annexe 2: Fiches d'entretien.....	113
2.1. Entretien 1. César.....	114
2.2. Entretien 2. Judit.....	117
2.3. Entretien 3.Diego.....	119
2.4. Entretien 4 Joao Amado.....	120
3. Annexe 3 : Fiches des jouets MSCG.....	121
3.1. Fungagatos.....	122
3.2. Chave de Ferrolterra.....	131
3.3. Moura Miudiña.....	138

## Annexe 1

### Entretien 1:

- Au premier moment, vous vous souvenez avoir pensé à ce projet ou à une autre forme de projet. La vie à ce moment.
- La vie en 2014-2015 (profession, situation familiale, lieu de résidence, objectifs, événements passés...)
- Qui a été la première personne à le proposer. Pourquoi pensez-vous qu'ils l'ont fait? Qu'avez-vous pensé en ce moment?
- Prise de décisions. Quand avez-vous adhéré? Pourquoi?
- Quand est-ce devenu réel pour toi.
- Établissement de l'entreprise (nom, marque, personnes concernées, paperasse)
- Jalons. Ce qu'ils étaient, pourquoi...
- Point d'inflexion. Changement de déclaration d'intention (environnement)
- Où êtes vous maintenant.

### Entretien 2:\*

- Processus de Classification
- Critères de choix des pièces à fabriquer
- processus de fabrication (de la conception à la pièce finale)
- Artisanat et mécanisation
- Sélection des matériaux
- Problématiques avec les matériaux (traçabilité, qualité, parasites...)

### Entretien 3\*

- Plans futurs. Que prévoyez-vous pour un avenir plus immédiat?
- Des projets d'expansion? De nouvelles personnes?

## ANNEXE 2. Les Entretiens

les interviews apparaissent dans un format inspiré de celui utilisé dans les Archives des Sources Orales pour l'Histoire Sociale des Asturies. Selon ce modèle, il n'y a pas de transcription complète des interviews. Les points clés de chaque piste audio sont décrits. Dans ce cas, en raison du format d'enregistrement disponible, il sera indiqué un peu différemment. S'il s'agit d'une ou de trois pistes audio de longue durée par participant, les thèmes spécifiques sont indiqués dans l'intervalle de temps correspondant dans l'enregistrement.

Ce format est choisi, car les entretiens étant en galicien et en portugais, langues non officielles du master, il a été jugé plus pratique de travailler ce format. En indiquant une brève explication des sujets abordés dans chaque partie de l'entretien, en soulignant les points importants, il devient possible de traduire le texte présenté et d'éviter les erreurs et les confusions.

Comme mentionné ci-dessus, certaines adaptations concernant le format ont été ajoutées, puisque l'Archive des Sources Orales pour l'Histoire Sociale des Asturies signale des aspects comme le lieu de stockage ou le fichier source. Dans ce cas, les entretiens ne faisant pas partie d'un dossier, ces détails n'ont pas été inclus. Au lieu de cela, il a été choisi de détailler des aspects tels que le lieu et les conditions dans lesquelles l'entretien a lieu, et de souligner dans l'en-tête le rôle de l'interviewé dans l'entreprise ou de décrire quelle est sa profession et ce qui a de l'importance pour ce travail, dans le cas de João Amado, afin de fournir un contexte plus large.

César.

Unité documentaire composée de :

Deux fichiers audio mp3

Enregistrement n°1 Durée de 59mins 37 sec

Enregistrement n°2 Durée 01h37mins

Lieu de l'entretien :

Enregistrement n°1 : L'interview a eu lieu dans l'une des salles de l'atelier de Miudiño Sociadade Cooperativa Galega.

Contextualisation : description du lieu, de la manière dont l'entretien a été préparé, conditions, accessibilité de contact, etc. : Au moment de l'entretien, c'était un lieu où étaient entreposées certaines commandes préparées pour l'expédition.

Enregistrement n°2 : Salon de la maison de l'interviewé.

Contextualisation : Pour des raisons pratiques, l'entretien a eu lieu à la maison de la personne interrogée, toujours en tenant compte des règles de la distance sociale et du port du masque.

Commentaires : problèmes et difficultés rencontrés, anecdotes, références importantes au cours de l'entretien lors de l'analyse du contenu de l'entretien:

2. Données personnelles du sujet biographié

1. Nom : César

2. Rôle officiel dans la Coopérative : Président. Homme orchestre, Juguetero

3. Date d'adhésion à la Coopérative : 2015, membre fondateur

Enregistrement n°1 :00:00-02:33

- Présentation de l'interviewé, contexte d'enregistrement.

- Comment va Miudiño? A quel moment était-il au moment de commencer à penser Miudiño

5.30

-Question musicale

- Le rôle du jouet

-Formation de la Coopérative. Agents et prise de décision

Nom de la coopérative

15 :00

- Répartition des rôles

- Style et design de la marque

- Le rôle de la nature dans le paradigme de la coopérative

- Incendies de 2017 et la question de la nature dans la coopérative

- Conception de l'enfance.

23:00

- Incorporation de Diego

Fronts abertes :

- Obradoiros, espaces de xogo, orchestre Pantasma, xoguetes, cours, éducation environnementale
- Patrimoine. Vision de la coopérative et relation avec les jouets et l'enfance

30 :00

- Pédagogie : Apprentissage organique
- L'importance du contexte (espaces de jeu, contexte géographique et culturel)
- Jeu dans les montagnes locales (activité promue par la coopérative)
- Conception du danger et du risque

40:20

- Formation dispensée par la coopérative:
- Pour les cours vivantes et la formation de la montagne à l'école.
- Ateliers et outils (dans les formations)
- Le marquage CE
- Comment ça a affecté les jouets
- Le traditionnel et le marquage CE. La recherche d'un jeu organique dans le contexte actuel.

56:00

- Éthique et publicité dans le contexte capitaliste.
- Aire de jeux. Espaces de jeux limités.
- Quantité de jouets et d'espaces de jeux.
- Peur et hygiène

## Enregistrement II

00:00

- Processus de documentation des jouets.
- Critères de choix et décisions concernant les références des jeux et jouets à produire.

10:00

- Collectionnisme.
- Marquage CE
- Garantie du jouet

13:07

- Documentation.
- Matériel non structuré.
- Bibliographie
- Modifications concernant les reproductions de jouets trouvées dans la documentation.
- Matériaux :
- Petites pièces et sécurité:
- Question Esthétique dans le choix des matériaux

22:00

Question forestière :

- Problématiques avec la chaîne d'approvisionnement. (Pin. Problématiques avec les parasites.)
- Fournisseurs de bois

35 :00

- Problèmes économiques
- Durabilité, certification et traçabilité
- Question forestière (le pin comme épice pyrophile et les processus de reboisement avec cet arbre)
- Question sociale (conscience environnementale liée à la gestion forestière et au partenariat de voisinage Chan Grande dont la personne interrogée est membre)
- Traçabilité bois et produits de proximité
- Diversité des essences locales et patrimoine paysager.
- Mont communal

51:00

- Dissociation avec le milieu naturel

Techniques

- Cortes
- Assemblage
- Polissage :
- Fini
- Outros Materiais (ficelle, joint, vis)

- Tissus, laine et teintures.
- Arrêt de la production par covid-19

1h05

- Évaluation des jouets
- Marketing
- Diversification des fronts et activités de la coopérative.
- Artisanat, techniques et machines
- Tissus et teints
- Rôle du jouet(1h20)
- Matériel et immatériel. Xoguete

Unité documentaire composée de :  
Deux fichiers audio mp3  
Gravure n°1 Durée de 1h18mins  
Enregistrement n°2 Durée 57 min

Lieu de l'entretien :

Enregistrement n°2 : Salon de la maison de l'interviewé.

