

CONSTANÇA DE FÁTIMA LAGO BRÁS

PRESERVAÇÃO DO PATRIMÓNIO LÚDICO

ESTUDO COMPARATIVO DAS ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONAIS
PRATICADAS AINDA HOJE EM PORTUGAL E EM GOA, DAMÃO E DIU

VOLUME I



UNIVERSIDADE DO ALGARVE

1997



CONSTANÇA DE FÁTIMA LAGO BRÁS

PRESERVAÇÃO DO PATRIMÓNIO LÚDICO

ESTUDO COMPARATIVO DAS ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONAIS
PRATICADAS AINDA HOJE EM PORTUGAL E EM GOA, DAMÃO E DIU

DISSERTAÇÃO ELABORADA SOB ORIENTAÇÃO DOS PROFESSORES
DOUTORES TERESA JÚDICE GAMITO E ANTÓNIO DE PAULA BRITO,
APRESENTADA À UNIVERSIDADE DO ALGARVE, COM VISTA À
OBTENÇÃO DO GRAU DOUTOR NO RAMO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E
HUMANAS, NA ESPECIALIDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS (ETNOLOGIA)

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

1997

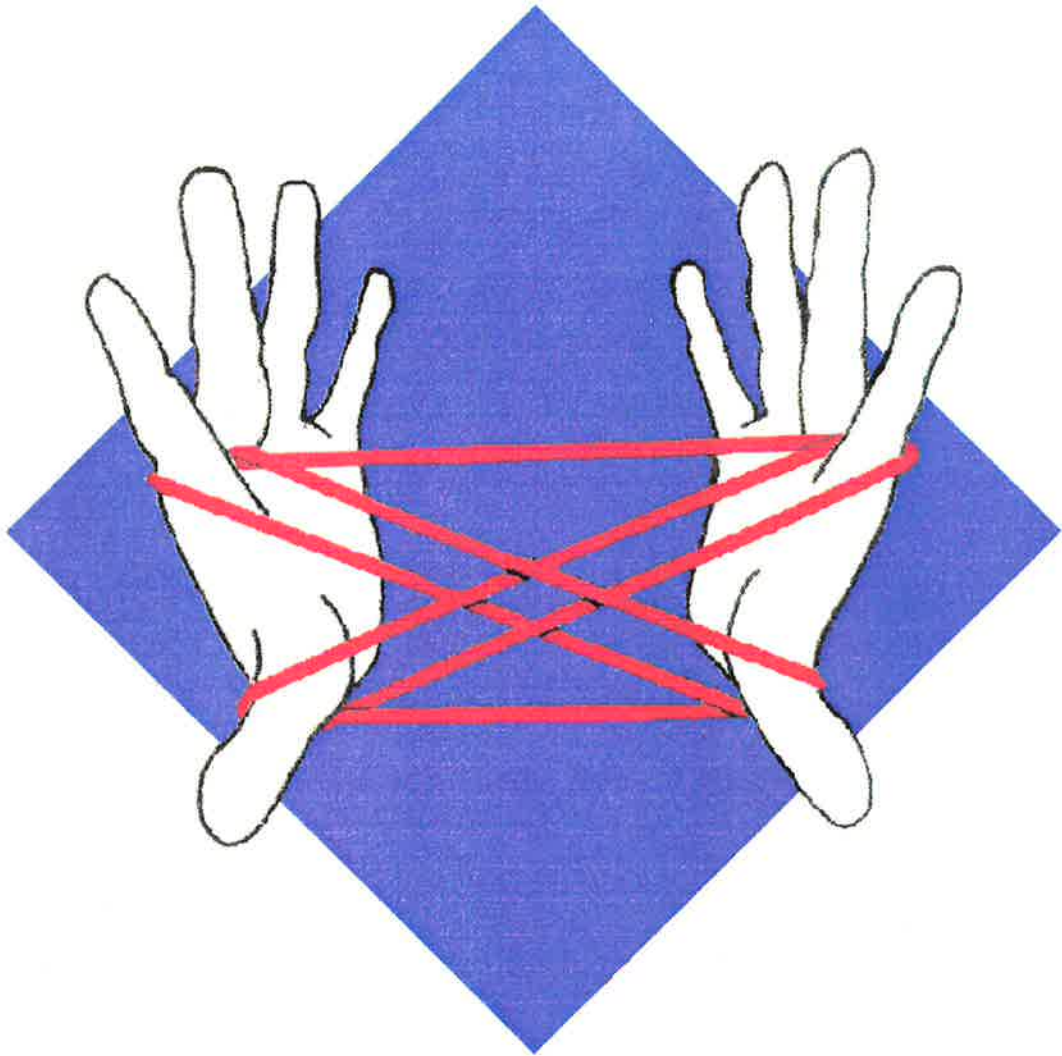
UNIVERSIDADE DO ALGARVE
SERVIÇO DE DOCUMENTAÇÃO

2312 F8	224871
394,3(469)(0.43.2)	
BRA * Pae	

1565 T,

1º vol.

1



AOS MENINOS E MENINAS A QUEM NÃO SOBRA TEMPO PARA BRINCAR

RESUMO

Esta investigação insere-se no campo da Etnologia e tem por objetivo o estudo comparativo das actividades lúdicas tradicionais, praticadas, ainda hoje, em Portugal e em Goa, Damão e Diu; enquadrou-se em contextos geográficos situados em continentes distintos, mas sofrendo na Índia, uma forte influência socio-cultural portuguesa, durante cerca de 450 anos.

A metodologia utilizada baseou-se na recolha etnográfica servindo-se da observação participante para o registo e recolha de dados e do método comparativo para a sua análise. Foram valorizados os registos, audio, video e fotográfico assim como a recolha de materiais, como meios de preservar o património lúdico.

Dos resultados obtidos verificou-se haver, ainda hoje, práticas lúdicas comuns – *jogos, danças, rondas, jogos cantados* infantis, assim como festividades e *tradições populares* dos adultos. São analisadas as semelhanças e as influências encontradas. Do estudo dos objectos lúdicos observaram-se semelhanças nas improvisações feitas com os materiais utilizados. Da abordagem que fizemos aos espaços, ressaltou a importância do *sítio* do jogo.

Desta investigação resulta a necessidade de, em futuros estudos, aprofundar fontes ligadas às artes plásticas, à música, ao cinema, à literatura e de prestar especial atenção às novas formas de criação e comunicação. A preservação deste património lúdico poderá ajudar a manter a identidade cultural, assim como contribuir para a continuidade da existência dos laços que ligam Portugal e Goa, Damão e Diu.

PALAVRAS CHAVE:

Etnologia; Património lúdico; Jogos tradicionais; Rondas.

ABSTRACT

The main purpose of this research, in the field of Ethnology, is the comparative study of the traditional ludic activities which are still performed today, both in Portugal and in Goa, Daman and Diu (India). The study took place in geographical contexts situated in different continents, but undergoing in India a strong Portuguese socio-cultural influence for about 450 years.

The research methodology was based on an ethnographic approach. Participant observation was used to collect and record data which were analysed using the comparative method. Audio and video recordings, photographs, as well as the collection of materials, were chosen as a privileged way of preserving the ludic heritage.

The results of the study indicate that nowadays there are still common ludic activities – games, dances, round dances, children's singing games, as well as festivities and popular traditions in general. Similarities and influences are analysed. The study of ludic props evidences similar ways of improvising with the materials used. The approach to the study of space showed the importance of the *sense of place*.

This research points out to the fact that future studies should further investigate sources connected to the Visual Arts, Music, Cinema, Literature, and also pay special attention to new forms of creativity and communication. The preservation of this ludic heritage may help to maintain the cultural identity as well as the bonds that link Portugal to Goa, Daman and Diu.

KEY WORDS:

Ethnology; Ludic heritage; Traditional games, Round dances.

VOLUME I

ÍNDICE

LISTA DE QUADROS	XVII
LISTA DE FIGURAS	XIX
AGRADECIMENTOS	XXVII
PREFÁCIO.....	XXIX
1 - INTRODUÇÃO	3
1.1 - Evolução do Trabalho	5
1.2 - A Preservação do Património Lúdico	10
1.3 - Estudos Comparativos	15
1.4 - Estrutura Geral do Trabalho	21
2 - CONTEXTOS SÓCIO-GEOGRÁFICOS E HISTÓRICOS.....	25
2.1 - Portugal	25
2.2 - Índia	27
2.2.1 - A Índia e os Portugueses	27
2.2.2- Goa.....	29
2.2.3 - Damão	32
2.2.4 - Diu	33
2.3 - Conclusões	35
3 - METODOLOGIA.....	39
3.1 - Locais e Ocasões de Recolha	39
3.2 - Registo Fotográfico.....	41
3.3 - Fiabilidade e Validade	43
3.4 - Método Comparativo	44
3.4.1 - Observação Participante.....	45

3.5 - Conclusões	49
4 - JOGOS TRADICIONAIS	53
4.1 - Memórias dos Jogos Tradicionais	55
4.2 - Recolha de Jogos - Classificação	77
4.3 - O <i>Corpo</i> como base de critério para a apresentação dos jogos	85
4.4 - Modo de Apresentação e Discussão dos Dados.....	90
4.4.1 - Definição das variáveis constantes das fichas.	91
4.5 - Jogos de Corpo Inteiro - Listagem	92
4.5.1 - Fichas de Jogos com registo fotográfico.....	92
Nº 1 - Barra do Lenço / Lencinho Queimado ou <i>Sunnem ani hadd</i> ...	93
Nº 2 - Bate e Fica / Bate e Fica ou <i>Bauli</i>	97
Nº 3 - Cabra cega / Romeu e Julieta ou <i>Cuddi-Hockdi</i>	101
Nº 4 - Cinco cantinhos / Quatro cantinhos ou <i>Consho</i>	105
Nº 5 - Eixo / Eixo	109
Nº 6 - Escondidas / Rou-Rou ou <i>Appá-Lippá</i>	113
Nº 7 - Galinha dos Ovos de Ouro / Jogo da Galinha.....	117
Nº 8 - Gato e Rato / Gato e Rato	121
Nº 9 - Lencinho / Lencinho vai na Mão ou <i>Lenz</i>	127
Nº 10 - Macaca / <i>Pariani</i>	133
Nº 11 - Macaquinho do Chinês / Macaquinho do Chinês	139
Nº 12 - Mamã Dá Licença / <i>Mãe Macá Lisenç</i>	143
Nº 13 - Mata / Ring ou <i>Argol</i> ou <i>Tenicoit</i>	147
Nº 14 - Países / Países ou <i>Gaun</i>	151
Nº 15 - Pisca / Pisca ou <i>Dolo Molo</i>	155
Nº 16 - Polícias e Ladrões / Polícias e Ladrões ou <i>Chor Police</i>	159
Nº 17 - Prendas / Prendinhas	163
Nº 18 - Rebenta / Rebenta.....	167

Nº 19 - Rei Manda / Rei Manda, Dar Ordens.....	171
Nº 20 - Saltar à Corda / Saltar à corda ou <i>Dori Uddunk</i>	175
Nº 21 - Tracção à Corda / Tracção à Corda.....	179
Nº 22 - Trapo ou Lencinho Queimado / O Esconde Lenço ou Caça ao Tesouro.....	183
4.5.2 - Quadro de Resultados Nº 1.....	187
4.5.3 - Discussão.....	188
4.6 - Jogos de Mãos - Listagem.....	195
4.6.1 - Fichas de Jogo com registo fotográfico.....	195
Nº 23 - Anel ou Anelinho / Anel ou <i>Mudi</i>	196
Nº 24 - Berlinde ou Carolo / Berlinde ou <i>Goddé</i>	199
Nº 25 - Bilharda ou Paulito / <i>Guilli-Dandá</i>	207
Nº 26 - Castanhas ou Castanhas em Castelo / Sete Telhas ou <i>Lou Korió</i> ou <i>Lopió</i>	211
Nº 27 - Cinco Pedrinhas / Cinco Pedrinhas ou <i>Fatrani</i>	215
Nº 28 - Cordel ou Fio / <i>Sutam</i>	221
Nº 29 - Galo / <i>Tikllem</i>	227
Nº 30 - Loto / Bingo.....	231
Nº 31 - Ludo ou Não Te Irrites /Ludo ou <i>Snakes and Ladders</i>	235
Nº 32 - Mão Quente / Mão Quente.....	239
Nº 33 - Palmas / <i>Apô Jingapô</i>	243
Nº 34 - Pião / Pião ou <i>Bounró</i>	249
Nº 35 - Punho / Punho ou <i>Mutt</i>	253
Nº 36 - Quantos Queres? / <i>Kitlé-Zai?</i>	257
Nº 37 - Sardinha ou Quentinhas / Sardinha.....	261
Nº 38 - Serrubico / Varre Varre Vassourinha.....	265
4.6.2 - Quadro de Resultados Nº2.....	269

4.6.3 - Discussão	270
4.7 - Jogos de Pés - Listagem.....	278
4.7.1 - Fichas de Jogo com registo fotográfico	278
Nº 39 - Pisa ou Um, Dois, Três, Pisa / Um, Dois, Três, <i>Pinz</i>	279
Nº 40 - Sapatos / Mistura ou <i>Moche</i>	283
4.7.2 - Quadro de Resultados Nº 3	287
4.7.3 - Discussão	287
4.8 - Conclusões	289

VOLUME II

ÍNDICE

LISTA DE QUADROS	XI
LISTA DE FIGURAS.....	XIII
5 - ESPAÇOS E MATERIAIS LÚDICOS.....	295
5.1 - Espaço Lúdico.....	295
5.2 - A importância do Sítio do Jogo.....	300
5.3 - Materiais Lúdicos	305
5.3.1 - A Criatividade Lúdica com Materiais Ocasioneis	306
5.3.2 - Recolha de Objectos Lúdicos - Listagem	312
5.3.3 – Fichas de Objectos Lúdicos com registo fotográfico.....	312
Nº 1 - Arco / Arco ou <i>Attó</i>	313
Nº2 - Baloço / Baloço ou <i>Dollaunem</i>	317
Nº3 - Barco / <i>Cuná</i>	321
Nº4 - Bola / Bola	325
Nº5 - Canudo / <i>Fottaxi Tefddam</i>	331
Nº6 - Carrinhos / Carrinhos	335
Nº7 - Fisga / Funda ou <i>Gofin</i>	339

Nº8 - Moínhos / <i>Vir-Vir</i>	343
Nº9 - Papagaio / <i>Patang</i>	347
Nº10 - Pauzinho / Pauzinho	351
5.4 – Quadro de Resultados Nº 4	355
5.5 – Discussão	355
5.6 - Conclusões	361
6 - DANÇAS, RONDAS E JOGOS CANTADOS	365
6.1 - Estudos e Nomenclaturas	371
6.2 - A Memória das Danças Rondas e Jogos Cantados e os Grupos de Folclore	374
6.3 - Recolha das Danças, Rondas e Jogos Cantados.....	380
6.3.1 - Definição das variáveis constantes das fichas.....	381
6.4 - Listagem.....	382
6.5 - Fichas de Danças, Rondas e Jogos Cantados com registo fotográfico	382
Nº1 - A Menina Que Está No Meio - Portugal	383
Nº 1' - A Menina, A Menina Maria - Índia.....	385
Nº 2 - Indo Eu, Indo Eu A Caminho De Viseu - Portugal.....	389
Nº 2' - Indo Eu, Indo Eu A Caminho Do Jardim - Índia	391
Nº 3 - Fui Ao Jardim Da Celeste - Portugal.....	395
Nº 3' - A Luzir A Luzir - Índia.....	397
Nº4 - Ora Bate Padeirinha - Portugal	401
Nº 4' - Ora Bat'a Padeirinha - Índia	403
Nº5 - Que Linda Falua - Portugal	407
Nº 5' - Bom Barqueiro - Índia.....	409
Nº 6 - Senhora Don'Anica - Portugal.....	415
Nº 6' - Ora Vivam As Meninas - Índia.....	417

