Conjunt de fitxes
temàtiques del territori

Patrimoni Immaterial: Festes Populars

UAB Universitat Autònoma de Barcelona
Ajuntament de Palau-solità i Plegamans
biblioLab
Diputació Barcelona
CC BY NC SA

Patrimoni Immaterial: Festes Populars

I | P1 | P2 | P3 | ESO

Aquest conjunt d'activitats convida a conèixer algunes expressions del patrimoni immaterial vinculades a les festes, les llegendes i els éssers simbòlics del nostre entorn.

La proposta comença amb la llegenda de la Pedra Larga, un relat tradicional del municipi que es vincula a imatges reals del territori i permet explorar la dimensió narrativa de l'espai.

Tot seguit, es presenten els gegants de Palau-solità i Plegamans: el Dimoni i la Masovera. S'ofereixen dibuixos per acolorir i visualitzar mitjançant realitat augmentada, per aprofundir en la seva forma, significat i presència a la festa major.

Finalment, es treballa el Gall d'Abraxas, figura del bestiari català, a través d'una descripció detallada i una activitat artística per acolorir que permet ampliar el coneixement sobre els éssers fantàstics de la cultura popular.

ÍNDEX D'ACTIVITATS

D1	La llegenda de la Pedra Llarga	3
D5	El Dimoni	4
D4	La Masovera	5
D2	La història d'una bestiola	6
D3	L'Abraxas, la bèstia de Palau	7

Guia d'activitats del projecte socioeducatiu «El dimoni i les pedres» - Segona edició (2025)
Autora: **Paloma Valdivia Vizarreta @hurukuta**
Correcció i revisió: **Laura Carbonero Sánchez** i **Verónica Valcarce de Veer**
Publicació: **Ajuntament de Palau-solità i Plegamans**
Disseny gràfic i maquetació: **Silvia Calavera**
Primera edició: 2020

Aquest document està disponible a Internet de forma resumida i amb l'opció de descarregar el text completa: https://ddd.uab.cat/record/317819

Aquesta publicació ha estat realitzada amb el suport financer de BiblioLab, programa de la Xarxa de Biblioteques Municipals de la Diputació de Barcelona, la col·laboració de l'Ajuntament de Palau-solità i Plegamans, dins del Conveni entre l'Ajuntament de Palau-solità i Plegamans i la Universitat Autònoma de Barcelona.

UAB Universitat Autònoma de Barcelona · Ajuntament de Palau-solità i Plegamans · biblioLab · Diputació Barcelona

Reconeixement – No Comercial – Compartir Igual (by -nc -sa) o CC by -nc -sa : No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original. Això no implica que la persona que té els drets la pugui utilitzar amb finalitats comercials; només s'aplica la restricció a la resta de persones.

La llegenda de la Pedra Llarga

Diu la llegenda que fa molts anys, quan la gent encara vivia a les masies i s'ocupava de les tasques pròpies de la vida al camp, existia a Martorell, molt a prop de la Riba del Llobregat, un hostal. En aquest hostal treballava una minyona, que entre les coses que feia durant el dia s'encarregava d'anar a buscar aigua molt lluny, travessant el riu a gual, carregada amb grans càntirs.

Un dia va ploure a bots i barrals, i la noia no sabia com travessar el riu de tan ple com estava. Fatigada va exclamar que donaria la seva ànima al dimoni si aquest li feia la feina més fàcil. Tot d'una, el diable se li va aparèixer i li va prometre que si allò que havia dit era veritat, ell li bastiria un pont en una sola nit. Ella va acceptar de seguida, pensant que el dimoni no ho aconseguiria pas i que ella tampoc no perdria res.

Però el diable no tenia la més mínima intenció de perdre la juguesca, i aquella mateixa nit tota una colla de diables va iniciar la construcció del pont. El diable havia enganyat la noia, que no sabia que ell comptaria amb tota una colla d'ajudants.

Uns dimoniets carregaven pedres del Montseny o de Montserrat i els altres feien el pont. El diable feia de capatàs i buscava pedres ben grosses per acabar el més ràpid possible.

Arribada la matinada, el pont estava gairebé enllestit i la noia, que aleshores ja era conscient de l'errada que havia comès, va anar a correcuita a demanar ajuda a la seva mestressa.

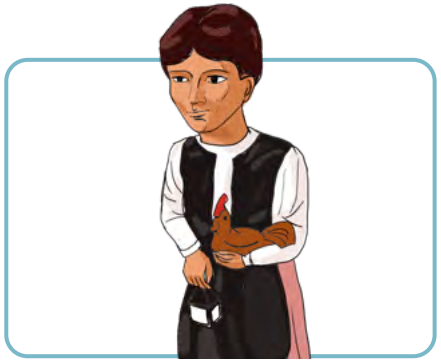
La mestressa va rumiar una solució: va anar al seu corral i va llençar una galleda d'aigua freda sobre el gall que dormia. L'animaló, espantat, va llançar un quiquiriquic tan fort que va ser respost per la resta de galls del veïnat malgrat que encara no fos de dia.