Contextualisation : Pour des raisons pratiques, l'entretien a eu lieu à la maison de la personne interrogée, toujours en tenant compte des règles de la distance sociale et du port du masque.

2. Données personnelles du sujet biographié

4. Nom : Judit

5. Rôle officiel dans la Coopérative : Secrétaire. Psychologue

6. Date d'adhésion à la Coopérative : 2015, membre fondateur00:00

- Présentation de la personne interrogée

- Vie en 2014-2015

- Intérêt pour "l'éducation respectueuse"

- 2014, présentation de fios do querer, premier livre de la coopérative.

- L'idée de créer une coopérative

- Roles dentro da cooperativa. Traballo en equipo

- Plan d'entreprise

- Ideal da cooperativa

- Patrimoine culturel. Appliqué à xoguete et patrimoine ludique.

- Processus et problématiques du processus d'évaluation

(00:31:25)

- Machinerie, conception d'artisan

- Introduction du marquage CE

- Éthique et vente de produits naturels

- Xoguete traditionnel (utilisation de ferramenta)

50

- Importance deux, Xogo et Bradoiros à l'intérieur de miudiño.

- Covid-19, législation et enfance

- Nature dans la coopérative

- Jeu gratuit et animation pour enfants

- Diego devient ingénieur responsable de la sécurité.

- Problèmes liés au siège du Covid-19

Enregistrement II

- Processus de documentation pour Jouets et jeux

- Matériaux (bois)

Matériaux (tissus et laines)

- Processus de teinture

- Problèmes liés à la littérature

- Critère de choix des pièces à produire

- Rôle du jouet et du jeu

(50:00)

- Espace de jeu

- Le Jouet comme élément dans le jeu

- Éthique et jeu symbolique

Unité Documentaire Chargé de :

Deux fichiers audio mp3

Enregistrement n°1 Durée de 55 minutes

Enregistrement n°2 Durée 45 min

Lieu de l'entretien :

Enregistrement n°2 : Salon de la maison de l'interviewé.

Contextualisation : Pour des raisons pratiques, l'entretien a eu lieu à la maison de la personne interrogée, toujours en tenant compte des règles de la distance sociale et du port du masque.

## 2. Données personnelles du sujet biographié

1. Nom : Diego

2. Rôle officiel dans la Coopérative : ingénieur chargé de la sécurité, gestion de l'éducation environnementale

3. Date d'adhésion à la Coopérative : 2020. Partenaire,- Arrivée à l'entreprise

- Projets au sein de l'entreprise

10 :00

- Marquage CE

- Matériaux

- Problématique avec des timbres de qualité

- Problématique avec les matériaux de proximité

- Matériaux et utilisations du bois

- Assemblages

- Finis

26 :00

- Machines

Grabación II

- Problématique en matière de certification du bois

- Utilisation des bois, des restes de taille, entre autres, des montagnes locales et voisines.

- Communautés de forêts et exploitation forestière

- Timbres, certificats et monts

- Matériaux et certification sur les poignets

- Homologation des poignets

35 :00

- Critère de sélection des jouets faits ou non

- Influence des clients (essentiellement des cours)

- Prix des jouets

- Covid-19, réglementation relative au jouet en bois

- Pointes, vis et normes

45\_00

- Rôle du jouet dans la coopérative

- Relation entre jeu et jouet

- Plans d'avenir de la coopérative

- Éditorial

Unité documentaire composée de :

UN fichiers audio mp3

Gravure n°1 Durée de 1h18mins

Lieu de l'entretien : ONLINE

Données personnelles du sujet biographié

Nom : Joao Amado

Responsable de l'Escola do Brinquedo Tradicional Popular de Coimbra

- Contexto da Escola do Brinquedo traditionnelle populaire
- Premières expériences avec des ateliers de jeu
- Processus de porter l'exposition A ou Loureiro, Coimbra
- Au courant de l'exposition

As pessoas na Aldeia, mesmo sem estar eu a leadership, mativerom a exposiçao (07:10)

- Première mention du rejet de l'idée de musée

Nao e um museo, é um espaço onde temos ese material. (09:30)

Si je dois être renouvelé, faites des rapports qui sont éphémères, mais il est touffu bem photographié (09:40)

- Littérature et fiction
- Situation personnelle actuelle, Justice
- Rejet de l'idée de musée
- Activités de l'Escola do Brinquedo

As Crianças finissent par donner des muito enthousiastes (20:00)

- Plus de références à la littérature et à l'iconographie.
- Fungagates (23:00)
- Universalité et transculturalité du jouet
- Le jeu et le sacré (29:00)

- Sélection des jouets choisis pour l'exposition (Classification des jouets (artisanal, populaire... ) (35:00)

Normalement pas museio atopa os joguetes artesanais. (39:00)

- Jouets mis en valeur

- Archéologie et jeu (biais)

(46:00)

- Bibliographie jeu en Galice

- Épinette de Cana. Transculturalité du jouet. (50:00)

Estes Brinquedos não tenham Fronteiras (1:01:28)

- Enfants et résistance politique

- Formation universitaire des personnes interrogées

- Intérêt pour le patrimoine en Galice-Conversación sobre referencias bibliográficas

### ANEXE 3.1

Fiche de l'élément fourni par la Coopérative. Nous avons choisi de l'inclure en annexe car elle n'est pas accessible dans les archives ou autres dépôts ouverts au public.

**Empresa:**



Miudiño SCG  
F27823442  
ESTRADA DE SAN XOÁN, 233  
Teléfono: 653025708



<b>Grupo:</b> Habilidad y Puntería	
<b>Modelo:</b> Fungagatos	
<b>Nº Identificación:</b> 210402	

**Descripción del producto:**

El fungagatos es un juego de habilidad realizado artesanalmente, consta de cuerpo de madera de poda tratada con aceite natural y cordel de algodón. También es apropiado para desarrollar curiosidad del niño por el sonido que realiza al moverse.

Las dimensiones son: 45 cm de cordel y pieza de madera de 5 cm de diámetro.

Su peso es de xxxxxxx

**Descripción del proceso de fabricación:**

Cuerpo realizado artesanalmente en una única pieza de madera de poda, posteriormente lijado y tratado con aceite de girasol apto para el consumo.

El juguete consta de una cuerda de algodón unida al cuerpo principal mediante taladros y dos piezas de madera para el agarre.

**Grupo de edad:** + 5 años

**Uso:**

El juguete está pensado para desarrollar la curiosidad y habilidad de los usuarios. Se debe agarrar el cordel por los dos extremos en sentido horizontal quedando el disco en el centro, enrollar el disco en un sentido y posteriormente separar y juntar las manos, para que, a través de la inercia del disco, este se vaya enrollando y desenrollando.

**Embalaje del juguete:**

El juguete no se presenta embalado.