6.6 - Quadro de Resultados Nº 5	421
6.7 - Discussão	421
6.8 - Conclusões	426
7 - FESTIVIDADES E TRADIÇÕES POPULARES	431
7.1 - Chegas de Bois e Marradas	432
7.2 - Outros Aspectos do Ludismo Adulto	447
7.3 - Conclusões:	452
8 - CONCLUSÃO	457
9 - RECOMENDAÇÕES PARA NOVAS INICIATIVAS	467
10 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E OUTRAS FONTES	471
1 - Introdução	471
2 - Contextos Sócio-Geográficos e Históricos	476
3 - Metodologia	477
4 - Jogos Tradicionais	479
5 - Espaços e Materiais Lúdicos	491
6 - Danças, Rondas e Jogos Cantados	495
7 - Festividades e Tradições Populares	498
11 - ÍNDICE DE AUTORES	503
12 - APÊNDICES	513
Apêndice A - Ofício do Dr. P. P. Shirodkar, Director do <i>Directorate of Archives, Archeology and Museum</i> , Pangim, Goa	513
Apêndice B - Troca de materiais lúdicos entre o representante do Governo de Goa e o Presidente da Câmara Municipal de Faro.	514
Apêndice C - Mapa das localizações de Portugal na Europa e de Goa, Damão e Diu na Índia.	515
Apêndice D - Ficha utilizada para recolha de Jogos Tradicionais.	516

Apêndice E - Ficha utilizada para recolha de Objectos Lúdicos.....	518
Apêndice F - Ficha utilizada para a recolha de Danças, Rondas e Jogos Cantados.	519
Apêndice G - Mapa de Portugal com indicação do Algarve e respectivos concelhos.	521
Apêndice G ₁ - Lista das escolas do Ensino Básico do 1º ciclo fornecida pela Direcção Regional de Educação do Algarve.	522
Apêndice H - Mapa de Goa com indicação das respectivas divisões administrativas.	526
Apêndice H ₁ - Lista das escolas do Ensino Primário fornecida pelos Serviços de Educação.	527
Apêndice I - Mapa de Damão com indicação das respectivas divisões administrativas.	555
Apêndice I ₁ - Lista das escolas do Ensino Primário fornecida pelos Serviços de Educação.	556
Apêndice J - Mapa de Diu com indicação das escolas do Ensino Primário.	558
Apêndice K - Exemplo da correspondência com informantes da Índia: carta da ex-professora do Ensino Primário de Goa, Anita Ataíde Lobo Rêgo (80 anos).	559
Apêndice L - Exemplo de Entrevista dada à imprensa de Goa.	561
Apêndice M - Exemplo de conferência feita na Índia.	562
Apêndice N - Exemplo de pedido de intervenção para fomentar o intercâmbio desportivo entre Portugal e a Índia.	563
Apêndice O - Exemplo de convívios na Índia em que se reavivam as memórias do relacionamento indo-português que, quase sempre, terminam num ritual de troca de prendas.	565

Apêndice P - Jogo de quadrícula de covas encontrado no degrau da entrada principal da igreja de N ^a Sr ^a da Assunção, em Safara (Moura), no Alentejo.....	566
Apêndice Q - <i>Lenga-lengas</i> mais usadas nos rituais de escolha, em Portugal e na Índia.	567
Apêndice R - Figuras complementares referidas nas fichas dos jogos nº20, 26 e 37.	568
Apêndice S - <i>Lenga-lengas</i> mais usadas nos jogos de <i>palmas</i> , em Portugal e na Índia.	570
Apêndice T - Objectos de fabrico artesanal e industrial de Portugal.	572
Apêndice U - <i>Flipper</i> feito com materiais improvisados.	574
Apêndice V - Objectos de variado fabrico artesanal da Índia.	575
Apêndice X - Conversas com crianças indianas.	577
Apêndice Z - Danças e trajes tradicionais portugueses na Índia.	578
Apêndice AA - Danças e trajes tradicionais em Portugal.	579
Apêndice BB - Letra do <i>Corredinho</i> de Goa.	580
Apêndice CC - Danças e letras de canções portuguesas em Diu.....	581
Apêndice DD - Descrição das <i>Chegas</i> do Barroso (Portugal) de Bento da Cruz.	583
Apêndice EE - Touros de luta, o seu criador e os prémios.....	584
Apêndice FF - Descrição de uma <i>Marrada</i> nas Mercês (Goa).....	585
Apêndice GG - Diploma Legislativo nº 438 publicado no Boletim Oficial do Estado da Índia, nº68 de 26 de Agosto de 1930 a páginas 1278 e 1279	587

LISTA DE QUADROS

VOLUME I

4 - JOGOS TRADICIONAIS

Quadro de Resultados N°1 - Análise comparativa das variáveis referentes aos Jogos de Corpo Inteiro	187
Quadro de Resultados N°2 - Análise comparativa das variáveis referentes aos Jogos de Mãos	269
Quadro de Resultados N°3 - Análise comparativa das variáveis referentes aos Jogos de Pés	287

VOLUME II

5 - ESPAÇOS E MATERIAIS LÚDICOS

Quadro de Resultados N°4 - Análise comparativa das variáveis referentes aos Objectos Lúdicos	355
---	-----

6 - DANÇAS, RONDAS E JOGOS CANTADOS

Quadro de Resultados N°5 - Análise comparativa das variáveis referentes às Danças, Rondas e Jogos Cantados	421
---	-----

LISTA DE FIGURAS

VOLUME I

4 - JOGOS TRADICIONAIS

Figura 1 - Barra do Lenço (1) - Portugal.....	95
Figuras 2/4- Lencinho Queimado; <i>Sunnem ani Hadd</i> (1') - Índia.....	95
Figuras 5/6 - Bate e Fica (2) - Portugal.....	99
Figuras 7/8 - Bate e Fica; <i>Bauli</i> (2') - Índia.....	99
Figuras 9/11 - Cabra Cega (3) - Portugal.....	103
Figuras 12/14 - Romeu e Julieta; <i>Cuddi-Hockdi</i> (3') - Índia.....	103
Figuras 15/16 - Cinco Cantinhos (4) - Portugal.....	107
Figuras 17/18 - Quatro Cantinhos; <i>Consho</i> (4') - Índia.....	107
Figuras 19/20 - Eixo (5) - Portugal.....	111
Figuras 21/22 - Eixo (5') - Índia.....	111
Figuras 23/24 - Escondidas (6) - Portugal.....	115
Figuras 25/26 - Rou-Rou; <i>Appá-Lippá</i> (6') - Índia.....	115
Figuras 27/29 - Galinha dos Ovos de Ouro (7) - Portugal.....	119
Figuras 30/31 - Jogo da Galinha (7') - Índia.....	119
Figuras 32/34 - Gato e Rato (8) - Portugal.....	123
Figuras 35/36 - Gato e Rato (8') - Índia.....	123
Figura 37 - Gato e Rato (8) - Portugal.....	125
Figura 38 - Gato e Rato (8') - Índia.....	125

Figuras 39/40 - Lencinho (9) - Portugal	129
Figuras 41/42 - Lencinho Vai na Mão; <i>Lenz</i> (9') - Índia.....	129
Figura 43 - Lencinho (9) - Portugal.....	131
Figura 44 - Lencinho Vai na Mão; <i>Lenz (Scooters)</i> (9') - Índia.....	131
Figuras 45/47 - Macaca (10) - Portugal.....	135
Figuras 48/51 - <i>Pariani</i> (10') - Índia	135
Figuras 52/53 - Macaca (10) - Portugal.....	137
Figuras 54/56 - <i>Pariani</i> (10') - Índia	137
Figuras 57/58 - Macaquinho do Chinês (11) - Portugal.....	141
Figuras 59/60 - Macaquinho do Chinês (11') - Índia	141
Figuras 61/63 - Mamã dá Licença (12) - Índia	145
Figuras 64/65 - <i>Mãe Macá Lisenç</i> (12') - Índia	145
Figuras 66/67 Mata (13) - Portugal.....	149
Figuras 68/70 - Ring; <i>Argol; Tenicot</i> - (13') - Índia.....	149
Figuras 71/73 - Países (14) - Portugal	153
Figuras 74/76 - Países; <i>Gaun</i> (14') - Índia.....	153
Figuras 77/79 - Pisca (15) - Portugal.....	157
Figuras 80/82 - Pisca; <i>Dolo Molo</i> (15') - Índia.....	157
Figuras 83/85 - Polícias e Ladrões (16) - Portugal.....	161
Figuras 86/88 - Polícias e Ladrões; <i>Chor Police</i> (16') - Índia	161
Figura 89 - Prendas (17) - Portugal	165
Figuras 90/92 - Prendinhas (17') - Índia.....	165

Figuras 93/94 - Rebenta (18) - Portugal.....	169
Figuras 95/96 - Rebenta (18') - Índia.....	169
Figuras 97/98 - Rei Manda (19) - Portugal.....	173
Figuras 99/100 - Rei Manda (19') - Índia.....	173
Figuras 101/103 - Saltar à Corda (20) - Portugal.....	177
Figuras 104/106 - Saltar à Corda; <i>Dóri Uddunk</i> (20') - Índia.....	177
Figuras 107/109 - Tracção à Corda (21) - Portugal.....	181
Figura 110 - Tracção à Corda (21') - Índia.....	181
Figuras 111/113 - Trapo (Lencinho) Queimado (22) - Portugal.....	185
Figuras 114/115 - Esconde o Lenço; Caça ao Tesouro (22') - Índia.....	185
Figuras 116/117 - Anel (23) - Portugal.....	197
Figuras 118/119 - Anel; <i>Mudi</i> (23') - Índia.....	197
Figuras 120/121 - Berlinde: Carolo; O Brinca (24) - Portugal.....	201
Figura 122 - Berlinde; <i>Goddé</i> (24') - Índia.....	201
Figuras 123/124 - Berlinde: Carolo; O Brinca (24) - Portugal.....	203
Figuras 125/127 - Berlinde; <i>Goddé</i> (24') - Índia.....	203
Figuras 128/129 - Berlinde: Carolo; O Brinca (24) - Portugal.....	205
Figuras 130/131 - Berlinde; <i>Goddé</i> (24') - Índia.....	205
Figuras 132/133 - Bilharda; Paulito (25) - Portugal.....	209
Figuras 134/136 - <i>Guilli-Dandá</i> (25') - Índia.....	209
Figura 137 - Castanhas; Castanhas em Castelo (26) - Portugal.....	213
Figuras 138/139 - Sete Telhas; <i>Lou Korió</i> ; <i>Lopió</i> (26') - Índia.....	213

Figuras 140/141 - Cinco Pedrinhas (27) - Portugal.....	217
Figuras 142/146 - Cinco Pedrinhas; <i>Fatrani</i> ; <i>Panch Fator</i> (27') - Índia..	217
Figuras 147/149 - Cinco Pedrinhas (27) - Portugal.....	219
Figura 150 - Cinco Pedrinhas; <i>Fatrani</i> ; <i>Panch Fator</i> (27') - Índia	219
Figuras 151/155 - Cordel; Fio (28) - Portugal.....	223
Figuras 156/158 - <i>Sutam</i> (28') - Índia.....	223
Figuras 159/160 - Cordel; Fio (28) - Portugal.....	225
Figuras 161/162 - <i>Sutam</i> (28') - Índia.....	225
Figuras 163/165 - Galo (29) - Portugal.....	229
Figuras 166/168 - <i>Tikllem</i> (29') - Índia.....	229
Figuras 169/170 - Loto (30) - Portugal.....	233
Figuras 171/172 - Bingo (30') - Índia	233
Figuras 173/174 - Ludo; Não te Irrites (31) - Portugal.....	237
Figuras 175/176 - Ludo; <i>Snakes and Ladders</i> (31') - Índia.....	237
Figuras 177/178 - Mão Quente (32) - Portugal.....	241
Figura 179 - Mão Quente (32') - Índia.....	241
Figuras 180/183 - Palmas (33) - Portugal.....	245
Figuras 184/186 - <i>Apô Jingapô</i> (33') - Índia.....	245
Figuras 187/189 - Palmas (33) - Portugal.....	247
Figuras 190/191 - <i>Apô Jingapô</i> (33') - Índia.....	247
Figuras 192/195 - Pião (34) - Portugal	251
Figuras 196/197 - Pião; <i>Bounró</i> (34') - Índia.....	251

Figuras 198/199 - Punho (35) - Portugal	255
Figuras 200/201 - Punho; <i>Mutt</i> (35') - Índia	255
Figuras 202/203 - Quantos Queres? (36) - Portugal.....	259
Figuras 204/206 - <i>Kitlé Zai?</i> (36') - Índia.....	259
Figuras 207/209 - Sardinha; Quentinhas (37) - Portugal.....	263
Figuras 210/211 - Sardinha (37') - Índia.....	263
Figuras 212/213 - Serrubico (38) - Portugal	267
Figuras 214/215 - Varre, Varre Vassourinha (38') - Índia.....	267
Figuras 216/217 - Pisa; Um, Dois, Três, Pisa (39) - Portugal	281
Figuras 218/220 - Um, Dois, Três, Pinz (39') - Índia.....	281
Figuras 221/222 - Sapatos (40) - Portugal	285
Figura 223 - Mistura; <i>Moche</i> (40') - Índia	285

VOLUME II

5 - ESPAÇOS E MATERIAIS LÚDICOS

Figuras 224/226 - Arco (1) - Portugal	315
Figuras 227/228 - Arco; <i>Attó</i> (1') - Índia	315
Figuras 229/230 - Baloioço (2) - Portugal	319
Figuras 231/233 - Baloioço; <i>Dollaunem</i> (2') - Índia	319
Figuras 234/235 - Barco (3) - Portugal.....	323
Figura 236 - <i>Cuná</i> (3') - Índia	323
Figuras 237/238 - Bola (4) - Portugal.....	327