El cant va arribar a la riera de Caldes i fins a la masia de Can Cortès, i el gall que hi tenien va cantar just quan per allà passava el diable enfeinat, però content, amb l'última pedra a coll.

El diable va pensar que era de dia i que havia perdut la partida. Enrabiat, va llançar un renec i va deixar caure la pedra amb tanta ira que aquesta va quedar clavada set canes a la terra.

I d'aquesta manera tan singular va quedar aixecat a Martorell un pont conegut com a Pont del Diable, al qual li manca una pedra: la nostra Pedra Llarga.







UAB Universitat Autònoma de Barcelona · Ajuntament de Palau-solità i Plegamans · biblioLab · Diputació Barcelona

Caixa d'experiències educatives locals. Recorreguts lúdics i materials creatius pel patrimoni de Palau-solità i Plegamans Elaborat per Paloma Valdivia @hurukuta

El Dimoni

Aquest és el Dimoni!

Abans d'acolorir-lo, pots veure com és en realitat augmentada!

Per fer-ho, només cal que utilitzis un telèfon mòbil o una tauleta, amb l'ajuda d'una persona adulta:

1. Descarrega l'aplicació gratuïta Arloopa (la trobaràs a Google Play o App Store).
2. Obre l'aplicació i dona-li permís per fer servir la càmera. Enfoca amb la càmera el dibuix del Dimoni. Veuràs el personatge en 3D, amb els seus colors originals i en moviment!
3. Després de veure'l, acoloreix el dibuix com desitgis, fent servir la teva creativitat i els colors que més t'agradin.



UAB Universitat Autònoma de Barcelona · Ajuntament de Palau-solità i Plegamans · biblioLab · Diputació Barcelona

Caixa d'experiències educatives locals. Recorreguts lúdics i materials creatius pel patrimoni de Palau-solità i Plegamans Elaborat per Paloma Valdivia @hurukuta

La Masovera

Aquesta és la Masovera!

Abans d'acolorir-la, pots veure com és en realitat augmentada!

Per fer-ho, només cal que utilitzis un telèfon mòbil o una tauleta, amb l'ajuda d'una persona adulta:

1. Descarrega l'aplicació gratuïta Arloopa (la trobaràs a Google Play o App Store).
2. Obre l'aplicació i dona-li permís per fer servir la càmera. Enfoca amb la càmera el dibuix de la Masovera. Veuràs el personatge en 3D, amb els seus colors originals i en moviment!
3. Després de veure'l, acoloreix el dibuix com desitgis, fent servir la teva creativitat i els colors que més t'agradin.



UAB Universitat Autònoma de Barcelona · Ajuntament de Palau-solità i Plegamans · biblioLab · Diputació Barcelona

Caixa d'experiències educatives locals. Recorreguts lúdics i materials creatius pel patrimoni de Palau-solità i Plegamans Elaborat per Paloma Valdivia @hurukuta

La història d'una bestiola

L'Abraxas és la bèstia de les festes del nostre poble. És un gall, de caràcter i cant agressius, amb potes amenaçadores i amb les ales obertes en actitud de lluita.

Però què és el bestiari popular català?

És el conjunt de figures que representen animals reals o fantàstics, i que són exhibits durant les festes locals de Catalunya (cercaviles, balls populars, etcètera).

Són moltes les poblacions catalanes que tenen la seva pròpia bèstia. Per comprovar-ho, entra a l'inventari del bestiari festiu (codi QR) i busca la llista de bèsties. Tria'n una, dibuixa-la i crea una història amb ella com a protagonista.



La fitxa de l'Abraxas, gall bèstia de foc.

L'inventari del bestiari festiu

UAB Universitat Autònoma de Barcelona · Ajuntament de Palau-solità i Plegamans · biblioLab · Diputació Barcelona

Caixa d'experiències educatives locals. Recorreguts lúdics i materials creatius pel patrimoni de Palau-solità i Plegamans Elaborat per Paloma Valdivia @hurukuta

L'Abraxas, la bèstia de Palau



Aquest és l'Abraxas!

Abans d'acolorir-lo, pots veure com és en realitat augmentada!

Per fer-ho, només cal que utilitzis un telèfon mòbil o una tauleta, amb l'ajuda d'una persona adulta:

1. Descarrega l'aplicació gratuïta Arloopa (la trobaràs a Google Play o App Store).
2. Obre l'aplicació i dona-li permís per fer servir la càmera. Enfoca amb la càmera el dibuix de l'Abraxas. Veuràs el gall Abraxas en 3D, amb els seus colors originals i en moviment!
3. Després de veure'l, acoloreix el dibuix com desitgis, fent servir la teva creativitat i els colors que més t'agradin.

UAB Universitat Autònoma de Barcelona · Ajuntament de Palau-solità i Plegamans · biblioLab · Diputació Barcelona
Caixa d'experiències educatives locals. Recorreguts lúdics i materials creatius pel patrimoni de Palau-solità i Plegamans Elaborat per Paloma Valdivia @hurukuta