**Junto con este documento se adjunta una lista detallada de materiales y componentes.**

**Documentos de control que se adjuntan:**

Planos/Diseño	No
Instrucciones	Sí
Ficha de productos utilizados	Sí
Etiqueta del producto	Sí

**Dirección de fabricación:**

CALLE DE SAN XOÁN, 233  
36315 Vigo, PONTEVEDRA

**Dirección de almacenamiento:**

CALLE DE SAN XOÁN, 233  
36315 Vigo, PONTEVEDRA

**Procedimiento de evaluación de la conformidad:**

Este elemento se encuentra supeditado a la Directiva 2009/48/CE. La evaluación de la conformidad se ha realizado de forma interna según lo definido en el Anexo II, módulo A, de la decisión 768/2008/CE.

Con arreglo a dicho módulo, se ha realizado una evaluación interna de la conformidad o autoverificación, aplicando en las fases de diseño y producción las normas armonizadas que se detallan a continuación, mediante las que se abarcan todos los requisitos de seguridad pertinentes.

- EN-71-1:2014
- EN 71-2:2011+A1:2014
- EN 71-3:2013+A1:2014

**Evaluaciones de seguridad:**

El artículo 18 de la Directiva sobre seguridad de los juguetes obliga a los fabricantes a realizar una evaluación de los juguetes.

- El producto cumple las normas armonizadas publicadas, por tanto no requiere ninguna evaluación a mayores de los peligros mecánicos, físicos, eléctricos y de inflamabilidad.
- El producto contiene una cuerda, por tanto debe evaluarse el riesgo de estrangulamiento este riesgo es tenido en cuenta y añadido en las advertencias..
- El producto contiene piezas pequeñas, por lo que puede suponer riesgo de ahogamiento, este riesgo es tenido en cuenta y añadido en las advertencias.
- El producto no presenta materiales radiactivos.
- El producto ha sido diseñado y fabricado de manera que satisfagan los pertinentes requisitos de higiene y limpieza. No existe riesgo de contaminación microbiológica.
- La probabilidad de presencia de sustancias químicas prohibidas o restringidas en el juguete es nula, ya que no son elementos presentes en ninguno de los materiales utilizados. Por tanto no procede realizar en ensayos ya que no se sospecha que pueda aparecer ninguna de estas sustancias en el juguete en cuestión.
- La madera natural ha sido tratada con aceite vegetal de girasol comestible y productos ecológicos certificados.

**Junto con el presente documento se adjunta la DECLARACIÓN CE DE CONFORMIDAD del producto.**

**Junto con el presente documento se adjuntan los INFORMES DE ENSAYO del producto.**

Fecha 01 de Noviembre de 2016

CÉSAR FREIRIA PRADO NIF:  
Presidente de la cooperativa

## Lista de materiales

<p><b>Empresa:</b> Miudiño SCG F27823442 ESTRADA DE SAN XOÁN, 233 Teléfono: 653025708</p> 	
<p><b>Grupo:</b> Habilidad y Puntería</p>	
<p><b>Modelo:</b> Fungagatos</p>	
<p><b>Nº Identificación:</b> 210402</p>	
<p><b>Edad recomendada:</b> +5 años</p>	

Descripción	Nº de piezas	Material, componentes	SUBDECLARACIÓN DEL PROVEEDOR
Cuerpo principal	1	Madera	
Cuerda		Algodón	
Piezas de agarre	2	Madera	
Tratamiento		Aceite de girasol apto para el consumo	NO

## **Análisis según la Norma UNE-EN – 71**

Tal y como se describe en la norma UNE-EN-71, los juguetes deben someterse a distintos ensayos para garantizar que cumplen los requisitos de seguridad descritos en ella.

Se ha llevado a cabo un procedimiento de evaluación interna de la conformidad, realizando sobre el juguete en cuestión los ensayos precisos para garantizar su adecuación a la norma.

El juguete objeto de ensayo, ha sido diseñado y fabricado conforme a la normativa vigente.

Se han realizado los ensayos pertinentes para garantizar la seguridad de los distintos elementos.

Por las características particulares del juguete se realizan todas las comprobaciones indicadas en el apartado 4 de la norma EN-71-1 referentes a los *requisitos generales*, comprobándose que el elemento se adecúa a la norma.

En concreto, tras un minucioso análisis, se comprueba que el juguete:

- No está destinado a ser ensamblado por un niño
- No presenta láminas de plástico flexibles.
- No es una bolsa de juguete.
- No se utiliza vidrio en su construcción.
- No está formado por un material expandible.
- Sus bordes no presentan riesgo de lesiones.
- No presenta riesgos por puntas punzantes o alambres metálicos accesibles o no.
- No posee elementos salientes sin protección.
- No existen riesgos debidos a partes móviles.
- No es un juguete accionado por la boca ni está destinado a ponerse en la boca.
- No es un globo.
- No es una cometa de juguete ni un juguete volante con cuerda.
- No es un recinto en el que el niño pueda penetrar ni una máscara o casco.
- No está destinado a soportar el peso de un niño.
- No es un juguete pesado inmovil.
- No es o contiene proyectiles.
- No es un juguete acuático ni un juguete hinchable.
- No contiene fulminantes.
- No es un juguete acústico.
- No contiene fuentes no eléctricas de calor.
- Contiene elementos que se pueden considerar bolas pequeñas, por tanto, se realiza un estudio pormenorizado, mediante ensayo, de los elementos presentes.
- No contiene imanes.
- No es una bola yoyó.
- No es un juguete unido a un alimento.

No es un *Juguete destinado a menores de 36 meses*, por lo que el apartado 5 de la norma no es de aplicación.

No se presenta embalado ni empaquetado.

De acuerdo con el apartado 7 de la norma, en la etiqueta del producto se incluyen de forma claramente visible todas las advertencias precisas. En concreto, se indica lo siguiente:

ADVERTENCIAS:

No recomendado para menores de tres años por riesgo de estrangulamiento. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de ahogamiento.



Así mismo se añade la edad recomendada y el símbolo de advertencia de edad que se muestra.

A continuación se presenta un informe de los diferentes ensayos realizados sobre el juguete, donde se pueden detallan los métodos utilizados, las observaciones que se deben tener en cuenta y el resultado obtenido para cada uno de ellos.

Resultados generales:

Tal y como se detalla a continuación en los informes pormenorizados de cada ensayo realizado, se observa que el juguete sometido a las pruebas, cumple la normativa de aplicación.

<p><b>Empresa:</b></p>  <p>Miudiño SCG F27823442 ESTRADA DE SAN XOÁN, 233 Teléfono: 653025708</p>	
<p><b>Grupo:</b> Habilidad y Puntería</p>	
<p><b>Modelo:</b> Fungagatos</p>	
<p><b>Nº Identificación:</b> 210402</p>	
<p><b>Edad recomendada:</b> +5 años</p>	
<p><b>Dimensiones:</b> 45 cm de cordel y pieza de madera de 5 cm de diámetro.</p>	
<p><b>Peso:</b> xxxxx</p>	

### Informes de ensayo

#### Bolas pequeñas

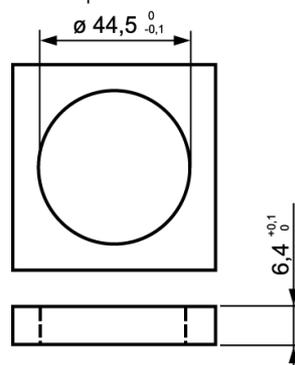
Se realiza el siguiente ensayo como comprobación del apartado 4.22 de la norma UNE-EN 71-1, que determina lo siguiente:

Una *bola* pequeña es cualquier *bola* unida a un juguete por una *cuerda* o similar, suspendida libremente, si pasa completamente a través de la galga E cuya distancia A es mayor de 30 mm cuando se ensaya según el apartado 8.32.2 (bolas pequeñas unidas a un juguete por una cuerda).