Figuras 239/240 - Bola (4') - Índia	327
Figuras 241/242 - Bola (4) - Portugal.....	329
Figuras 243/245 - Bola (4') - Índia	329
Figuras 246/247 - Canudo (5) - Portugal.....	333
Figuras 248/249 - <i>Fottaxi Tefddam</i> (5') - Índia.....	333
Figuras 250/251 - Carrinhos (6) - Portugal.....	337
Figuras 252/253 - Carrinhos (6') - Índia	337
Figuras 254/255 - Fisga (7) - Portugal.....	341
Figura 256 - Funda; <i>Gofin</i> (7') - Índia	341
Figura 257 - Moinhos (8) - Portugal.....	345
Figuras 258/259 - <i>Vir-Vir</i> (8') - Índia	345
Figuras 260/261 - Papagaio (9) - Portugal.....	349
Figuras 262/264 - <i>Patang</i> (9') - Índia	349
Figuras 265/267 - Pauzinho (10) - Portugal.....	353
Figuras 268/269 - Pauzinho (10') - Índia.....	353
 6 - DANÇAS, RONDAS E JOGOS CANTADOS	
Figuras 270/272 - A Menina Que Está No Meio (1) - Portugal.....	387
Figuras 273/274 - A menina, A Menina Maria (1') - Índia	387
Figuras 275/277 - Indo Eu A Caminho De Viseu (2) - Portugal	393
Figuras 278/280 - Indo Eu A Caminho Do Jardim (2') - Índia.....	393
Figuras 281/282 - Fui Ao Jardim Da Celeste (3) - Portugal	399
Figuras 283/284 - A Luzir, A Luzir (3') - Índia	399

Figuras 285/286 - Ora Bate A Padeirinha (4) - Portugal	405
Figuras 287/288 - Ora Bat'a Padeirinha (4') - Índia	405
Figuras 289/290 - Que Linda Falua (5) - Portugal	411
Figuras 291/292 - Bom Barqueiro (5') - Índia.....	411
Figuras 293/294 - Bom Barqueiro (5') - Índia.....	413
Figuras 295/297 - Sr ^a Don'Anica (6) - Portugal	419
Figuras 298/299 - Ora Vivam As Meninas (6') - Índia.....	419
7 - FESTIVIDADES E TRADIÇÕES POPULARES	
Figuras 300/302 - Chegas - Portugal	441
Figuras 303/305 - Marradas - Índia.....	441
Figuras 306/308 - Chegas - Portugal	443
Figuras 309/311 - Marradas - Índia.....	443
Figura 312 - Os <i>tigres</i> mordendo o leitão - Índia	449
12 - APÊNDICES	
Figura 313 - Skipper - Apêndice R - Portugal	568
Figura 314 - Desenhos Mehendi - Apêndice R - Índia.....	568
Figura 315 - Jogo <i>Bioani</i> - Apêndice R - Índia.....	569
Figura 316 - Jogo das Caricas - Apêndice R - Portugal	569
Figuras 317/318 - Objectos de fabrico artesanal de Portugal	572
Figura 319 - Objectos de fabrico artesanal e industrial de Portugal.....	573

AGRADECIMENTOS

À nossa professora do ensino primário e Mãe, que nos guiou nas primeiras viagens pelo mundo do lúdico e cuja memória acompanhou sempre este trabalho. Foram as crianças de Portugal e da Índia a sua razão de ser. A elas agradecemos tudo o que nos ensinaram.

O nosso obrigado vai também para os Professores Doutores Teresa Júdice Gamito e António Paula Brito pelo apoio prestado e pelo rigor posto na orientação deste estudo.

A nossa homenagem à memória do Professor Noronha Feio, em Portugal e das Prof. Anita Rego e Juliana Cordeiro e Rosa Flores, na Índia.

Agradecemos ainda:

- aos informantes da Índia e de Portugal, que, além da sua sempre pronta colaboração, nos proporcionaram momentos de recordação nostálgica de memórias que já perdêramos;
- entre muitas, às famílias de Jovito Lopes, Caetano Filipe Colaço e Vasco de Sousa;
- a Márcia Noronha, Julieta Andrade, Marta Noronha, Elsa Rocha, Maria da Graça Rocha e ao Padre Mariano Gois Proença;
- ao Mestre Artur Gonçalves e à Dr^a Cláudia Diogo pelo cuidado que puseram na revisão do texto;
- ao Arq^o João Ramires Fernandes pela dedicada colaboração no arranjo gráfico;
- aos Mestres João Carvalho e José Farinha, Dr^a Elsa Pereira e Prof. Manuela Brás que nos acompanharam e apoiaram nas sucessivas revisões do texto;

-
- a todos os estudiosos das tradições populares que, generosamente, nos facultaram os seus conhecimentos;
 - finalmente, às Instituições que nos apoiaram:
 - Universidade do Algarve e Escola Superior de Educação de Faro, com especial relevância para os serviços da Biblioteca e para os Serviços Gráficos do Campus das Gambelas;
 - Arquivo Histórico de Goa e ao seu director, Dr. P. P. Shirodkar;
 - Central Library de Goa e à sua bibilotecária da Dr^a Lurdes Bravo da Costa;
 - Indian National Trust for Art and Cultural Heritage (I.N.T.A.C.H), nomeadamente, ao seu *convener* em Goa, Sr. Mário Miranda;
 - Embaixada de Portugal na União Indiana, na pessoa do Dr. Álvaro Guerra, embaixador de então;
 - Fundação Oriente.

PREFÁCIO

Quando chegámos a Goa em 1985, depressa nos apercebemos da permanência da cultura portuguesa. Mas talvez mais forte do que a sua presença física, era a afectividade com que, como portugueses, éramos recebidos. E em todas as ocasiões transparecia esta ligação, umas vezes sob formas eruditas, como era o caso da arquitectura ou das artes decorativas, outras nos pequenos actos do dia-a-dia, como no falar, no vestir, no cozinhar ou nos divertimentos.

Em Pangim, junto à igreja matriz e às Fontainhas, *o bairro dos fidalgos goeses*, como lhe chamavam e onde se fala ainda o Português, encontramos um ambiente urbano e arquitectónico, cujos espaços criavam atmosferas propiciadoras de trazer à memória quotidianos perdidos das nossas vidas de crianças; vimos macacas desenhadas no chão, covinhas que só poderiam servir para um jogo de berlinde, ou ainda uma euforia lúdica que se vivia no adro da igreja matriz.

Esta identidade cultural levou-nos, pouco a pouco, à Central Library e ao Arquivo Histórico de Goa, onde encontramos material de grande interesse no campo da etnologia. Resolvemos então procurar qual seria a receptividade local para uma eventual recolha na área do património não construído. Consultámos a bibliotecária Dr^a Lurdes Bravo da Costa, que nos mostrou literatura motivadora e que, a não ser consultada, corria o risco de se perder. Chegámos mesmo, após consultas no Arquivo Histórico e várias conversas informais com o seu director, a solicitar por escrito a sua opinião quanto ao interesse em concretizar um estudo sobre a actividade lúdica das crianças de Portugal e de Goa (apêndice A). Na resposta que nos foi dada pode perceber-se o estímulo que essa carta nos incutiu.

Já desde 1963, no início das nossas funções como professora do ensino primário, privilegiámos a investigação de aspectos lúdicos, mantendo-se vivo o interesse ao longo dos anos. Em 1984 elaborávamos um trabalho nesta área sob a orientação do Professor Doutor Jorge Crespo que, pelo seu saber, nos estimulou, embora indirectamente, a levar por diante esta investigação. O mesmo se passou com o saudoso Dr. Noronha Feio e com os Professores Doutores Augusto Mesquitela Lima e António de Paula Brito que, de uma forma mais directa, nos entusiasmaram a fazê-lo. Mais tarde, a Professora Doutora Teresa Júdice Gamito, por ter acreditado na importância da matéria, dipôs-se a orientar esta tese conjuntamente com o Professor Doutor Paula Brito. Se não fosse o entusiástico estímulo de ambos para concretizarmos este trabalho, assim como o rigor posto na sua orientação, não teria sido possível levá-lo por diante.

Havia que aprofundar a literatura relevante e determinar os períodos de deslocação à Índia. Gostaríamos aqui de sublinhar o interesse da Fundação Oriente que, perante um primeiro projecto, apoiou de imediato o trabalho de campo na Índia. Este estudo veio posteriormente a alargar-se a Damão e Diu, cobrindo o território do antigo Estado da Índia Portuguesa. A Universidade do Algarve, através da Escola Superior de Educação, entendeu que era importante a realização desta investigação, reunindo-se, assim, as condições para que tal viesse a acontecer.

1 - INTRODUÇÃO

1 - INTRODUÇÃO

O trabalho que nos propusemos desenvolver apresentou-se-nos com uma dupla motivação: por um lado, o entusiasmo de retomar um contacto quase perdido e, durante séculos, tão enriquecedor com as gentes de Goa, Damão e Diu; por outro lado, a oportunidade de aprofundar o conhecimento de uma cultura, baseando-nos nas tradições populares. Procurámos as influências deixadas, através do lúdico, nos lugares do mundo por onde passámos e também aquelas que recebemos dos povos por nós contactados.

Entendemos que as actividades lúdicas são uma forma de identificação cultural das diferentes sociedades.

Os ritos, as crenças, todas as formas de comportamentos socializados parecem ter origem em intenções e estruturas lúdicas presentemente esquecidas. Vários autores entendem o jogo como forma de identificação cultural das diferentes sociedades. Roger Caillois (1958) chega não só a propor uma sociologia dos jogos, mas até mesmo uma sociologia das sociedades, tendo aqueles como ponto de partida. Mahatma Gandhi considerava que a cultura de um povo se conhece pelo seu folclore, afirmando ainda que «folklore is the unwritten literature of the people» (em Shende, 1964: 19).

O interesse em aprofundar, de um ponto de vista teórico, a importância das actividades lúdicas tradicionais no desenvolvimento global da criança e na ocupação dos tempos livres dos adultos é um pressuposto educativo e uma forma de contribuir para a preservação da cultura, passando pelo enriquecimento da relação de solidariedade social.

O conceito de preservação está habitualmente ligado ao património construído, conquanto entendamos que as vivências lúdicas populares sejam também património a conservar. Fazem parte das nossas vidas e constituem

um meio de identificação cultural das diferentes sociedades, contribuindo para um mais intenso relacionamento com o passado do grupo social.

A oralidade é o meio privilegiado para a sua transmissão, passando de pais para filhos, identificando avós com netos, veiculando e perpetuando, de geração em geração, o saber da tradição que constitui a herança cultural de um povo.

Lembremos a influência que os *mass-media* e tecnologias avançadas têm no preenchimento dos tempos livres das crianças ou, ainda, a descaracterização dos espaços da vida urbana, factores que poderão levar à destruição duma memória cultural. A desinserção dos jovens, devido em parte à ausência de referências espaciais, à perda do *espírito do sítio*, leva-os também ao desinteresse e a um vandalismo, talvez ingénuo: destroem o que não lhes diz nada e o que os agride como pessoas.

Surgem áreas de urbanização difusa, modos complexos de ocupação do solo, reduzindo cada vez mais o lugar das formas tradicionais tanto no plano das estruturas como no das funções. Corremos o risco de um lazer mecanizado, racionalizado e passivo que ultrapassará qualquer fantasia natural.

Através das actividades lúdicas, as relações humanas poderão ser facilitadas, passando a haver uma linguagem comum. O mundo afectivo pode restabelecer-se pela memória das brincadeiras de criança reclamada pelos adultos. As crianças, nestas actividades, encontram o prazer de brincar, vivendo numa micro-sociedade na qual fazem a sua aprendizagem social, dando livre acesso às forças habitualmente reprimidas. Tal liberdade terá o valor de uma verdadeira instituição educativa. A experiência corporal aumentará com a exploração de todos os órgãos dos sentidos. O contacto e a

manipulação do material lúdico contribuirá para uma mais fácil integração no mundo físico que nos rodeia.

Procurar as influências que deixámos através das práticas lúdicas pelos lugares do mundo por onde passámos e aquelas que recebemos dos povos por nós contactados viria a satisfazer as nossas preocupações. Esta foi a hipótese inicialmente formulada que assentava na existência de influências mútuas entre os jogos praticados pelos portugueses e os dos povos indianos outrora vivendo sob administração portuguesa (Goa, Damão e Diu). Razões que passaremos a explicar de seguida, conduziram-nos a uma proposta baseada em percursos de maior rigor e grande urgência.

Propõe-se, assim, um *Estudo Comparativo das Actividades Lúdicas Tradicionais praticadas ainda hoje em Portugal e em Goa, Damão e Diu*, na esperança de reencontrar práticas comuns e resultantes de uma memória, hoje quase perdida.

1.1 - Evolução do Trabalho

De início, denominámos o trabalho de *Jogos Tradicionais - influências recíprocas entre os jogos dos Portugueses e dos povos de Goa, Damão e Diu, desde a época dos Descobrimentos*.

Começámos então por procurar informação sobre os jogos que eram praticados a bordo das naus. Esta busca levou-nos a despender muito tempo e esforço na pesquisa de *distracções* ali praticadas. Tratou-se de uma tarefa aliciante, pelas muitas leituras que motivou, tendo, às vezes, que recorrer à ajuda de paleógrafos. No entanto, as descrições encontradas eram escassas, talvez por não existirem em viagem muitos tempos de lazer. Fala-se muito da mortandade a bordo, da falta de medicamentos, das variações de temperatura, do cumprimento das devoções, dos enjoos, das cerimónias de mudança de hemisfério, descrevendo-se até as *distracções* das noites tépidas

da zona equatorial — a fosforescência tão admirada do rasto do navio na água do mar — mas de divertimentos fala-se pouco. Camões (1517 ou 1524-1579 ou 1580)¹, em *Os Lusíadas* (VI, 39, V, 1 e 4-8), refere-se aos momentos de lazer durante a viagem de Vasco da Gama:

Vencidos vêm do sono e mal despertos

Bocijando a miúdo se encontravam;
Os olhos, contra seu querer, abertos,
Mas, esfregando, os membros estiravam;
Remédios contra o sono buscar querem
Histórias contam, casos mil referem.

[1954?: 204]

De teatro, ainda encontrámos relatos a bordo das naus da Carreira da Índia. O «chapitéo da pôpa servia de palco para os autos quinhentistas! Ver a marujada — soldados, calafates e bombardeiros — a declamar num cenário de cabos e velas, tendo rolos de cordame por repregos e o céu por bambolinas, devia de ser galante espectáculo [...]» (Sequeira, 1933: 33). O mar era a música de fundo, abafando, com frequência, as vozes dos comediantes. Pelo tempo das festas religiosas muitas vezes os frades e os clérigos criavam autos e outras representações por grupos de actores improvisados. Também Francisco Domingues e Inácio Guerreiro (1988 consideram como sendo predominantemente de carácter religioso o teatro que se fazia nas naus; informam-nos ainda de que os carpinteiros de bordo construíam os cenários para as representações teatrais. Mário Martins (1973) refere também o teatro

¹ Não existe a certeza das datas de nascimento e morte de Camões, correspondendo as datas que indicamos, às referidas por Emanuel Ramos [1954?], Manuel de Seabra [1962?], *Dicionário Enciclopédico Koogan* (1980) e António Rodrigues (1994).

como forma de entretenimento. Só estas conseguiam evitar o jogo (cartas), muito usual nos barcos da Carreira da Índia. Os jogos de movimento parecia serem impossíveis. Restavam os de azar, descreve ainda António Silva Rego (1954) quando se referia às distrações em viagem. Geralmente jogava-se a dinheiro, o que originava brigas, levando por vezes à sua proibição, pois, no vício, arriscavam, ao jogo, a própria bagagem. Conta ainda o autor que o Padre Gonçalo Rodrigues, que se presume ter viajado a bordo do *Garça* em 1561, permitiu só o jogo das *tábuas*. Pensa-se também que o *trunfo*, na altura, se jogava com nove cartas. O *xadrez* também é indicado por este autor como um jogo muito apreciado. A este propósito, Dagoberto Markl (1996) comenta as considerações que João de Barros (1496-1570) faz sobre este mesmo jogo na sua obra *Da Ásia, Década II* (1553), assim como as referências feitas por Garcia de Orta em *Colóquios dos Simples e Drogas da Índia* cuja edição príncipe saiu em 1563, em Goa.