Los juguetes que son *bolas* pequeñas o contienen *bolas* pequeñas que se pueden separar o contienen *bolas* pequeñas que se desprenden cuando se ensayen de acuerdo con el apartado 8.3 (ensayo de torsión), 8.4.2.1 (generalidades, ensayo de tracción), 8.5 (ensayo de caída), 8.7 (ensayo de impacto) y 8.8 (ensayo de compresión) **deben llevar una advertencia** (véase 7.2). Para *juguetes grandes* y *voluminosos* se sustituye el ensayo de caída por el del apartado 8.6 (ensayo de vuelco).

Ensayo de bolas pequeñas y ventosas. Bolas pequeñas unidas a un juguete por una cuerda.

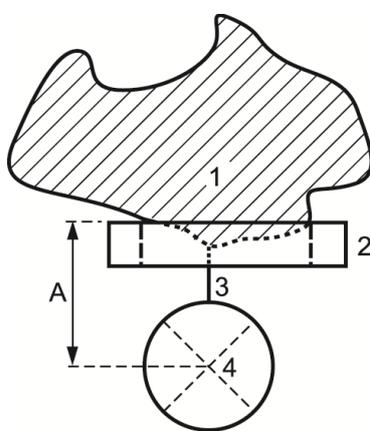
Se coloca y sujeta la galga E que se muestra en la figura siguiente de manera que el eje de la ranura sea más o menos vertical, y que el orificio superior e inferior de la misma no esté obstruido.



Galga E. Medidas en mm

Se suspende la bola por el juguete y la cuerda, o similar o por el juguete y se baja la bola sin forzarla dentro de la ranura de manera que la única fuerza ejercida sobre bola sea debida a su propio peso. Antes de medir la distancia A se debe bajar la bola tanto como permita la cuerda y el juguete al que va unido .

la



Leyenda

- 1 Juguete
- 2 Galga E
- 3 Cuerda
- 4 Punto de intersección entre el eje mayor y el menor

Se determina que la bola pasa completamente a través de la base de la galga E.

De esta forma, se determina que la distancia A, medida desde la parte superior de la galga E hasta la intersección entre los ejes mayor y menor de la pieza considerada bola pequeña, es mayor de 30 mm. Por tanto, en cumplimiento de lo indicado en el apartado 4.22 *Bolas pequeñas*, de la norma UNE-EN 71-1, se incluye en la documentación del juguete la siguiente advertencia:



**ADVERTENCIA: No recomendado para menores de tres años. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de ahogamiento.**

Así mismo se añade la edad recomendada y el símbolo de advertencia de edad que se muestra.

## Etiqueta del producto

**CE**

**ADVERTENCIAS**  
Non recomendado para menores de tres anos por risco de estrangulamento. Contén pezas pequenas. Risco de afogamento.  
*No recomendado para menores de tres años por riesgo de estrangulamiento. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de ahogamiento.*

  
0-3

**IDADE RECOMENDADA**  
+ 8 anos

Conservar esta etiqueta para futuras consultas

**MIUDIÑO S. COOP. GALEGA**  
Estrada de San Xoán, 233  
36315 - Vigo  
Pontevedra

 Miudiño S Coop Galega  
[miudiño.com](http://miudiño.com)

**S. COOP. GALEGA**  
**Miudiño**  
[miudiño.com](http://miudiño.com)

**Fungagatos**  
Ref: 210402/ 17-001

**5 €**

**HABILIDADE E PUNTERÍA**  
**Xoguetes para compartir!**

Os xogos de habilidade e puntería, ademais de facernos traballar esas características fan que desenvolvamos tamén a nosa paciencia. Pódese xogar en solitario, pero moitos deles están especialmente indicados para o xogo grupal, construíndo espazos de acercamento, aprendizaxe e divertimento en común.

O fungagatos é un fermoso xogo de habilidade. Realizado artesanalmente, co corpo en madeira de poda tratada con aceites naturais e cordel de algodón. Para traballar tamén a curiosidade... como pode algo tan pequeno cambiar de forma e asubiar co movemento?

**INDICACIÓNS DE XOGO:** Agarrar o cordel polos dous extremos, en sentido horizontal e quedando o disco no medio. Enrolar o disco cara un sentido, separar e xuntar as mans, para que a través da inercia do disco este se vaia enrolando e desenrolando.

## ANEXE 3.2

Fiche de l'élément fourni par la Coopérative. Nous avons choisi de l'inclure en annexe car elle n'est pas accessible dans les archives ou autres dépôts ouverts au public.

<p><b>Empresa:</b></p>  <p>Miudiño SCG F27823442 ESTRADA DE SAN XOÁN, 233 Teléfono: 653025708</p>	
<p><b>Grupo:</b> Habilidad y Puntería</p>	
<p><b>Modelo:</b> Chave ferrolterra de madeira</p>	
<p><b>Nº Identificación:</b> 210410</p>	

**Descripción del producto:**

El juguete denominado La Llave de madera o “Chave ferrolterra de madeira”, es un maravilloso juguete de habilidad y puntería. Esta realizado artesanalmente en madera de pino natural tratada con aceites naturales. Consta de una caja con la llave y seis pellos (piezas que se lanzan).

Incluye bolsa e instrucciones.

Las dimensiones de la caja son 46cm x 63cm x 41cm.

Las dimensiones de los pellos son 6cm x 2,5cm.

Su peso es de xxxxxx

**Descripción del proceso de fabricación:**

Cuerpo y elementos realizados artesanalmente. Toda la madera está lijada, suavizada y tratada con aceite apto para el consumo. Consta de una caja de madera, las maderas de la caja base están unidas mediante tacos de sujeción y cola. La llave también es de madera, con un hueco en el que se introduce un palo guía sobre el que se puede mover. Este palo se une a la caja mediante perno?

**Tacos de sujeción?**

Los pellos son rodajas de madera de pino natural lijadas, suavizadas y tratadas con aceite apto para consumo.

**Grupo de edad:** +6 años

**Uso:**

Juguete de habilidad y puntería. Lanzan los pellos para puntuar golpeando la llave. Para más información de las reglas de juego se puede consultar la página web <http://www.amigosdachave.es/>. Mínimo de 2 jugadores.

**Embalaje del juguete:**

El juguete contiene piezas que se presentan en una bolsa con un perímetro de abertura de xxxxxx, así mismo está fabricada en tela, elemento permeable al aire. ¿?

**Junto con este documento se adjunta una lista detallada de materiales y componentes.**

**Documentos de control que se adjuntan:**

Planos/Diseño	No
Instrucciones	Sí
Ficha de productos utilizados	Sí
Etiqueta del producto	Sí

**Dirección de fabricación:**

CALLE DE SAN XOÁN, 233  
36315 Vigo, PONTEVEDRA

**Dirección de almacenamiento:**

CALLE DE SAN XOÁN, 233  
36315 Vigo, PONTEVEDRA

**Procedimiento de evaluación de la conformidad:**

Este elemento se encuentra supeditado a la Directiva 2009/48/CE. La evaluación de la conformidad se ha realizado de forma interna según lo definido en el Anexo II, módulo A, de la decisión 768/2008/CE.

Con arreglo a dicho módulo, se ha realizado una evaluación interna de la conformidad o autoverificación, aplicando en las fases de diseño y producción las normas armonizadas que se detallan a continuación, mediante las que se abarcan todos los requisitos de seguridad pertinentes.

- EN-71-1:2014
- EN 71-2:2011+A1:2014
- EN 71-3:2013+A1:2014

**Evaluaciones de seguridad:**

El artículo 18 de la Directiva sobre seguridad de los juguetes obliga a los fabricantes a realizar una evaluación de los juguetes.

- El producto cumple las normas armonizadas publicadas, por tanto no requiere ninguna evaluación a mayores de los peligros mecánicos, físicos, eléctricos y de inflamabilidad.
- El producto no contiene piezas pequeñas.
- El producto no presenta materiales radiactivos.
- El producto ha sido diseñado y fabricado de manera que satisfagan los pertinentes requisitos de higiene y limpieza. No existe riesgo de contaminación microbiológica.
- La probabilidad de presencia de sustancias químicas prohibidas o restringidas en el juguete es nula, ya que no son elementos presentes en ninguno de los materiales utilizados. Por tanto no procede realizar ensayos ya que no se sospecha que pueda aparecer ninguna de estas sustancias en el juguete en cuestión.
- La madera natural ha sido tratada con aceite vegetal de girasol comestible y productos ecológicos certificados.

**Junto con el presente documento se adjunta la DECLARACIÓN CE DE CONFORMIDAD del producto.**

**Junto con el presente documento se adjuntan los INFORMES DE ENSAYO del producto.**

Fecha 01 de Noviembre de 2016

CÉSAR FREIRIA PRADO NIF:  
Presidente de la cooperativa

## Lista de materiales

<p><b>Empresa:</b> Miudiño SCG F27823442 ESTRADA DE SAN XOÁN, 233 Teléfono: 653025708</p>	
<b>Grupo:</b> Habilidad y Puntería	
<b>Modelo:</b> Chave ferrolterra de madeira	
<b>Nº Identificación:</b> 210410	
<b>Edad recomendada:</b> +6 años	

Descripción	Nº de piezas	Material, componentes	SUBDECLARACIÓN DEL PROVEEDOR
Base	1	Madera	
Pellos	6	Madera	
Tratamiento		Aceite de girasol apto para el consumo	NO
Tacos	xx	Madera	
Cola		Cola	Sí

## Análisis según la Norma UNE-EN – 71

---

Tal y como se describe en la norma UNE-EN-71, los juguetes deben someterse a distintos ensayos para garantizar que cumplen los requisitos de seguridad descritos en ella.

Se ha llevado a cabo un procedimiento de evaluación interna de la conformidad, realizando sobre el juguete en cuestión los ensayos precisos para garantizar su adecuación a la norma.

El juguete objeto de ensayo, ha sido diseñado y fabricado conforme a la normativa vigente.

Se han realizado los ensayos pertinentes para garantizar la seguridad de los distintos elementos.

Por las características particulares del juguete se realizan todas las comprobaciones indicadas en el apartado 4 de la norma EN-71-1 referentes a los *requisitos generales*, comprobándose que el elemento se adecúa a la norma.

En concreto, tras un minucioso análisis, se comprueba que el juguete:

- No está destinado a ser ensamblado por un niño
- No presenta láminas de plástico flexibles.
- No es una bolsa de juguete.
- No se utiliza vidrio en su construcción.
- No está formado por un material expandible.
- Sus bordes no presentan riesgo de lesiones.
- No presenta riesgos por puntas punzantes o alambres metálicos accesibles o no.
- No posee elementos salientes sin protección.
- No existen riesgos debidos a partes móviles.
- No es un juguete accionado por la boca ni está destinado a ponerse en la boca.
- No es un globo.
- No es una cometa de juguete ni un juguete volante con cuerda.
- No es un recinto en el que el niño pueda penetrar ni una máscara o casco.
- No está destinado a soportar el peso de un niño.
- No es un juguete pesado inmóvil.
- No es o contiene proyectiles.
- No es un juguete acuático ni un juguete hinchable.
- No contiene fulminantes.
- No es un juguete acústico.
- No contiene fuentes no eléctricas de calor.
- No contiene elementos que puedan ser considerados bolas pequeñas.
- No contiene imanes.
- No es una bola yoyó.
- No es un juguete unido a un alimento.

Por las habilidades precisas para utilizarlo, no es un *Juguete destinado a menores de 36 meses*, por lo que el apartado 5 de la norma no es de aplicación.

El envase y embalaje del producto se ha evaluado según el apartado 6 de la norma y se concluye que está formado por una bolsa de tela que no contiene partes pequeñas que se puedan separar y pasar a través de la galga E del ensayo denominado *Bolas pequeñas y ventosas*.

No se considera preciso la inclusión de advertencias particulares.

Resultados generales:

En conformidad con la normativa vigente, no se han considerado necesarios ensayos adicionales en este juguete.

El juguete cumple con la normativa de aplicación.

## Etiqueta del producto

**CE**  
IDADE RECOMENDADA  
+ 6 anos  
Conservar esta etiqueta para futuras consultas

**MIUDIÑO S. COOP. GALEGA**  
Estrada de San Xoán, 233  
36315 · Vigo  
Pontevedra

Miudiño S Coop Galega  
miudiño.com

**100 €** Ref: 210410/17-001

**Chave  
Ferrolterra  
de madeira**

**HABILIDADE E PUNTERÍA**  
Xoguetes para compartir!

Os xogos de habilidade e puntería, ademais de facernos traballar esas características fan que desenvolvamos tamén a nosa paciencia. Pódese xogar en solitario, pero moitos deles están especialmente indicados para o xogo grupal, construíndo espazos de acercamento, aprendizaxe e divertimento en común.

A chave ferrolterra é un marabilloso xoguete de puntería. Realizado artesanalmente en madeira de piñeiro tratada con aceites naturais. Consta de varias pezas: a caixa coa chave e 6 pellos.

**INDICACIÓNS DE XOGO:** O xogo consiste principalmente en puntuar dándolle á chave. Para mais información das regras de xogo consultar na paxina web: <http://www.amigosdachave.es/>

Mínimo 2 xogadores

### ANEXE 3.3

Fiche de l'élément fourni par la Coopérative. Nous avons choisi de l'inclure en annexe car elle n'est pas accessible dans les archives ou autres dépôts ouverts au public.

<b>Empresa:</b>  Miudiño SCG F27823442 ESTRADA DE SAN XOÁN, 233 Teléfono: 653025708	
<b>Grupo:</b> Muñecas y Caballitos	
<b>Modelo:</b> Moura Miudiña	
<b>Nº Identificación:</b> 210101	

**Descripción del producto:**

El producto denominado "Moura Miudiña", es una preciosa muñeca elaborada artesanalmente. Su vestido de brocado y pasamanería evoca tiempos antiguos de realeza.

En la elaboración de esta gama de juguetes se emplean materiales naturales y pretende divulgar una pequeña parte del inmenso patrimonio inmaterial gallego a través de su mitología.

El juguete incluye peine de madera realizado artesanalmente.

La muñeca mide 43 cm de alto.

**Descripción del proceso de fabricación:**

Muñeca elaborada artesanalmente, con cuerpo de algodón y relleno de lana cardada.

El cabello está realizado en lana natural y decorado con pasamanería. El cabello ha sido teñido artesanalmente con tintes naturales por Veilavén Artesanía.