As leituras, embora vigiadas pelos padres, faziam parte da ocupação dos tempos livres. A escassa literatura sobre o assunto levou-nos a continuar a investigação para além da época dos Descobrimentos. Encontrámo-nos, no relato de uma viagem à Índia em 1750, uma distração muito comum: — parecia constituir uma actividade lúdica apreciada a apanha do tubarão e respectiva *tourada de convés*, acção tão movimentada durante a agonia prolongada da fera (Morais, 1942). O autor conta-nos ainda que a marquesa de Távora, na sua viagem do Tejo ao Mandovi, embora tivesse feito voto de não jogar a bordo, se entretinha a ver o marquês jogando ao que se pensa ser o *faro* ou *faraó*, que, segundo se pensa, terá invadido a corte de Luís XIV.

Sabe-se também que nas antigas embarcações à vela, os marinheiros, com o intuito de iludir a monotonia das travessias longas, jogavam à *mão quente* (Alleau, 1973), o que não requeria nem muito espaço nem exigia

grandes movimentações. Trata-se de uma variante do jogo em que o colo de um companheiro era substituído pelo mastro grande a que o jogador se apoiava.

Associada ao tema da viagem, existe um jogo, *A Linda Falua* (ou *Bom Barqueiro*), que, embora não havendo provas documentais de ser praticado a bordo, faz parte da tradição popular muito remota. Com efeito, as referências à embarcação (título) e a Belém (texto) permitem-nos supor uma certa interligação com os relatos de viagens efectuados no período áureo dos descobrimentos e transmitidos oralmente às crianças aos serões — à falta de uma literatura própria — por algum familiar, fruto da sua experiência de marinheiro pelas terras longínquas do oriente (Gonçalves, 1989).

Os elementos encontrados não foram suficientes para garantir o rigor necessário ao estabelecimento das influências recíprocas dos jogos levados pelos portugueses e os por eles aprendidos e trazidos. Portanto, pareceu-nos ser mais consequente fazer evoluir o tema do trabalho de *Jogos Tradicionais - Influências recíprocas entre os jogos dos portugueses e dos povos de Goa, Damão e Diu, desde a época dos Descobrimientos*, para *Estudo comparativo das actividades lúdicas tradicionais praticadas ainda hoje em Portugal e Goa, Damão e Diu*. Além disso, durante o segundo ano de recolhas, em Goa, iniciaram-se as emissões de programas locais de televisão que retinham as crianças mais tempo em casa.

Por estas razões, entendemos ser mais urgente o desenvolvimento do trabalho de campo na Índia, embora continuássemos a cumprir a metodologia que tínhamos estabelecido (investigação teórica e trabalho de campo, alternando uma e outra actividade, quer em Portugal, quer na Índia).

Iniciámos assim uma investigação-acção² tendo mesmo organizado e apresentado um espectáculo de folclore indo-português, levado à cena pelo grupo goês *Gavana*, na Universidade do Algarve e no Teatro Lethes de Faro.

Nestes espectáculos, para além da apresentação de marchas cantadas ainda em português, tivemos também o prazer de ouvir o fado interpretado por goeses. Tais acções, para além do interesse do intercâmbio, terão motivado os estudantes a conhecer, um pouco melhor, o que tinha sido a presença cultural de Portugal na Índia.

O mesmo intercâmbio se estabeleceu em Goa, criando espaços de jogo em que nós mesmos promovíamos acções concretas de actividades lúdicas ainda hoje praticadas no nosso país.

Foi interessante verificar que os nossos contactos com as crianças indianas permitiram o reavivar da prática de alguns jogos já esquecidos. O jogo do elástico, tão praticado em Portugal, demo-lo a conhecer às crianças numa das nossas permanências em Goa, verificando em todas as nossas estadias posteriores que este jogo estava vivo no seu mundo lúdico. Também em Portugal, através de encontros internacionais de jogos tradicionais, foram dados a conhecer alguns jogos muito populares na Índia, como o *kabadi*, o *kho-kho*, e o *karom*, contribuindo para a permuta de actividades lúdicas.

O cuidado na recolha e registo das actividades lúdicas comuns poderá ser um factor facilitador de aproximação e diálogo cultural.

Assim, pareceu-nos pertinente a reformulação do título inicial, mudando-o para:

² No sentido de, simultaneamente, promover acções de intercâmbio cultural e realizar trabalho de campo.

— *Preservação do Património Lúdico - Estudo Comparativo das Actividades Lúdicas Tradicionais praticadas ainda hoje em Portugal e Goa, Damão e Diu.*

1.2 - A Preservação do Património Lúdico

Todas as acções contêm em si um contexto residual de tempos anteriores. A consciência do presente é baseada em percepções e actos do passado: reconhecemos uma pessoa, uma árvore, um objecto, um sítio, porque já os víamos; ou um jogo, uma dança, uma festa, porque já o fizéramos. O passado está integrado no nosso próprio ser, como diz Mendilow: «We are at any moment the sum of all our moments, the product of all our experiences» (1952: 223).

Séculos de tradição antecedem todos os instantes de percepção e criação (Bergson, 1954). É certo que a maioria dos resíduos do passado fica no inconsciente. O sincretismo temporal passa geralmente despercebido e é tomado como adquirido, como se fosse a natureza normal do presente. As facetas do passado que vivem nos nossos gestos, regras, objectos, artefactos, utensílios, só se nos deparam como *passado* quando as identificamos como tal (Heller, 1982). Gilbert Highet diz mesmo que «the past is never dead.[...] it exists continuously in the minds of thinkers and man of imagination» (1949: 447). Poder-se-á então dizer que existe sempre um passado tanto no consciente como no inconsciente.

Todavia, os valores que nos são propostos pelo progresso tecnológico, pela mobilidade espacial e pela apreensão da cultura contemporânea, desafiam-nos para um crescente alheamento daquilo que nos identifica culturalmente.

Na actualidade e no nosso contexto social, os jogos começam a desaparecer. Joffre Dumazedier afirma mesmo que eles «[...] saíram dos seus

quadros rituais, multiplicaram-se, diversificaram-se e complicaram-se de um modo que nenhum filósofo do séc. XIX seria capaz de prever [...]», acrescentando ainda que «[...] o jogo poderá determinar mudanças profundas, tanto na cultura tradicional quanto nas de vanguarda e conferir uma poesia paralela à vida de todo o dia e um pouco de humor no compromisso social» (1976: 38).

A carência de identidade no presente é muitas vezes devida à ignorância sobre o passado. Saber o que éramos confirma o que somos. A própria continuidade depende principalmente da memória. Podemos relembrar experiências passadas, liga-nos aos antigos *eus* que fomos, consolidando a nossa identidade, condição fundamental para o nosso bem-estar.

Preservar, como o próprio nome indica, é manter, fazer durar e implementar «[...] the use of adequate measures to keep something unchanged, safe and entire by protecting its integrity and individuality [...]»³.

Há, contudo, diversos modos de conhecer e preservar o passado. No que respeita às manifestações de carácter construído, vários autores se preocupam em preservar, quer os objectos, quer a sua memória, seja um monumento, seja uma casa, ou então um tratado, ou uma fotografia. Não deixa de ser também importante o diálogo a estabelecer com um *património não construído*, um passado que, depois de vivido, subsiste apenas sob a forma de memórias ou registos: são as receitas de cozinha ou as mezinhas, são os jogos tradicionais ou os contos infantis, transmitidos de geração em geração.

Não nos podemos esquecer, todavia, que, para usar o passado com proveito teremos que estar conscientes de que herdar é, também, transformar. A inovação aliada aos saberes antigos constitui o *património real*.

³ *Collier's Dictionary* (1986): 792.

Para lá da consciência, ao nível do indivíduo, sobre a importância do património, várias são as organizações que se preocupam com a necessidade de preservar as memórias.

A UNESCO, consciente da importância das culturas tradicionais tanto para uma maior aproximação dos povos e grupos sociais, como para a afirmação da identidade de cada nação, emite recomendações aos estados membros para a sua preservação. Por considerar que o carácter evolutivo do folclore dificulta uma protecção directa, recomenda, entre outras, a recolha e a conservação de documentação relativa às tradições do folclore⁴. Também declarou o *Decénio do Desenvolvimento Cultural* (1988-1998) para a salvaguarda e difusão dos Jogos Tradicionais (Jean d'Ormesson, 1991).

Lembremos a este propósito que Jawaharlal Nehru, enquanto primeiro ministro da União Indiana, afirmou, numa sua visita a Goa, ser necessário preservar a identidade própria da cultura tradicional Indo-Portuguesa, através das inevitáveis mudanças que o tempo consigo traria (Sousa, [1987 ?])⁵.

O termo latino de *patrimonium* explica uma relação particular entre um grupo juridicamente definido e certos bens materiais (Chastel, 1986). Este autor chama também a atenção para o facto da própria noção de património depender de opções políticas ou dos contextos sociais.

No sentido actual, o termo é mais lato e engloba memórias, lendas e a própria língua, ou seja, tudo o que faz parte da existência dum grupo social.

⁴ Em 1989 a UNESCO organizou, em Paris, um encontro sobre a Salvaguarda do Folclore, onde foram emitidas várias recomendações aos estados-membros.

⁵ Referido em: «Konknni My Mother Thonge» publicado na colectânea de artigos da autoria de Nora Seco de Sousa - *Goa Cradle of my Dreams*. Por informação da bibliotecária da Central Library de Goa, Dr^a Lurdes Bravo da Costa, a data presumível de publicação será 1987.

A ameaça de se perder a identidade fortalece e alarga o conceito de património, chegando este a ser institucionalizado.

«Património é para as sociedades modernas, o que a arqueologia e a antropologia foram durante várias décadas, para as sociedades primitivas: uma mediação para o registo de memórias.» (Casal, 1994: 19)⁶. Neste artigo, foca-se a necessidade de uma conservação de memórias, o que vem ao encontro da nossa preocupação de proceder aos registos de actividades lúdicas.

A necessidade de uma identificação cultural apela a diversos *olhares*. Para este trabalho, escolhemos as actividades lúdicas tradicionais e tentámos recolher aquelas que ainda se mantêm e que se poderão ir perdendo de geração em geração. Nesta procura, tendo por fim contribuir para identificar uma relação cultural entre Portugal e Goa, Damão e Diu, recolhemos danças rondas e jogos cantados das crianças e alguns aspectos do ludismo adulto tradicional, privilegiando, no entanto, a recolha dos jogos tradicionais infantis e seus materiais.

Os jogos desempenharam e ainda desempenham um papel importante no conjunto das relações, hábitos e saberes a que se convencionou chamar cultura. Esta «[...] opõe-se a natura ou natureza, isto é, abrange todos aqueles objectos que a natureza não produz e que lhe são acrescentados pelo espírito [...]. Este é o sentido mais extenso de *cultura*, que coincide com o da *civilização* [...]. Em sentido mais restrito, entende-se, por cultura todo o conjunto de actividades lúdicas ou utilitárias, intelectuais e afectivas que caracterizam um determinado povo» (Saraiva 1993: 11).

⁶ «Arqueologia, Antropologia e Património» *Ethnologia* (Out. 1994/Jan. 1995: 11-22).

E. Adamson Hoebel, no seu trabalho *A Natureza da Cultura*, afirma que «O ser humano é a única criatura do reino animal capaz de criar e conservar cultura» e que, sendo modelado por ela e pela sociedade, conserva, apesar de tudo, a sua própria individualidade (em Shapiro, 1982: 219). Jaques Lombard, depois de apresentar vários conceitos de cultura, no sentido antropológico, de diversos autores, conclui que:

«la culture est à la fois transcendante, [...] dominant une société par ses modèles, ses règles, ses sanctions, mais aussi immanente, l'ensemble de la culture ayant été assimilée par chaque individu et faisant partie de sa propre personnalité [...]. D'où la difficulté à distinguer en nous ce qui est acquis de ce qui est inné.

(1994: 77)

Roger Caillois (1967) identifica dois grandes grupos de teorias que relacionam, de modo diferente a influência recíproca do jogo e da cultura. A tese mais difundida defende que o jogo é um divertimento, uma imitação das ocupações *sérias* da vida. Huizinga (1993)⁷, no *Homo Ludens*, sustenta a tese contrária, dizendo que é a cultura que vem do jogo, ou seja, o espírito do jogo será a fonte das convenções que permitem o desenvolvimento das culturas.

No entanto, Caillois considera não ser impossível resolver a antinomia entre estas teses: «O espírito do jogo é essencial à cultura, embora jogos e brinquedos, no decurso da história, sejam efectivamente os resíduos dessa cultura» (1990: 80-81). Com efeito, profundamente enraizados na cultura dos povos, os jogos são uma expressão da identidade que reflecte, por sua vez, os valores e as aspirações à modernidade.

⁷ A edição original é de 1938.

A preservação das actividades lúdicas tradicionais pode ser enriquecida, quando se abre ao contacto com outros povos. O conhecimento da prática destas actividades, através da História e da Geografia, tende a facilitar a compreensão e a aproximação entre as diferentes culturas e povos.

Pelas diferentes partes do mundo, com as chegadas e partidas, se vai fazendo a troca de conhecimentos, originando a apropriação de jogos que vão, aos poucos, aumentando o património cultural de cada povo, ao mesmo tempo que se vão assemelhando nas suas formas e regras. Pensamos que, com os Descobrimentos, as relações interculturais entre Portugal e a Índia originaram permutas de usos e costumes, entre os quais as actividades lúdicas tiveram o seu lugar.

1.3 - Estudos Comparativos

Verificada a necessidade e a urgência na realização deste trabalho, investigámos as diferentes fontes de informação no sentido de confirmar a existência de estudos idênticos que tratassem este mesmo tema. Não poderemos deixar de referir os levantamentos etnográficos *A Índia Portuguesa* de Lopes Mendes (1989, 2 vols.)⁸, a *Etnografia da Índia Portuguesa* de Bragança Pereira (1940, 2 vols.), bem como *Goa e as Praças do Norte* de Raquel Soeiro de Brito em 1966, onde se fazem recolhas dos costumes e tradições dos povos do ex-Estado Português da Índia. Com a participação de vários autores, deveremos ainda sublinhar a obra *A Índia Portuguesa*, publicada em 1923 (2 vols.).

Não detectámos nenhum estudo comparativo, exaustivo e sistemático nesta área, embora o livro *Goa, Damão e Diu*, de Cândido Azevedo (1994),

⁸ A primeira edição data de 1886.

enumere em apêndices (nº 1 e 2) uma amostragem de jogos idênticos nestes territórios e em Portugal.