**Grupo de edad:** +2 años

**Uso:**

El juguete pertenece a la colección de Muñecas y Caballitos, estos juguetes, potencian la imaginación y una realidad de juego sin violencia, en igualdad, con respeto, tolerancia, sabiduría, humor y pasión.

**Embalaje del juguete:**

El juguete se presenta en una bolsa de tela permeable al aire.

**Junto con este documento se adjunta una lista detallada de materiales y componentes.**

**Documentos de control que se adjuntan:**

Planos/Diseño	No
Instrucciones	No
Ficha de productos utilizados	No
Etiqueta del producto	Sí

**Dirección de fabricación:**

CALLE DE SAN XOÁN, 233  
 36315 Vigo, PONTEVEDRA

**Dirección de almacenamiento:**

CALLE DE SAN XOÁN, 233  
 36315 Vigo, PONTEVEDRA

**Procedimiento de evaluación de la conformidad:**

Este elemento se encuentra supeditado a la Directiva 2009/48/CE. La evaluación de la conformidad se ha realizado de forma interna según lo definido en el Anexo II, módulo A, de la decisión 768/2008/CE.

Con arreglo a dicho módulo, se ha realizado una evaluación interna de la conformidad o autoverificación, aplicando en las fases de diseño y producción las normas armonizadas que se detallan a continuación, mediante las que se abarcan todos los requisitos de seguridad pertinentes.

- EN-71-1:2014
- EN 71-2:2011+A1:2014

**Evaluaciones de seguridad:**

El artículo 18 de la Directiva sobre seguridad de los juguetes obliga a los fabricantes a realizar una evaluación de los riesgos químicos, físicos, mecánicos, eléctricos, de inflamación, higiénicos y radiactivos los juguetes, así como una evaluación de la posible exposición a esos peligros.

Se efectúa así mismo, una evaluación de la probabilidad de la presencia de sustancias prohibidas o restringidas en el juguete.

Si no es razonable esperar que existan ciertos peligros, no se deberá hacer pruebas de ellos.

La evaluación de la seguridad debe evaluar diferentes tipos de riesgos y peligros. En el caso que nos ocupa, se realiza la siguiente evaluación de riesgos:

Mecánicos, físicos, eléctricos y de inflamación:

- El producto cumple las normas armonizadas publicadas mencionadas en el apartado anterior, por tanto no requiere ninguna evaluación a mayores de los peligros mecánicos, físicos, eléctricos y de inflamabilidad.

Higiénicos y radiactivos:

- El producto no presenta materiales radiactivos.
- El producto ha sido diseñado y fabricado de manera que satisfagan los pertinentes requisitos de higiene y limpieza.
- El producto es un juguete textil destinado a menores de 36 meses que puede ser lavado a mano. En la etiqueta se adjunta la información precisa para realizar el lavado correctamente.

Químicos:

- La probabilidad de presencia de sustancias químicas prohibidas o restringidas en el juguete es residual, ya que no son elementos presentes en ninguno de los materiales utilizados. Por tanto no procede realizar ensayos ya que no se sospecha que pueda aparecer ninguna de estas sustancias en el juguete en cuestión.
- El juguete no contiene fragancias.

**Junto con el presente documento se adjunta la DECLARACIÓN CE DE CONFORMIDAD del producto.**

**Junto con el presente documento se adjuntan los INFORMES DE ENSAYO del producto.**

Fecha 01 de Noviembre de 2016

CÉSAR FREIRIA PRADO NIF  
Presidente de la cooperativa

## Lista de materiales

<p><b>Empresa:</b>                  Miudiño SCG                  F27823442                  ESTRADA DE SAN XOÁN, 233                  Teléfono: 653025708</p>	
<b>Grupo:</b> Muñecas y Caballitos	
<b>Modelo:</b> Moura Miudiña	
<b>Nº Identificación:</b> 210101	
<b>Edad recomendada:</b> +2 años	

Pieza	Descripción	Material	Accesible
Tela cabeza y cuerpo	Tela rosada	Algodón	Sí
Tela - pelo	Fibras de lana teñidas	Lana natural	Sí
Tela - vestido	Tela negra con bordados	Poliéster	Sí
Material de relleno	Fibra de relleno	Lana cardada	No
Tela - costura	Hilo rosado	Poliéster	Sí
Tela - costura	Hilo negro	Poliéster	Sí
Tela - costura	Hilo rojo	Poliéster	Sí
Cuerda	Cuerda	Cuerda de algodón	Sí
Peine	Peine de madera	Madera	Sí

### Instrucciones de limpieza incluidas en la etiqueta

Por ser un juguete textil destinado a menores de 36 meses se incluyen en la etiqueta las indicaciones precisas para realizar una adecuada limpieza del producto.

En este caso es un juguete lavable con las siguientes indicaciones:



Lavado a mano

No utilizar lejía

Planchar a una temperatura máxima de 110°C

No utilizar secadora

Secado horizontal

## **Análisis según la Norma EN 71-1**

Tal y como se describe en la norma UNE-EN-71, los juguetes deben someterse a evaluaciones y distintos ensayos para garantizar que cumplen los requisitos de seguridad descritos en ella.

Se ha llevado a cabo un procedimiento de evaluación interna de la conformidad, realizando sobre el juguete en cuestión los ensayos precisos para garantizar su adecuación a la norma.

El juguete objeto de ensayo, ha sido diseñado y fabricado conforme a la normativa vigente.

Se han realizado los ensayos pertinentes para garantizar la seguridad de los distintos elementos.

Por las características particulares del juguete se realizan todas las comprobaciones indicadas en el apartado 4 de la norma EN-71-1 referentes a los *requisitos generales*, comprobándose que el elemento se adecúa a la norma.

En concreto, tras un minucioso análisis, se comprueba que el juguete:

- No está destinado a ser ensamblado por un niño
- No presenta láminas de plástico flexibles.
- No es una bolsa de juguete.
- No se utiliza vidrio en su construcción.
- No está formado por un material expandible.
- Sus bordes no presentan riesgo de lesiones.
- No presenta riesgos por puntas punzantes o alambres metálicos accesibles o no.
- No posee elementos salientes sin protección.
- No existen riesgos debidos a partes móviles.
- No es un juguete accionado por la boca ni está destinado a ponerse en la boca.
- No es un globo.
- No es una cometa de juguete ni un juguete volante con cuerda.
- No es un recinto en el que el niño pueda penetrar ni una máscara o casco.
- No está destinado a soportar el peso de un niño.
- No es un juguete pesado inmóvil.
- No es o contiene proyectiles.
- No es un juguete acuático ni un juguete hinchable.
- No contiene fulminantes.
- No es un juguete acústico.
- No contiene fuentes no eléctricas de calor.
- No contiene elementos que se pueden considerar bolas pequeñas.
- No contiene imanes.
- No es una bola yoyó.
- No es un juguete unido a un alimento.

Así mismo, el juguete objeto de este expediente es un *Juguete destinado a menores de 36 meses*, por lo que debe ser conforme a los requisitos del apartado 5, junto con los requisitos pertinentes del apartado 4. Se procede a analizar el apartado 5 de la norma.

- Según la norma, los requisitos generales no se aplican a los artículos siguientes que conforman el juguete, tejido, hilo, cordeles y pelusa. Además las piezas desmontables (en este caso el

peine) no entra completamente en el cilindro para partes pequeñas cuando se realiza el ensayo *Cilindro para partes pequeñas*.