Encontrámos, em contrapartida, estudos e levantamentos sobre as influências de uma cultura sobre outra, nomeadamente nas áreas da arquitectura e das artes decorativas, em Mário Chicó (1951, 1956), Carlos de Azevedo (1969), Reynaldo dos Santos (1954), Helder Carita e Homem Cardoso [s.d] e, mais recentemente, a obra *Os Palácios de Goa* de Helder Carita (1995). No âmbito do folclore, tanto Lúcio Rodrigues (1971, 1972) como Mira Mascarenhas (1988) referem-se à influência portuguesa na música e no folclore de Goa. Em termos de música, destacamos o estudo de Nita Lupi, em que a autora dá como exemplo o *Romambay* «[...] a very popular song in Damão, like the “Vira” in Northern Portugal or the Samba in Brazil» (1960: 171).

Relativamente a estudos comparativos entre as tradições populares portuguesas e as de outros países, encontrámos várias referências em *El Folk-Lore Andaluz*⁹, colectânea de vários textos de autores do século passado. Destacamos, nesta obra, um comentário ao artigo que Teófilo Braga fez baseando-se num estudo de Rodriguez Marin sobre cantos populares espanhóis, *Rimas infantis portuguesas y andaluzas*, dizendo que o autor português «[...] hace indicaciones de gran precio sobre el valor etnológico de las analogias que se notan entre aquellas producciones y las portuguesas» (1981: 382). O próprio Teófilo Braga, em *O Povo Português, nos seus costumes, crenças e tradições* (1985)¹⁰, vem confirmar o intercâmbio então existente entre os etnólogos portugueses e espanhóis patente no

⁹ Publicação da sociedade do mesmo nome dos anos de 1882-83, coligida em livro editado em 1981 por *Tres-Catorce-Diecisiete* (Madrid).

¹⁰ Editado pela primeira vez em 1885.

supra mencionado *El Folk-Lore Andaluz*. Ainda nesta última publicação, Teófilo Braga, depois de publicar na *Era Nova*, em 1881, o seu estudo «Jogos Populares Infantis»¹¹, comenta sobre o 1º vol. dos *Cantos Populares Españoles* de Rodriguez Marin, que «[...] conhecemos imediatamente uma extraordinária abundancia de paradigmas comuns à tradição portugueza e andaluza, e, transcrevendo as versoes correspondentes aos dois paizes, encontrámo-nos diante um problema ethnologico — a rasao de ser d'esta profunda similaridade poetica» (1981: 385). Depois de ter estabelecido as semelhanças entre o *jogo das almas*, as *escondidas*, o *jogo do queimado*, bem como os descritos por Marin, a *cabra cega*, os *quatro cantinhos* e a sua popularidade tanto na Andaluzia como em Portugal, passa à análise de diferenças que a sua evolução separada terá originado.

No artigo *Ditados Tópicos de Portugal y Extremadura*, Luis Romero y Espinosa faz um estudo comparativo, partindo da recolha *Ditados Tópicos de Portugal* de Leite de Vasconcelos¹², encontrando «concordancias entre las coplas, dichos y refranes portugueses y españoles, especialmente extremeños, referentes à demo-topografia ibérica» (*El Folk-Lore Andaluz*, 1981: 433).

Encontrámos ainda um estudo de Joaquim de Araújo de 1882¹³ sobre um jogo praticado por raparigas no norte de Portugal, com a utilização de lenga-lengas, a que o autor atribuiu uma influência indiana. Em Espanha existe um jogo semelhante conhecido por *La Niña de los Ojos Negros* que

¹¹ Veja-se «Ethnologia Portuguesa: os jogos populares e infantis». *Era Nova. Revista do Movimento Contemporâneo* (ENRNC), (1880/81: 343-367).

¹² Leite de Vasconcelos publicou esta recolha num opúsculo editado pela tipografia Aurora de Cávado, Barcelos, 1882.

¹³ *El Folk Lore Andaluz* (1981: 215-217).

Antonio Machado y Alvarez (1882)¹⁴, ao referi-lo, não deixa identicamente de chamar a atenção para uma mesma origem indiana.

Em 1883, Adolfo Coelho faz um estudo comparativo de jogos infantis populares portugueses e Carlos Fermin (1949) apresenta-nos comparações de lenga-lengas e de alguns jogos infantis de Portugal e das Canárias.

Mais recentemente, António Cabral (1991) estabelece a semelhança entre jogos portugueses e os hoje ainda existentes na Galiza, dando origem a várias festas *dos Jogos Populares Galaico -Transmontanos*. O autor fala do património lúdico quer de crianças, quer de adultos, descrevendo algumas das analogias das suas regras.

António Pombo (1990) descreve-nos as tradições transmontanas, salientando a importância dos jogos como forma de ligação entre as comunidades do nordeste raiano, onde alguns deles, designadamente a pelota basca, continuam a ter muitos elementos em comum.

Estes exemplos demonstram uma preocupação no estudo dos contactos culturais entre países. Porém, não encontramos trabalhos de comparação sistemática entre os jogos e as suas regras e variantes, parecendo, no entanto, existir a preocupação de comparar os jogos da época com os mais antigos. A este propósito, Augusto Pires de Lima (1946) transcreve a carta do conde de Sabugosa, onde este sugere que se façam estudos comparativos nesse sentido.

Apenas encontramos estudos similares ao nosso realizados em Portugal, mas referentes a meios sócio-culturais diferenciados: António Lopes (1988) procede à comparação de actividades lúdicas praticadas em espaços de recreio escolar tanto rural como urbano. Numa outra perspectiva, Mário

¹⁴ Conhecido por Demófilo. In *El Folk Lore Andaluz*. (1981: 220).

Cameira Serra (1992), realizou também um estudo comparativo sobre desenvolvimento motor, jogo e contexto cultural.

Todos estes trabalhos nos parecem de grande utilidade, pois dão-nos conta de jogos que foram desaparecendo e de outros que foram surgindo, facilitando uma análise da sua evolução sócio-cultural.

Também no que respeita a danças tradicionais, Dulce Lamas (1950) refere afinidades entre modas brasileiras e portuguesas. É curioso notar que a autora encontrou paralelismos na dança de roda *Ciranda*, que nós viemos a descobrir em Goa. Em relação ao Brasil, Luís Chaves, em 1942, encontrou semelhanças em quadras populares, o mesmo acontecendo com quadras portuguesas e galegas, em que o mesmo autor (1948) nos apresenta um número elevado de quadras semelhantes nos dois países. Ainda referente a danças tradicionais, Tomaz Ribas¹⁵, nos vários estudos que ao longo dos anos desenvolveu sobre o folclore, identificou semelhanças, entre Portugal e Espanha, em algumas danças na zona raiana (1991), bem como afinidades entre danças portuguesas e de outros países da Europa chegando mesmo a encontrar na Polónia similaridades entre a letra, a música e a coreografia da dança *Terci-Polka e Ponha Aqui o Seu Pezinho* (1995). Curiosamente, Rebelo Bonito (1959) fala-nos da ronda cantada *Giroflé-flé-flá* existente em Portugal, no Brasil e na França, com a mesma coreografia, adoptando nomes diferentes consoante as regiões.

Quanto aos brinquedos, Leonor Santos (1991) apresentou-nos um estudo comparativo desenvolvido em Portugal e em mais quatro países (Espanha, Alemanha, França e Itália) dando especial atenção à sua adequação às idades das crianças. Ana Pessanha (1995) dedicou à comparação da

¹⁵ Chefe de Gabinete de Etnografia e Folclore do INATEL, actualmente Assessor Cultural dos Assuntos de Etnografia e Folclore.

actividade lúdica de dois grupos de crianças pertencentes a meios sócio-culturais diferenciados, um estudo respeitante à atitude espontânea dessas crianças, utilizando um espaço lúdico informal (ludoteca).

Na revisão bibliográfica que fizemos encontrámos alguns estudos comparativos sobre o assunto, entre países, mas não dedicados a Portugal e à Índia.

Desde o século passado que os etnólogos portugueses, nas suas recolhas referentes às tradições lúdicas, parecem privilegiar as comparações com Espanha e Brasil.

Em termos conclusivos, podemos afirmar ter ficado reconhecida a necessidade da preservação do património lúdico e ter definido o nosso campo de estudo, não tendo sido contudo encontrados trabalhos sistematizados de comparação, relativamente às tradições lúdicas realizadas em Portugal e em Goa, Damão e Diu.

Nestas circunstâncias, julgamos ver reforçada a oportunidade do nosso estudo, esperando ainda que com ele possamos estimular o desejo de uma maior aproximação cultural entre Portugal e Goa, Damão e Diu.

Para tal, sugerimos desde já a abertura de uma linha de investigação, que poderá ter um polo na Universidade do Algarve, de forma a que estudiosos desta problemática aproveitem os contactos já estabelecidos, no sentido de:

- dar continuidade ao intercâmbio de actividades lúdicas com a criação de espaços de jogo em Portugal e em Goa, Damão e Diu;
- consolidar a participação da comunidade indiana radicada em Portugal;

- aprofundar o estudo comparativo das danças tradicionais de raiz portuguesa;
- estender as investigações sobre *jogos de quadrícula* (tipo *mancala*) já feitas em Portugal ao Estado de Goa e aos territórios de Damão e Diu;
- utilizar o material lúdico já recolhido de modo a torná-lo o princípio de um museu vivo, onde a continuação da recolha, assim como a prática da utilização dos objectos lúdicos, possa fazer reviver as memórias dos adultos e dar a conhecer às crianças estas práticas tradicionais comuns, garantindo a sua preservação e contribuindo assim para consolidar uma identidade cultural;
- continuar a acção de intercâmbio, já iniciada, de trocas de jogos próprios de Portugal ou de Goa, Damão e Diu, contribuindo para aumentar os respectivos patrimónios lúdicos e a crescente aproximação dos respectivos povos. (apêndice B).



1.4 - Estrutura Geral do Trabalho

No Capítulo 2 - Contextos Sócio-Geográficos e Históricos, é feita a descrição de alguns dados geográficos dos campos do trabalho, sendo dadas algumas indicações sobre as situações históricas e sócio-culturais onde o estudo se passou a inserir.

O método a utilizar (escolha dos locais e das ocasiões para a recolha dos dados; forma da pesquisa documental e tipo de observação; instrumentos utilizados nas recolhas) é exposto no Capítulo 3 - Metodologia.

Nos Capítulos 4 - Jogos Tradicionais, 5 - Espaços e Materiais Lúdicos e 6 - Danças, Rondas e Jogos Cantados, são feitos os estudos das diversas vertentes das actividades lúdicas tradicionais recolhidas em Portugal e

Goa, Damão e Diu. Em cada um dos capítulos, é apresentada uma fundamentação teórica, feita uma exposição dos dados encontrados, seguida da sua análise, de um quadro de resultados e da respectiva discussão; sendo por fim, expostas as respectivas sínteses conclusivas.

No Capítulo 7 - Festividades e Tradições Populares - estes acontecimentos lúdicos são apresentados, de um modo comparativo, destacando-se alguns aspectos do ludismo adulto, localizando-os no calendário, especificando as suas características formais e rituais, seguindo-se a síntese conclusiva.

No final de cada capítulo são elaboradas conclusões parciais e, no Capítulo 8, é feita uma conclusão global, resultante de uma leitura vertical de todo o trabalho, seguida da apresentação dos resultados obtidos.

No Capítulo 9, são ainda apresentadas algumas recomendações para iniciativas futuras de trabalhos científicos a desenvolver nesta área.

2 - CONTEXTOS SÓCIO-GEOGRÁFICOS E HISTÓRICOS

2 - CONTEXTOS SÓCIO-GEOGRÁFICOS E HISTÓRICOS

2.1 - Portugal

Situado na Península Ibérica, no Sudoeste da Europa, confrontando a Norte e Nascente com a Espanha e a Sul e Oeste com o Oceano Atlântico, Portugal tem uma superfície aproximada de 88.500 km². Cruzado transversalmente por cadeias montanhosas, o país é atravessado por um conjunto de rios navegáveis até ao seu interior médio.

Além deste território continental, pertencem ainda a Portugal os arquipélagos da Madeira e dos Açores, situados no Oceano Atlântico (apêndice C).

O clima é temperado, de características mediterrânicas, com quatro estações claramente definidas pelos solstícios e equinócios: Primavera, Verão, Outono e Inverno.

A independência portuguesa foi conquistada arduamente ao longo dos séculos XII e XIII, tendo como principais pontos de referência a constituição do Condado Portucalense em 1096, a Batalha de S. Mamede em 1128, após a qual D. Afonso Henriques assume o governo do Condado e, em 1139, a Batalha de Ourique confere-lhe o título de rei, só reconhecido pelo Papa Alexandre II em 1179 (Serrão, 1989 e Rodrigues, 1994). Criado a partir do Condado Portucalense, situado entre os rios Minho e Mondego, o país, através da conquista de território aos mouros, estabelece as suas fronteiras actuais em meados do século XIII, com a tomada de Faro, em 1249, por D. Afonso III, vindo a ser o país da Europa com fronteiras mais antigas. É nesta altura que a cidade de Lisboa se torna capital portuguesa.

A posição geográfica do país, que tem como única fronteira terrestre a Espanha, levou os portugueses a desenvolverem uma forte vocação mari-

tima que se reflectiu no descobrimento de novos continentes e, nomeadamente, do Caminho Marítimo para a Índia, em 1498; até então, o litoral português constituía mais um factor de isolamento do que de comunicação (Saraiva, 1981).

Portugal desenvolveu, em consequência, um vasto império colonial, embora o carácter dos Descobrimentos tenha sido mais marítimo e explorador do que conquistador (Dias, 1995)¹⁶.

Após sessenta anos sob o domínio espanhol (1580 a 1640), Portugal reconquistou a sua independência em 1640. O regime monárquico começou a desmoronar-se nos finais do século passado e, em 1910, implantou-se a República Portuguesa. Dominado durante quarenta e oito anos (1926 a 1974) por um regime totalitário, é só em 1974 que Portugal se tornou um estado democrático. Em 1985, o país foi integrado na Comunidade Económica Europeia.

Em todo o país se fala uma única língua — o português.

Durante a expansão portuguesa, nos séculos XV e XVI, a língua portuguesa de então foi levada para a África, Ásia e América, tornando-se uma língua franca no Oriente, sendo actualmente falada no Brasil, Angola, Moçambique, Guiné-Bissau, Cabo Verde e S. Tomé e Príncipe. Subsistem ainda, em formas arcaicas, crioulos ou palavras adoptadas, em muitos lugares do mundo, nomeadamente em terras das costas da África e da Índia, no Shri Lanka, na Tailândia, em Malaca, em Singapura, na Indonésia, em Macau, em Timor e no Japão (Dalgado, 1988)¹⁷.

¹⁶ Este trabalho foi apresentado no I Colóquio Internacional de Estudos Luso-Brasileiros, em Washington, 1950.

¹⁷ Edição original de 1913.

As principais actividades económicas são a agricultura, a pesca, o turismo e as indústrias extractivas e transformadoras.

Portugal tem uma população de 9.866.000 de habitantes¹⁸ concentrada essencialmente na faixa litoral norte e sul, não apresentando grandes diversidades étnicas. As tradições culturais e religiosas, embora sejam o resultado de influências muito diversas, mantêm uma relativa homogeneidade ao longo de todo o território, sendo a religião predominante o Catolicismo. No entanto, depois da descolonização (1975), muitos imigrantes oriundos das ex-colónias têm vindo a estabelecer-se em Portugal, criando domínios de diversidade étnica, alterando, em consequência, os hábitos e costumes nativos, incluindo o mundo lúdico das crianças e dos adultos.