- El juguete se considera juguete blando relleno, y tal y como recoge la norma:
  - Su relleno no contiene ningún cuerpo duro o puntiagudo.
  - No contiene elementos pequeños y su material de relleno es tejido, por lo que no es preciso realizar con él el ensayo *Cilindro para partes pequeñas*.
  - La cobertura del juguete, se ensaya según el *Ensayo de tracción. Costuras y materiales*.
  - El juguete no tiene ningún tipo de láminas de plástico que se pueda desprender.
  - El juguete no tiene cadenas o cables eléctricos. En el caso de la cuerda de la que cuelga el peine, tal y como está indicado para los lazos fijos, no tiene un perímetro superior a 380 mm, medidos según el ensayo *Perímetro de las cuerdas y cadenas, apartado Cuerdas y cadenas con un solo punto de fijación o con puntos de fijación a menos de 94 mm de distancia*. Además las partes en las que se separa no tiene una longitud mayor a 220 mm, por lo que no se exige advertencia expresa.
  - El juguete no contiene líquidos.
  - El juguete no está destinado a montarse en él.
  - El juguete no contiene elementos de vidrio o porcelana.
  - El apartado que delimita la forma y tamaño de ciertos juguetes, no se aplica en este caso por ser un juguete blando relleno compuesto de partes blandas rellenas, partes blandas de relleno y elementos de tejido.
  - En caso de contener fibras monofilamento, con longitud estirada superior a 50 mm y sujetos a un soporte de tejido, se colocará la oportuna advertencia.
  - El juguete no es una bola pequeña ni contiene bolas pequeñas.
  - El juguete es un juguete blando relleno por lo que está explícitamente excluido de los requisitos de las figuras para jugar.
  - No es un juguete con forma hemisférica.
  - El juguete no contiene ventosas.
  - El juguete no tiene cuerdas destinadas a llevarse total o parcialmente alrededor del cuello.

El envase y embalaje del producto se ha evaluado según el apartado 6 de la norma y se concluye que está formado por una bolsa de tela que no contiene partes pequeñas que se puedan separar y pasar a través de la galga E del ensayo denominado *Bolas pequeñas y ventosas*.

De acuerdo con el apartado 7 de la norma, en la etiqueta del producto se incluyen de forma claramente visible todas las advertencias precisas. En concreto, por la longitud del cabello del juguete se indica lo siguiente:

ADVERTENCIAS:

Debido al pelo largo de este juguete no es conveniente para menores de 10 meses.

Así mismo se añade la edad recomendada.

Se añade información sobre alérgenos:

Juguete elaborado con lana de oveja 100% natural

Tras el presente análisis de la normativa, se presenta un informe de los diferentes ensayos realizados sobre el juguete, donde se detallan los métodos utilizados, las observaciones que se deben tener en cuenta y el resultado obtenido para cada uno de ellos.

Resultados generales:

Tal y como se detalla en el presente análisis del producto según la norma UNE EN-71-1, y se comprueba en los ensayos realizados, se puede aseverar que el producto cumple la normativa de aplicación.

#### **Análisis según la Norma EN 71-2:2011+A1:2014**

---

Esta norma especifica las categorías de los materiales inflamables prohibidos en todos los juguetes y los requisitos relativos a inflamabilidad cuando ciertos juguetes son sometidos a una pequeña fuente de ignición.

Por las características generales del juguete analizado, son de aplicación los requisitos generales y los requisitos específicos de los juguetes flexibles rellenos incluidos en esta norma.

Tras el análisis de los requisitos generales, se concluye que el juguete no contiene ninguna de las categorías de materiales inflamables prohibidas en todos los juguetes, en concreto:

- No contiene celuloide (nitrato de celulosa) ni materiales que presenten al fuego el mismo comportamiento que el celuloide.
- Los materiales de superficie pilosa no presentan efecto relámpago.
- No contiene gases inflamables, líquidos extremadamente inflamables, líquidos altamente inflamables, líquidos inflamables ni geles inflamables.

Analizando los requisitos específicos de Juguetes flexibles rellenos, se concluye la necesidad de ensayar el juguete mediante el ensayo de inflamabilidad especificado en el capítulo 5.5.

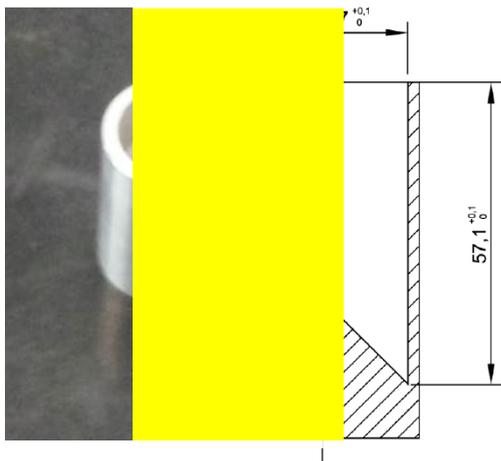
<p><b>Empresa:</b></p>  <p>Miudiño SCG F27823442 ESTRADA DE SAN XOÁN, 233 Teléfono: 653025708</p>	
<p><b>Grupo:</b> Muñecas y Caballitos</p>	
<p><b>Modelo:</b> Moura Miudiña</p>	
<p><b>Nº Identificación:</b> 210101</p>	
<p><b>Edad recomendada:</b> +2 años</p>	
<p><b>Dimensiones:</b> 43 cm de alto</p>	

### Informe de ensayo

#### Cilindro para partes pequeñas

Se toma el elemento objeto de ensayo, en este caso el peine, y se introduce sin comprimirlo, en un cilindro de las dimensiones indicadas en la figura (dimensiones en milímetros). A continuación se comprueba si el elemento ensayado entra completamente en dicho cilindro.

Se comprueba que el artículo no sufre ningún tipo de compresión, así mismo se realiza la comprobación de si alguna parte del artículo excede la parte superior del cilindro colocando una hoja de plástico transparente sobre el éste.



#### Resultado del ensayo:

Tras la comprobación del elemento extraíble presente en el juguete, denominado peine, se comprueba que no existen piezas que entren completamente en el cilindro de ensayo.

<p><b>Empresa:</b></p>  <p>Miudiño SCG F27823442 ESTRADA DE SAN XOÁN, 233</p>	
--	--

<b>Teléfono: 653025708</b>	
<b>Grupo:</b> Muñecas y Caballitos	
<b>Modelo:</b> Moura Miudiña	
<b>Nº Identificación:</b> 210101	
<b>Edad recomendada:</b> +2 años	
<b>Dimensiones:</b> 43 cm de alto	

### **Informe de ensayo**

---

#### **Ensayo de tracción. Costuras y materiales**

El aparato de ensayo es una máquina para ensayo de tracción o dispositivo de peso muerto. Como la pieza puede cogerse entre el pulgar y el índice, se ponen las mordazas correspondientes, en este caso, mordazas con bocas a las que se han fijado unos discos con un diámetro de 19 mm.

#### *Procedimiento*

Se quita todo tipo de ropa suministrada con la muñeca.

Se sujetan las mordazas en el lugar más desfavorable de la envoltura, en este caso se ensayarán la costura entre la pierna y el cuerpo.

Las mordazas se colocan a 30 mm de ambos lados de la costura y a igual distancia de ésta.

Se aplica de manera gradual una fuerza de  $(70 \pm 2)$  N entre las dos mordazas durante un periodo de 5 s. Se mantiene la fuerza durante 10 s.