Quando tentámos, como artifício de estudo, dividir o país em áreas culturais, não encontramos dados suficientes para o fazer. Partilhamos a ideia de Jorge Dias (1995) de que não existem ainda estudos em quantidade que permitam estabelecer conclusões, existindo, no entanto, caracterizações subjectivas da personalidade-base do português (Ribeiro, 1945).

Com a revolução de 1974 e a instauração da democracia, a sociedade portuguesa conhece uma grande abertura cultural e política, terminando o isolacionismo a que o regime anterior tinha votado o país durante largos anos.

2.2 - Índia

2.2.1 - A Índia e os Portugueses

De Portugal à Índia, após a descoberta do Caminho Marítimo em 1498, com seis meses de viagem por mar só para lá chegar, os portugueses

¹⁸ Segundo os últimos censos (1991) do Instituto Nacional de Estatística (INE).

iam para ficar (apêndice C). Metade morria pelo caminho. Os outros criavam cidades iguais às suas para um viver igual em terra tão diferente. E, com os comerciantes, iam os artistas, os engenheiros militares para construir as fortificações, os arquitectos, os cientistas para estudar e recolher faunas e floras desconhecidas (que de cá e de lá permutavam). E com eles foram monges e padres, alguns deles homens de grande saber, para ensinar e para aprender, e assim se criou um mundo feito de recordações do ocidente mescladas com usos do oriente - a Goa Dourada, a cidade mais famosa do oriente no séc. XVII, que a todos espantava. Dizia-se então que *quem viu Goa não precisa de ver Lisboa*. E foi Cochim e Calicut; e foi Chaul e Bassaim; e foi, e ainda é Damão e Diu onde teimosamente se fala o português, um português doutros tempos.

Tanto Goa como Damão e Diu foram colónias portuguesas, desde o séc. XVI. Ocupavam, antes da abertura do Canal do Suez, posições estratégicas de grande importância para o domínio do Oceano Índico ocidental e, conseqüentemente, do comércio marítimo entre o Oriente e o Ocidente. Antes da chegada dos portugueses, era muito instável a situação das populações destes territórios, sujeitos aos caprichos das mudanças dos marajás hindus e sultões muçulmanos que os governavam. A presença portuguesa durou de 1498 até 1961. Em 1954 iniciou-se um período durante o qual Portugal e a União Indiana não mantiveram relações diplomáticas¹⁹, o que originou um clima de animosidade. Os territórios, acima mencionados, fazem hoje parte deste último país, que os anexou em 1961. Seguiram-se os anos do isolamento da cultura Indo-Portuguesa relativamente a uma das suas matrizes de origem. Em 1975, após a instauração do regime

¹⁹ De 1954 a 1975.

democrático em Portugal, voltaram a estabelecer-se as relações diplomáticas entre os dois países²⁰, já existindo, actualmente, um consulado e um centro cultural portugueses em Goa. Também se tem desenvolvido o intercâmbio de investigadores e estudiosos das culturas portuguesa, indiana e goesa.

2.2.2- Goa

Goa está situada na Ásia, subcontinente indiano, costa do Malabar, confrontando a Norte, Nascente e Sul, com a cordilheira dos Gates e o estado do Maharastra e a Poente com o Oceano Índico; tem uma superfície de 3.806 km² sendo atravessada de Nascente para Poente por vários rios, alguns deles navegáveis até ao interior do território, destacando-se, pela sua importância, o Mandovi e o Zuari (Costa, 1923)²¹.

Goa foi definitivamente conquistada por Afonso de Albuquerque em 1510 (Serrão, 1989 e Rodrigues, 1994). O seu território, com o domínio Português, divide-se em Velhas Conquistas e Novas Conquistas. As Velhas Conquistas (primeiros territórios a ficar sob o domínio português) compreendem os concelhos das Ilhas, Salcete, Bardez e Mormugão, sendo os restantes concelhos (Canácona, Perném e Quepém) chamados de Novas Conquistas. A actual capital, Pangim ou Nova Goa, foi elevada à categoria de cidade pelo alvará régio de 22 de Março de 1843 (Pereira, 1940).

Goa está sujeita a um clima tropical de monções, não sendo consensual a divisão do ano em estações. No ensino primário, são consideradas três estações, o mesmo fazendo Bragança Pereira (1940) que, no entanto,

²⁰ É muito vasta a bibliografia sobre os assuntos aqui tratados. Destacamos, de entre os autores consultados: John van Linschoten (1988, 1ª ed. 1596); Fernão Mendes Pinto (1983, 1ª ed. 1614); Frederik Danvers (1988, 1ª ed. 1894); Manuel Seabra [1962?], António José Saraiva (1986) e Luís de Albuquerque (1986; 1989).

²¹ Em *A Índia Portuguesa*. (1923), vol. I.

apresenta uma outra divisão do ano em apenas duas estações. Optámos pela primeira por ser a mais comumente usada: — Inverno, Monção e Verão²².

Note-se que os meses de Outubro, Abril e Maio são os mais quentes. A humidade média anual é de 93%, variando muito com os ventos dominantes. No Inverno, o ar é mais seco devido à influência do vento *terral*.

De referir que as chuvas de *mogó* (10 a 15 de Agosto) são de capital importância para os «[...] astrónomos hindus em seus escriptos.» (Mendes, 1989: 35)²³ que por elas determinam a data da sementeira do arroz, *thamb* em concanim, base da alimentação indiana e que é comum a todas as etnias e castas. Os actos de semear e colher o arroz são ainda hoje precedidos de verdadeiros rituais. É de sublinhar a fertilidade dos solos e características do clima, a que nos referimos aquando das estações, e que permitem várias colheitas por ano. Diversos são os modos de semear o arroz e muitas as suas variedades.²⁴

Goa tem uma língua própria, falada por toda a população indígena — o concanim, sendo a língua oficial o inglês que começa a ser língua franca. Fala-se também o marata entre os hindus. O português foi a língua oficial até 18 de Dezembro de 1961, data em que a União Indiana «[...] invade, ocupa e reintegra no seu território as cidades enclaves de Goa, Damão e Diu.» (Rodrigues, 1994: 363), reduzindo progressivamente o domínio da língua portuguesa a algumas famílias cristãs. Tentou o governo indiano, sem sucesso, tornar o hindi a língua oficial da União Indiana.

²² Verão - estação quente com a temperatura média de 28.9°, entre Março e a 1ª quinzena de Junho. Monção - estação das chuvas com temperatura média de 26.7°, entre a segunda quinzena de Junho e Outubro. Inverno - estação fresca (sobretudo as noites) e seca com temperatura média de 25.5°, entre Novembro e Fevereiro.

²³ Primeira edição datada de 1886.

²⁴ Só em Goa há vinte e seis variedades de arroz.

A população de Goa tem origens étnicas diversificadas²⁵, contando actualmente com 1.168.622 habitantes²⁶.

No ponto de vista cultural e religioso, Goa tem três grandes grupos: os hindus, os cristãos e os muçulmanos. Com hábitos, práticas e modos de viver próprios, estes três grupos convivem entre si com grande à vontade e aceitação mútua. No entanto, nem sempre assim foi ao longo da história: guerras religiosas, períodos de conversões forçadas e violenta intolerância eram uma constante que foi lentamente esmorecendo.

A igualdade que a lei portuguesa acabou por conferir a todos os cidadãos, qualquer que fosse a sua origem étnica ou religião, extinguiu a necessidade de lutar por uma primazia social do grupo.

Herdeira do sistema de castas hindu, toda a população continua a praticá-lo, mesmo a cristã²⁷. O sistema de castas tem uma origem religiosa, sendo os factores de ordem económica ou política de relevância diversificada nos vários grupos. A organização por castas funciona como uma estratificação hierárquica da população em grupos estanques, endogâmicos e com possibilidade de mudança, mas nunca proporcionando o acesso às castas superiores. Poderemos considerar que a introdução de casamentos portugueses com mulheres hindus, a que o próprio Afonso de Albuquerque presidia, tivesse conduzido, por via de mestiçagem, a uma mais fácil aceitação da presença dos portugueses (Figueiredo, 1922).

²⁵ A integração na União Indiana, que provocou um afluxo de imigrantes dos estados vizinhos, fez quase triplicar a sua população.

²⁶ Segundo os últimos censos indianos, fornecidos pelos Census Operations, Assam (1991).

²⁷ «Casta é um agregado social endogâmico, animado de espírito de hierarquia e de isolamento, regulado por normas consuetudinárias consagradas pela religião hindu» (Pereira, 1923: 333). Diferenciam-se as castas hindus por um mais rígido acento religioso e estratificação profissional; as cristãs, por seu lado, manifestam-se através da estrutura de classes sociais.

Desde 1655 que o túmulo de S. Francisco de Xavier é lugar de peregrinação. Hoje em dia, não só cristãos, mas também todas as outras religiões comemoram, a 3 de Dezembro, a festa anual de S. Francisco Xavier. Com a feira da festa aparecem restaurantes improvisados, com uma culinária nitidamente indo-portuguesa (o chouriço é um dos pratos fortes, chamado na língua local de *linguiss*). Foi nesse ambiente único que encontramos um mundo lúdico a que nos referiremos posteriormente no texto. É de notar aqui que a culinária goesa se distingue da do resto da Índia e tem uma forte influência portuguesa.

2.2.3 - Damão

Fica situado na costa ocidental da Índia, à entrada leste do golfo de Cambaia, a norte de Bombaim.

É um porto de mar de águas profundas junto à foz do rio Damangangá, sendo atravessado por vários cursos de água secundários. O território tem a superfície de 384 km².

A praça de Damão foi doada aos Portugueses pelo rei de Cambaia em 1556 em pagamento de um serviço militar a prestar (Callixto, 1985), sendo a sua conquista final feita por D. Constantino de Bragança no ano 1559 (Serrão, 1989).

O seu território é constituído por Damão, Dadrá, Demi, Tigra, Paraganã e Nagar-Aveli. Este território, com a superfície de 384 km²²⁸, divide-se em dois concelhos: Damão e Nagar-Aveli. Por sua vez, Damão é constituída por Damão Pequeno e Damão Grande (que inclui Damão Praça). É neste último que a influência portuguesa está mais presente, sendo pois esta a zona onde incidiram as nossas recolhas. Damão é a capital do

²⁸ Em *A Índia Portuguesa* de A. Lopes Mendes (1989).

território, tendo sido elevada à categoria de cidade por alvará de 1581 (Callixto, 1985).

O sector primário ocupa em Damão cerca de 60% da população, cultivando-se cereais, árvores de fruto e aproveitando as madeiras florestais. A pesca também é um factor económico importante, possuindo o território algumas pequenas indústrias transformadoras de peixe.

A língua oficial é o inglês, falando-se também o hindi, o guzerate, o marata e, em Damão Grande, persiste ainda o português.

Damão tem cerca de 26.895 habitantes²⁹, na sua maioria hindus.

António Francisco Moniz (1923) fala-nos da liberdade religiosa, contrastando com uma intransigência feita sentir pelos portugueses noutros locais. Aqui entre os cristãos não domina o sistema de castas. Damão foi em tempos um grande centro religioso, onde diversas ordens religiosas tinham os seus sumptuosos conventos.

2.2.4 - Diu

Diu é uma ilha situada no Guzerate, na margem sul da península de Katiawar onde o Oceano Índico se bifurca nos golfos da Cambaia e da Pérsia. O território de Diu, com uma área de 52,5 km², é constituído pela ilha de Diu, pela aldeia de Gogolá e pelo forte de Simbor (25 km a leste da ilha)³⁰. Tem um braço de mar navegável e o solo é de constituição vulcânica.

Este território foi dado aos Portugueses no ano de 1535 pelo sultão Bahadur Shah em troca de serviços militares, tendo sido definitivamente

²⁹ Conforme os últimos censos indianos, fornecidos pelos Census Operations, Assam (1991).

³⁰ Segundo *A Índia Portuguesa* de Lopes Mendes (1989) e também segundo Jerónimo Quadros (1923). Joel Serrão (1989) no seu *Dicionário da História de Portugal* refere a área de 73 km². Adelino Delduque (1928), no seu opúsculo *Diu*, refere a área de 55 km².

conquistado em 1546 por D. João de Castro após o segundo cerco de Diu (Delduque, 1928). Administrativamente é constituído por um único concelho, sendo Diu a capital.

O clima difere nalguns aspectos do de Goa. A temperatura média é de 21°, embora nos meses de Maio a Junho se façam sentir temperaturas mais altas (30° e 36 °), acontecendo as mais bruscas mudanças de temperatura em Novembro e Fevereiro. O Inverno é entre os meses de Julho a Outubro, a estação do calor vai de Fevereiro a Junho e a do *terral* de Novembro a Janeiro, (Quadros, 1923).

Aqui a agricultura não tem uma presença forte, resumindo-se praticamente à cultura do arroz e da palmeira (tâmaras), sendo as *apas*³¹ a principal base alimentar da população. Abunda o peixe que é utilizado tanto fresco como seco.

Em Diu, além da língua oficial, o inglês, fala-se fundamentalmente o guzerati, o hindi e ainda o português.

A população, de cerca de 20.895 habitantes³², é, na sua maioria hindu, mas com uma presença significativa de cristãos, muçulmanos e jainistas.

Em Diu é de assinalar a particularidade de que entre os cristãos não há distinção de castas.

Quem visita Diu, é confrontado, no extremo da ilha, com um Castelo, pois assim chamam à Fortaleza de forma hexagonal irregular. Ainda hoje, frequentemente, são postas flores aos pés da estátua do primeiro governador português, D. Nuno da Cunha. O adro da igreja matriz é eleito para as

³¹ Pequenos pães ázimos feitos com farinha.

³² Segundo os últimos censos indianos, fornecidos pelos Census Operations, Assam (1991).

brincadeiras e ao lado existe uma escola primária que antigamente ministrava o ensino em português.

2.3 - Conclusões

Este estudo vai enquadrar-se em contextos geográficos situados em continentes distintos, diferentes no clima, e nas estações do ano. Para a identificação da época em que se praticam as diferentes actividades lúdicas que nos propusemos recolher, consideraremos em Portugal quatro estações (Primavera, Verão, Outono e Inverno) e três na Índia (Inverno, Monção e Verão).

Existe uma influência sócio-cultural de Portugal em Goa, Damão e Diu, provocada pela presença dos portugueses na Índia desde 1498 até à integração destes territórios na União Indiana em 1961. A religião que os portugueses levaram para a Índia mantém uma forte presença nos costumes das populações, conquanto muito difusa nos hindus e nos muçulmanos, continuando o sistema de castas presente, em certos aspectos, entre os cristãos de Goa. Em Damão e Diu, ao contrário de Goa, as conversões ao Cristianismo foram quase exclusivamente voluntárias, tendo o sistema de castas sido abandonado juntamente com a antiga religião.

Actualmente, tanto em Portugal como na União Indiana vive-se em regime democrático e ambos os países mantêm relações diplomáticas após uma interrupção que durou cerca de 21 anos (1954-1975). Uma progressiva reaproximação entre os povos de Portugal e os de Goa, de Damão e de Diu tem vindo a manifestar-se, havendo já um consulado e um centro cultural portugueses em Goa. Recentemente tem-se verificado também um crescente intercâmbio de investigadores e estudiosos das culturas portuguesa, indiana e goesa. Nota-se, no entanto, uma diminuição do uso da língua portuguesa como veículo de cultura. A população destes três territórios é multilingue.

Em Goa, Damão e Diu existe, relativamente ao resto da Índia, uma grande aproximação culinária com Portugal.

3 - METODOLOGIA

3 - METODOLOGIA

A metodologia utilizada tem por objectivo garantir o rigor científico exigido por uma investigação etnológica. Para tal, na recolha etnográfica, servimo-nos da observação directa participante, quer em Portugal, quer na Índia³³; posteriormente, foi utilizado o método comparativo para a análise dos dados.

Os instrumentos escolhidos para o registo da recolha foram uma ficha aberta para cada tipo de actividade recolhida (apêndices D, E e F), a fotografia, o videograma, a gravação audiográfica e o caderno de campo. A observação directa das práticas lúdicas foi realizada nos recreios das escolas, adros de igrejas, praças públicas e onde quer que se verificasse a prática espontânea destas actividades.

Para a pesquisa documental recorreremos a bibliotecas, hemerotecas, arquivos, museus, bancos de dados, exposições sobre o tema e consultas a documentação afim.

3.1 - Locais e Ocasões de Recolha

Determinámos uma amostra significativa, distribuindo a recolha por algumas escolas do ensino primário (ou primário mais secundário, na Índia) de todos os concelhos, proporcionalmente ao número de escolas em cada concelho. Tanto em Portugal como na Índia as escolas foram escolhidas aleatoriamente e o número de professores consultados foi proporcional à densidade daquelas por concelho; no caso português, foram as escolas do Algarve que tiveram um tratamento sistemático (apêndices G, G₁, H, H₁, I, e J). Tradições lúdicas semelhantes às encontrados na Índia, praticadas

³³ Sempre que se refere *Índia*, comparando com Portugal, queremos significar *Goa, Damão e Diu*.

noutras partes do país, foram, fundamentalmente, recolhidas a partir da informação de colaboradores, investigadores e literatura nesta área, tendo a recolha sido feita *in loco*.

No que respeita à procura destas actividades, semelhantes em Portugal e na Índia, utilizámos um método que se foi aperfeiçoando com o decorrer da investigação. Foram escolhidas épocas do ano diferenciadas — Inverno, Monção e Verão, na Índia; e Primavera, Verão, Outono e Inverno, em Portugal. A recolha foi feita alternadamente: épocas em Portugal, épocas em Goa, Damão e Diu, durante os anos de 1989 a 1995.

A selecção das recolhas seguiu de perto os calendários das actividades escolares³⁴ e das festividades civis e religiosas, tanto em Portugal como na Índia.

Tanto nuns locais como noutros, íamos recolhendo todas as tradições lúdicas que encontrávamos, procurando, posteriormente, munidos de uma lista das existentes em Portugal e na Índia, encontrar as eventuais semelhanças entre elas. Para uma mais fácil integração no meio, optámos, na Índia, sempre que possível, por efectuar as recolhas em escolas onde ainda hoje se fala o português, o que contribuiria para uma maior facilidade de relação.

A acompanhar a recolha e também o estudo da literatura, visitámos museus, fábricas e oficinas de artesanato, feiras e lojas. A informação assim recolhida assegurou uma cobertura mais completa do campo de investigação e também nos forneceu dados sobre as épocas escolhidas para a prática dos jogos e o seu reflexo na venda dos materiais utilizados.

³⁴ O ano escolar em Portugal, vai de Setembro a Junho e na Índia, de Julho a Março.

Nesta metodologia foi também planeada uma recolha dos próprios materiais lúdicos.

3.2 - Registo Fotográfico

O registo fotográfico foi considerado por nós fundamental na recolha de campo, quer em Portugal quer na Índia, atribuindo-se-lhe uma importância idêntica à da descrição dos jogos e acompanhando-a directamente no corpo deste trabalho. O facto da fotografia assumir um papel de destaque nesta investigação deve-se também ao poder evocador do registo visual das vivências que se vão distanciando na memória, podendo ser uma forma de contribuir para a preservação do património; por outro lado, a fotografia, assim como o videograma, ajudam-nos a uma interpretação mais rigorosa, pois um simples pormenor visionado, que poderia ser omissos na descrição, pode permitir uma análise mais pormenorizada, quer das posições, quer da particularidade das regras, quer de eventuais variantes para a mesma actividade lúdica.

Era preocupação já em 1947 de Marcel Mauss (1967) que o método fotográfico aliado a outros poderia constituir material de recolha de grande importância; no caso de uma tribo a estudar, por exemplo, como meio de registar a utilização espontânea dos objectos. As suas recomendações sobre o material fotográfico a utilizar em diferentes tipos de clima, veio a ser-nos muito útil, pois os cuidados a ter na Índia são bem distintos dos necessários em Portugal.

Pensamos que, num estudo etnográfico, a fotografia, com todo o peso da sua importância, não esgota, por si só, todos os recursos de recolha. Acrescentaríamos mesmo a opinião de que «[...] a fotografia pode ser uma ferramenta do investigador educacional, mas deve ser entendida como um produto cultural e como produtora de cultura» (Bogdan e Biklen, 1994: 191).

Parece-nos importante, para a utilização da fotografia, definir, à partida, os nossos objectivos para não se cair numa utilização superficial. Desta forma, «[...] para utilizá-la, temos de a colocar no seu contexto próprio [...] e compreender o que ela é capaz de nos dizer antes de extrairmos informação e compreensão» (Fox e Lawrence em Bogdan e Biklen, 1994: 185). O primeiro trabalho em que a fotografia serviu de documentário de índole social foi realizado já em 1877 por John Thompson, retratando pobres em Londres (Thompson e Smith, 1877). Também para mostrar pobreza do seu país, o sociólogo Lewis Hine foi um dos primeiros cientistas sociais a servir-se de uma câmara fotográfica. (Bogdan e Biklen, 1994).

Numa recolha etnográfica, a fotografia pode servir também para facilitar a observação participante, precedida de um convívio social em que a utilização de fotografias do meio ou dos assuntos a estudar pode estabelecer uma relação propícia à investigação; apoiamos a ideia de J. Collier Júnior (1967) que se refere à câmara como a *chave dourada* dos antropólogos, encorajando a sua utilização desde o primeiro dia. Já no século passado, Alejandro Guichot (1981)³⁵ refere a novidade em folclore que Demófilo³⁶ apresenta sobre o uso da fotografia no estudo de jogos infantis, salientando a importância de, pela primeira vez, se poderem registar as diferentes atitudes de cada momento do jogo e também identificar o lugar onde se realiza.

Muitas vezes a fotografia constitui um elemento estimulante de discussão com os intervenientes e um meio diplomático para a busca de esclarecimento de situações ou de pormenores relativos às regras ou eventuais variantes dos jogos.

³⁵ In El Folk-Lore Andaluz (1981: 191).

³⁶ António Machado y Alvarez, fundador em 1882 da Sociedade El Folklore Andaluz, de Sevilha, usava o pseudónimo de Demófilo.

Tanto em Portugal como na Índia, as primeiras fotografias serviram de treino, onde a dificuldade de registo nos levou a utilizar muitas vezes a técnica de fotografias em sequência rápida (5 fotogramas/segundo); assim, conseguimos um registo do jogo de uma forma natural e espontânea. A maior parte das fotografias foi tirada por nós; outras vezes, por se tornar necessária a nossa participação activa, para melhor entendimento das regras, recorriamos à ajuda de outras pessoas, que fotografavam segundo indicação nossa.

Nesta participação nos jogos, tivemos presente a recomendação de Rosario Ortega (1990) de que na observação participante se deve ter o consentimento das crianças para *entrar* no jogo, abstendo-se de o dirigir; esta última recomendação nem sempre era praticável, pois eram as próprias crianças que, depois de conquistada a sua confiança, nos pediam para jogar *à maneira de Portugal*. Este diálogo é defendido por Bruner (1984) que afirmou ser a participação sincera de um adulto num jogo bem aceite pelas crianças, originando comportamentos divertidos.

Muitas fotografias foram oferecidas às crianças e a outras pessoas (ambas fontes de informação) o que nos ajudou a um convívio muito facilitador e participativo em observações posteriores.

3.3 - Fiabilidade e Validade

Judith Goetz e Margaret LeCompte, ao tratarem das exigências da fiabilidade etnográfica, afirmam que «[...] se ha establecido el uso de presentar los resultados de los estudios etnográficos con sentido artístico [...]» (1988: 215) tornando mais peculiar a aparência das informações e mais persuasiva a forma de transmitir o conhecimento cultural. Há, portanto, uma tradição de apresentar os resultados de uma forma sugestiva em que é dada grande importância ao aspecto multimodal da investigação,

constituindo-se o desenho, o videograma, a fotografia, o registo audio, etc., como técnicas a que habitualmente se recorre para completar a recolha de campo.

Num estudo deste tipo, julgamos que a utilização dos meios de registo anteriormente referidos poderá reforçar a fiabilidade da recolha.

São muitos os autores que consideram os resultados da etnografia como pouco fiáveis e carentes de validade. Goetz e LeCompte (1982), ao abordarem este problema, colocam, muito pertinentemente, a questão de que as técnicas e métodos habitualmente utilizados nos estudos etnográficos, por diferentes das utilizadas nos estudos experimentais, poderão conduzir a resultados menos credíveis.

Para que esta credibilidade exista, exige-se que sejam utilizadas as regras da fiabilidade e da validade, as quais, num estudo de investigação essencialmente qualitativa, requerem um trabalho mais descritivo que avaliativo.

A utilização de vídeo e fotografia reforça a fiabilidade do estudo, já que nesta investigação não se pode efectuar a comparação dos dados com os de outras investigações contemporâneas, por inexistentes, mas apenas o estudo comparativo entre as actividades lúdicas de Portugal e Índia.

3.4 - Método Comparativo

A utilização de um método comparativo terá surgido, segundo Florence Braunstein e Jean-François Pépin (1994), com Lewis Morgan em 1850, que consideram o primeiro etnólogo no sentido actual do termo, pois inicia o estudo comparativo baseado em trabalho de campo, embora se inscrevesse ainda na tradição do estudo dos povos exóticos. Jorge Dias

(1990)³⁷, ao fazer a distinção entre etnografia e etnologia, afirma que esta última, além de sistematizar, generalizar e interpretar os factos, também os compara.

João Ribeiro, não se referindo propriamente a estudos comparativos, ao falar do folclore infantil, mostra o interesse em encontrar-lhe «os paralelismos através de terras distantes e diversas [...] São mensagens e recados de raça a raça, de povo a povo, de século a século, sem sair da perene onda infantil que leva a ignorar os destinos.» (em Pires de Lima 1963: 229).

José Mendes (1987) refere-se à aplicação do método comparativo de Marc Bloch como sendo a procura de semelhanças e diferenças encontradas em factos análogos observados em meios sociais diferentes.

A oportunidade da utilização do método comparativo foi também defendida por Bernardi (1978) quando redigiu a *Introdução aos estudos etno-antropológicos*.

Julgamos terem estes conceitos a maior importância na concretização de uma metodologia para a nossa investigação sobre o jogo como o fenómeno primordial em que assenta o mundo quotidiano das crianças.

3.4.1 - Observação Participante

A combinação da observação participante com a utilização de fichas³⁸, a fotografia, os registos audio e video, vem ajudar a validar um estudo comparativo; também Paul Atkinson e Martyn Hammersley (1994) consideram que a validade de uma observação participante ganha muito na interacção com outros métodos de pesquisa. A mesma ideia é defendida em vários trabalhos de Patricia e Peter Adler nomeadamente no estudo

³⁷ Lição de introdução ao curso de Antropologia Cultural do ano de 1956/57 no Instituto Superior de Estudos Ultramarinos.

³⁸ A definição das variáveis utilizadas antecede a apresentação de cada grupo de fichas.

«Observal Techniques», integrado na obra *Handbook of Qualitative Research* (1994).

Descrivendo e comparando, tentamos apreender as diferenças e as semelhanças dos acontecimentos lúdicos — factos sociais de repetição. Tentamos, neste estudo, descrever e comparar, com a maior fidelidade, as tradições lúdicas semelhantes, existentes ainda hoje, em Portugal, e em Goa, Damão e Diu.

Malinowski (1963), criticando a *antropologia de sofá*, revolucionou a investigação, defendendo a pesquisa directa do etnólogo no terreno e a observação participante, o que veio a pôr em prática no seu estudo sobre as populações das ilhas Trobriand, no Pacífico (entre 1915 e 1917 decorreu o trabalho no terreno), publicado em 1922.

A observação participante é, para Goetz e LeCompte «la principal técnica etnográfica de recojida de dados» (1988: 127), e também Patricia e Peter Adler defendem o papel do observador participante: «[...] the active participant, involved in the setting, who acts as a member and not as a researcher so as not to alter the flow of the interaction unnaturally» (1994: 380).

A utilização de fichas será completada num contexto de entrevista livre, com intenção de recolha dos dados necessários para melhor entendimento das regras, coreografias, diferenças e semelhanças conforme o objecto de recolha que pretendemos.

Os informantes privilegiados para recolha de dados foram as crianças; é opinião dos investigadores que, a partir dos seis anos, a entrevista feita directamente à criança pode ser usada com segurança (Simões, 1984). Recorriamos, por vezes, a pessoas mais velhas, que relatavam particularidades ou variantes de jogos já em desuso, pois, como diz Artus Perrlet (em

Figueiredo, 1938), o chamado fenómeno da *amnésia infantil* não atinge normalmente a parte da memória das vivências lúdicas. Na Índia, foram escolhidos igualmente os párocos como informantes, já que, junto das igrejas, funcionavam as escolas paroquiais e os adros das igrejas são locais de brincadeira habitual após o catecismo.

A completar estas informações, seguimos indicações de vários autores que privilegiam o uso das *notas de campo*, onde certos pormenores da informação são descritos, por ser ainda impossível registar e reproduzir (como se pode com o som ou a imagem) o *ambiente*, os cheiros, o sentir do calor, da humidade, o banhar das chuvas quentes da monção, o pisar da neve, que interessa relembrar, por serem aspectos qualitativos muito importantes para a análise dos dados recolhidos.

Pelto e Pelto (1978) chamam a atenção, de uma forma pertinente, para o facto da acção de um investigador-participante poder, por vezes, afectar as informações reunidas.

Sendo este fenómeno atenuado no relacionamento com as crianças, já o mesmo não acontece no mundo dos adultos. Assim, impunha-se a preocupação de minimizar a nossa presença no meio. Em Portugal, este contacto era mais fácil: vestíamos-nos da mesma maneira, entendíamos-nos na fala e depressa se estabelecia uma empatia facilitadora da recolha de dados.