Se comprueba que no existen aberturas en el material de cubierta de más de 6 mm.

Se toma una varilla de 12 mm de diámetro con un extremo totalmente redondeado y se comprueba si puede insertarse a través de cualquier pequeña abertura en la costura o de la envoltura usando una fuerza máxima de 10 N.

No es posible insertar la varilla en ninguna pequeña abertura de la costura y no se generaron aberturas en el material de cubierta.

<p><b>Empresa:</b></p>  <p><b>Miudiño SCG</b>  <b>F27823442</b>  <b>ESTRADA DE SAN XOÁN, 233</b>  <b>Teléfono: 653025708</b></p>	
<p><b>Grupo:</b> Muñecas y Caballitos</p>	
<p><b>Modelo:</b> Moura Miudiña</p>	
<p><b>Nº Identificación:</b> 210101</p>	
<p><b>Edad recomendada:</b> +2 años</p>	
<p><b>Dimensiones:</b> 43 cm de alto</p>	

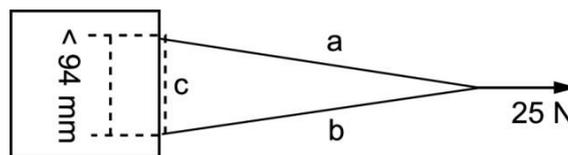
### Informe de ensayo

#### Ensayo de comprobación del Perímetro de las cuerdas y cadenas. Cuerdas y cadenas con un solo punto de fijación o con puntos de fijación a menos de 94 mm de distancia

Se realiza el siguiente ensayo en la cuerda que sujeta el peine.

El procedimiento de ensayo es el siguiente.

Se aplica una fuerza de tensión de  $(25 \pm 2)$  N hacia el centro de la cuerda o cadena y se mide el perímetro del lazo.



Tal y como se observa en la figura, el perímetro de la cuerda es la resultante de  $a+b+c$ .

Tras la realización del ensayo se constata que la resultante  $a+b+c$  es menor que 380 mm, por lo que se cumplen los requisitos para lazos fijos de cuerdas y cadenas.

Por ser un juguete destinado a niños mayores de 18 meses, pero menores de 36 meses, si el lazo fijo se separase en una o más partes con una longitud superior a 220 mm debería incluirse una advertencia. Sin embargo, el lazo fijo no se separa en una longitud mayor a la especificada por lo que no es preciso advertencia expresa.

<p><b>Empresa:</b></p> <p><b>Miudiño SCG</b></p> <p><b>F27823442</b></p> <p><b>ESTRADA DE SAN XOÁN, 233</b></p> <p><b>Teléfono: 653025708</b></p>	
<p><b>Grupo:</b> Muñecas y Caballitos</p>	
<p><b>Modelo:</b> Moura Miudiña</p>	
<p><b>Nº Identificación:</b> 210101</p>	
<p><b>Edad recomendada:</b> +2 años</p>	
<p><b>Dimensiones:</b> 43 cm de alto</p>	

### **Informe de ensayo de inflamabilidad**

Se obtiene una llama de ensayo con un quemador adecuado, diseñado y construido según lo especificado en la norma EN ISO 6941:2003, Anexo A, que funciona a gas butano.

El quemador proporciona una llama cuya longitud puede ajustarse de 10 mm a 60 mm.

Antes de la realización del ensayo el juguete se acondiciona 7 h en un ambiente a  $(20\pm 5)^{\circ}\text{C}$  y humedad relativa de  $(65\pm 5)\%$ .

El ensayo se lleva a cabo en una cámara sin movimiento de aire y que no está afectada por el funcionamiento de equipos mecánicos durante el ensayo. La cámara se mantiene entre  $10^{\circ}\text{C}$  y  $30^{\circ}\text{C}$  con una humedad relativa entre 15% y 80% antes de llevar a cabo el ensayo.

Una vez retirada la muestra de la atmósfera de acondicionamiento, el ensayo se realiza en los 5 minutos siguientes.

#### **Ensayo para juguetes flexibles**

Se ensaya el juguete vestido, ya que se considera la presentación más desfavorable en el comportamiento frente al fuego.

Se lleva a cabo una prueba de observación para determinar el material más inflamable del juguete. El material más inflamable del juguete se considera la ropa y el cabello.

Se ajusta la llama del mechero a 20 mm y éste se desplaza hasta formar un ángulo de  $45^{\circ}$ .

Para la realización del ensayo de inflamabilidad se coloca la muñeca verticalmente, con la cabeza hacia arriba.

Se coloca el extremo del quemador a unos 5 mm del juguete y unos 20 mm del borde inferior del vestido, ya que la distancia de éste a la parte superior de la cabeza es mayor de 120 mm.

Se aplica la llama durante 3 segundos.

Se comprueba la respuesta del material al fuego, en este caso la tela sintética del vestido se funde y encoge alejándose de la llama, al retirar la fuente de ignición se auto extingue en segundos.

Por tanto, por ser auto extingible cumple con lo indicado en la norma EN 71-2.



**ADVERTENCIAS**

Por mor do cabelo longo este xoguete non é recomendable para menores de 10 meses.  
Debido al pelo largo este juguete no es conveniente para menores de 10 meses.

**INFORMACIÓN SOBRE ALÉRGENOS**

Xoguete elaborado con lá de ovella 100% natural.  
Juguete elaborado con lana de oveja 100% natural.

**IDADE RECOMENDADA**

+2 anos

**INDICACIÓNS DE LIMPEZA**



Conservar esta etiqueta para futuras consultas

**MIUDIÑO S. COOP. GALEGA**

Estrada de San Xoán, 233  
36315 - Vigo  
Pontevedra



Miudiño S Coop Galega  
miudiño.com



**Moura Mouraña**

Ref: 210101/ 17-001

**38 €**



**MITOLOXÍA GALEGA PARA XOGAR**

A Moura é considerada a figura máis importante da mitoloxía galega. Mulleres belisimas e encantadas que viven nas fontes, castros, penedos, mámoas e ruínas de antigos monumentos ou castelos, ou sexa, baixo auga ou baixo terra. Reciben moitos nomes, como donas, mozas, mulleres, señoritas, señoras, madamas, encantos, princesas e raíñas. *Son iguais ás hadas, xanas, anxanas, fées, korrigans, fairies, fate, moirai*, etc. Teñen cabelos rubios, é dicir, vermellos, a pel branca e as meixelas con lixeiros tons vermellos. Son encantadoras. Lavan, tecen, fían e peitean os seus cabelos á luz do sol, sobre unhas penas ou ás beiras das fontes. Ao tempo que fían cunha man, mazan leite coa outra e cargan na cabeza enormes pedras coas que constrúen os edificios ou estruturas nos que viven (castros, castelos, penedos).\*

**... coñeces algún castro ou penedo no que poida vivir unha moura?**

A Moura Miudiña é unha fermosa boneca elaborada artesanalmente, con corpo de algodón e recheo de lá natural cardada. O vestido de brocado e pasamanería evoca tempos antigos de realeza. O cabelo de lá natural é decorado con pasamanería e tinguido artesanalmente con tinturas naturais por Veilavén Artesanía.

**INCLÚE PEITE DE MADEIRA FEITO ARTESANALMENTE.**

\*Texto extraído de: Cuba, Xoán R./ Reigosa, Antonio/ Miranda, Xosé (1999): *Diccionario dos seres míticos galegos* (p.170) (Vigo/Xerais).