Na Índia, especialmente em Goa, a presença de europeus (não portugueses), que a partir dos anos 60 lá se radicaram, provocou um distanciamento nas populações mais conservadoras. Chamavam-lhes *hyppies*, e depressa nos apercebemos de que era necessário um cuidado especial com a forma de vestir, pois qualquer pormenor menos cuidado poderia provocar, nas pessoas que eram nossos informantes, associações que causariam uma retracção da sua parte. Robert Bogdan e Sari Biklen (1994) chamam a

atenção para este facto: o ser discreto, na opinião destes autores, passa também pelo aspecto físico. Não julgamos necessário abandonar um estilo pessoal, mas será conveniente ter sempre presente os códigos do vestir. Pensamos que o mimetismo ajudará a atenuar o impacto que uma presença estranha sempre provoca, facilitando, posteriormente, a observação participante. Maior cuidado foi necessário neste meio particular, em que as populações contactadas pertencem a grupos muito distintos (católicos, muçulmanos e hindus). O mesmo não acontecia já a nível da língua, pois falar português era um factor muito facilitador da comunicação e da aceitação.

Mesquitela Lima, no seu trabalho *O folclore e a recolha etnográfica*, chama a atenção para «[...] o que se recolhe, para quê, para quem, como, quando e onde» (1991: 6)³⁹, o que facilita a organização de uma metodologia e a definição dos objectivos daquilo que pretendemos recolher. Mas também acrescenta que o trabalho de campo em etnologia obedece a *uma atitude rigorosamente científica*. Diz ainda que o etnólogo muitas vezes é obrigado a improvisar as técnicas de pesquisa de campo para poder alcançar os seus objectivos. Curiosamente, e sobretudo na Índia, a nossa ligação com o meio fez-se de uma forma algo diferente, tendo de se recorrer a alternativas de adaptação, nomeadamente no que se refere ao convívio social.

Num artigo nosso sobre o assunto, damos conta deste recurso a alternativas: «Somos convidados para um serão íntimo, para um chá, onde temos que parar, alargar o nosso tempo de convívio, matar a fome, ainda presente de Portugal, [...] a Amália ainda canta? o Eusébio ainda joga? e a Académica? em Portugal ainda dançam o Vira, e o Malhão?[...]» (Brás, 1991:129).

³⁹ Trabalho compilado de entre os muitos dados referenciados em múltiplas intervenções realizadas pelo autor no país junto de ranchos de folclore, por iniciativa do INATEL (Instituto Nacional para o Aproveitamento dos Tempos Livres dos Trabalhadores).

Este alargar do tempo não se limitou aos momentos de convívio anteriores às recolhas, mas resultou também em trocas de correspondência e em inúmeras solicitações para entrevistas à imprensa e à All India Radio, para conferências, e para reuniões em que era pedida a nossa intervenção em Portugal no sentido de conseguir uma maior presença da cultura portuguesa na Índia (apêndices K, L, M, N). Durante todas as estadas na Índia beneficiámos da continuação dos convívios com elementos da sociedade local (apêndice O).

Rapidamente nos apercebemos da importância do ritual da troca de prendas, cuja lista fazia parte do diário de campo: levávamos bacalhau, *chouriço do reino*, *azeite do reino*, etc. e em troca, trazíamos pirolitos, ringues, berlindes, piões, etc.

O plano de trabalho previa o estabelecimento de contactos com a embaixada de Portugal em Nova Delhi, com instituições e autoridades governamentais e com organizações de defesa do património cultural, entre as quais a INTACH⁴⁰.

Tivemos a preocupação de visitar os bairros e localidades onde os vestígios da presença portuguesa eram mais presentes, quer a nível do traçado urbano e da arquitectura quer do relacionamento social.

3.5 - Conclusões

O objectivo e as recolhas necessárias à investigação foram determinados à partida. Posteriormente, pareceu-nos que a escolha dos métodos e a forma das recolhas não poderiam ser seguidos fielmente, pois, por várias vezes tivemos de recorrer a alternativas que se adaptassem às contingências

⁴⁰ Indian National Trust for Art and Cultural Heritage, associação de defesa do património da Índia a que nos associámos e que constituiu como um canal de acesso aos meios oficiais.

do trabalho de campo. A importância deste e as particularidades da sua evolução conduziram à nossa participação em manifestações sociais e religiosas, facilitando a observação participante e, conseqüentemente, a recolha de dados.

Utilizámos a observação participante para registo e recolha dos dados e posteriormente o método comparativo para a sua análise.

Foram as crianças e os idosos os informantes privilegiados, não só para a recolha, mas também para a confirmação dos dados.

Verificada a importância da imagem, optámos por considerar como válido integrar no corpo do trabalho o material fotográfico acompanhado da descrição das regras.

Planeámos também uma recolha de materiais lúdicos.

A revisão da literatura, para além da sua fase inicial, antes do trabalho de campo, será desenvolvida em simultâneo com este.

4 - JOGOS TRADICIONAIS

4 - JOGOS TRADICIONAIS

Os jogos foram privilegiados neste estudo, não só por serem dos factores mais importantes do desenvolvimento da criança, contribuindo para o enriquecimento da sua personalidade e da sua maturação, mas também por constituírem uma forma de expressão da identidade cultural e ainda por serem elos de ligação e de identificação entre diferentes culturas e povos.

Neste contexto e para este estudo, considerámos os jogos das crianças com regras estabelecidas, que foram transmitidos de geração em geração, enquanto actividades voluntárias, livres e espontâneas, com rituais e cerimónias, em que o prazer, o divertimento e a alegria estão presentes; neles é comum o improvisado ou a variante, sem que haja alteração da estrutura ou corrupção das regras. São ainda factores determinantes na sua caracterização, o uso do corpo, a aceitação ou a rejeição dos jogadores, a escolha do *sítio*, do campo e do grupo, a definição da duração e o relacionamento afectivo. Estes jogos são praticados com materiais de fácil aquisição, ou sem a sua utilização.

Carolina Sousa (1995) sintetiza as ideias de vários autores sobre o jogo, afirmando que as crianças o praticam em todas as idades e culturas, tendo esta actividade lúdica um papel preponderante na socialização e no desenvolvimento global da criança.

Existem várias teorias sobre o jogo. Recorremos a Rosario Ortega (1992) que realizou um estudo exaustivo sobre as teorias que, desde finais do século passado, relacionam o jogo infantil e o desenvolvimento psicológico. A ideia, herdeira das correntes darwianas, de que as crianças praticam no jogo processos que lhe serão exigidos na vida adulta é considerada, pela autora, a base da teoria de Elkonin (1980) e também núcleo base da sua própria obra por ser uma das alternativas mais sérias para compreender a

relação entre o jogo e a construção do conhecimento social. Analisando as teorias psicanalíticas, as quais sugerem explicações sobre a relação do jogo com as emoções mais profundas e com a dinâmica de relações entre os aspectos conscientes e inconscientes, Ortega considera a teoria psicogénica de Piaget (1932 e 1946) como a mais desenvolvida e abrangente sobre o jogo e o mundo cognitivo. É, contudo, em Vygotsky e depois em Bruner que a autora encontra resposta às suas teorias que consideram o jogo um processo básico de mediação cultural. Finalmente, baseada na análise de todos estes autores, Ortega expõe a sua própria tese de que os jogos infantis espontâneos são em si zonas de desenvolvimento e aprendizagem realizada segundo sistemas complexos de comunicação entre as crianças. A este propósito, a autora esclarece que «[...] el juego no es una actividad confusa ni desordenada para quien juega, sino un proceso perfectamente estructurado y con sentido social y personal para quienes están jugando.» (1996: 120).

Exposições, conferências e literatura acentuam o lugar eminente que eles ocupam na vida das crianças.

O direito ao jogo é tão necessário, tão vital, como os outros direitos. É a própria UNESCO que, quando trata dos Direitos da Criança, sublinha aquele que permite a criança jogar, frisando a importância do papel dos jogos na educação e a necessidade de os integrar numa pedagogia moderna orientada para o desenvolvimento.

A UNESCO tem também vindo a realizar acções conjuntamente com diversos países, promovendo o conhecimento dos diferentes jogos e materiais utilizados. Relembremos, por exemplo, a grande exposição de jogos e

brinquedos organizada em 1978⁴¹, com a participação de cinquenta e sete países, onde Portugal esteve também presente. Aí era dada especial atenção à condição do jogo, do espaço e do tempo para jogar, apresentava poridades a importância do jogo no desenvolvimento da criança, a maneira como se entende o jogo e o quotidiano, a necessidade de preservar a festa popular e o papel do jogo na escola. Referia-se ainda nesta exposição a estreita interdependência do jogo e da educação e incentivava os organismos internacionais a agir a favor da infância. Assim, numerosas manifestações destinadas a encorajar e a facilitar o jogo foram previstas no *Ano Internacional da Criança*.

Poderíamos terminar relembrando a *Declaração dos Direitos da Criança* adoptada por unanimidade pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 20 de Novembro de 1959, que define o jogo como um dos seus direitos fundamentais. O *princípio 7*, consagrado ao direito à educação estipula que a criança deve ter todas as possibilidades de se entregar a jogos e actividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito.

É muito pelo prazer que as crianças sentem na prática destas actividades lúdicas, que a memória dos jogos se retém, há milhares de anos.

4.1 - Memórias dos Jogos Tradicionais

Muitos autores de toda a parte do mundo se dedicam à recolha dos jogos tradicionais como forma de preservar uma memória colectiva.

⁴¹ UNESCO, «Jeux et Jouets des Enfants du Monde» (1978).

Dada a extensa bibliografia sobre o tema, destacamos, dos autores estrangeiros, apenas alguns cujos trabalhos que têm um carácter mais abrangente no âmbito dos jogos tradicionais.

Começamos por indicar o *Dicionário de Jogos* (Alleau, 1973) pela recolha exaustiva que apresenta.

As obras *Jeux du Monde* (Grunfeld, 1979) e *Le monde des jeux* (Botermans *et al*, 1987)⁴² apresentam um levantamento exaustivo de jogos tradicionais infantis e de adultos, preocupando-se os autores com a importância histórica, geográfica e de relação entre os povos.

Iona e Peter Opie (1984) merecem aqui um especial destaque pelo seu posicionamento relativamente à prática de jogos tradicionais pelas crianças; entendem estes autores que muito se tem escrito sobre o que as crianças devem jogar, mas quase nada sobre o que elas realmente jogam por sua livre iniciativa, especialmente no exterior e fora das vistas dos adultos. É destas últimas actividades que trata o livro *Childrens Games in Street and Playground*.

Silvia Battistelli na sua obra *Giochi Dimenticati* (1991) faz um percurso pela memória dos jogos de infância, sempre os mesmos, desde que Bruegel, o Velho os pintou no sec. XVI até aos nossos dias; pretende a autora contribuir para salvar a parte da cultura que se revê nos hábitos lúdicos infantis e nos brinquedos. Também o Grupo de Adarra Bizkaia oskus! (1984) na obra *en busca del juego perdido* nos descreve jogos, rondas e canções infantis ainda presentes no mundo lúdico das crianças espanholas.

⁴² Jack Botermans, Tony Burrett, Pieter van Delft e Carla van Splunteren.

Na Índia, o nosso objectivo era descobrir a prática dos jogos semelhantes aos existentes ainda hoje em Portugal; daí termos recorrido principalmente à recolha de campo e à consulta de autores de Goa, Damão e Diu e a informantes de idade avançada ou a grupos que se preocupam com conservação das tradições lúdicas do *tempo dos portugueses*. No capítulo referente à Metodologia, tivemos já ocasião de tratar o assunto com mais profundidade.

José da Fonseca⁴³, já no século passado nos falou de divertimentos e jogos praticados em Goa, alguns deles ainda encontrados por nós. Este autor, apresentou os jogos conforme a classe social que os praticava. É curioso verificar, que quando se refere à cabra-cega e às escondidas, comenta que «[...] the last two games are also played by the children of the upper classes» (1986: 16).

Mais recentemente, Carlos Xavier (1975) fez uma breve história da Educação Física em Goa, Damão e Diu, onde podemos encontrar exemplos de jogos tradicionais e danças de roda do tempo da presença portuguesa. Em 1976, o mesmo autor apresenta noutra obra um estudo sobre o evolução dos jogos e desportos, nos mesmos territórios referindo a influência dos costumes portugueses nos hábitos indígenas, incluindo os jogos. Depois da anexação, em 1966, o Physical Education Board de Goa organizou os primeiros torneios de *Kho-Kho*, jogo que era praticado nas escolas hindus (ensino marata).

A colectânea de textos sobre jogos e materiais lúdicos da União Indiana (1978)⁴⁴ apresenta um registo exaustivo de jogos ainda praticados e de materiais de jogo existentes por toda a Índia. Esta foi muito importante

⁴³ Edição original de 1878.

⁴⁴ Publicada pelo National Council of Education, Research and Training de Nova Delhi, 1978.

para o nosso trabalho por nos esclarecer que existem jogos característicos de diferentes regiões do subcontinente indiano que não são iguais aos encontrados por nós em Goa, Damão e Diu. O facto desta obra ser acompanhada de um grande número de ilustrações, facilitou a rápida identificação das práticas lúdicas.

Relativamente a Portugal, a maior recolha bibliográfica que conhecemos, feita por autores portugueses até 1961, foi realizada por Benjamim Pereira (1965), tendo constituído um auxiliar precioso para a nossa investigação. Todas as obras registadas têm um interesse particular mas foram os capítulos IX - *Usos e Costumes*, XI - *Literatura Popular*, XII - *Música e Dança* e XIV - *Diversões*, os de maior utilidade na comparação com os jogos por nós recolhidos.

Aprofundaremos o estudo que autores portugueses têm realizado ao longo dos tempos, desde o século passado até hoje, realçando a importância dos trabalhos realizados na segunda metade do século XIX. Autores como Teófilo Braga e seus contemporâneos, Francisco Adolfo Coelho, Zófimo Consiglieri Pedroso e José Leite de Vasconcelos manifestaram um grande interesse pelos costumes do povo português e contribuíram para uma obra etnográfica que marcou a investigação etnológica no nosso país.

De Teófilo Braga (1843-1924)⁴⁵, destacaremos o capítulo V, «Automatismo Orgânico na Imitação e na Tradição», do volume I da obra *O Povo Português nos seus Costumes, Crenças e Tradições*⁴⁶ (1985), prefaciada e organizada por Jorge Freitas Branco e, do Volume II (1986) interessou-nos particularmente o capítulo III, «As Festas do Calendário Popular». Embora tenhamos destacado dois capítulos, não podemos deixar de referir o

⁴⁵ Eleito, em 1915 Presidente da República Portuguesa.

⁴⁶ Originalmente publicada em 1885 pela Livraria Ferreira-Editora, Lisboa.

valor desta «primeira grande obra de conjunto da etnografia portuguesa» (Leal,1981: 131).

Este autor faz referências literárias a jogos tradicionais infantis (vol. I), citando Camões, Gil Vicente, Sá de Miranda e muitos outros, recuando, assim, nos séculos, a memória lúdica em Portugal.

Adolfo Coelho (1847-1919) é considerado uma das figuras impulsionadoras da antropologia em Portugal. A sua obra etnográfica (1993) foi organizada e prefaciada por João Leal em dois volumes. Do volume I destacamos os «Jogos e Rimas Infantis de Portugal»⁴⁷ e «Jogos e belas-artes populares infantis. A escrita»⁴⁸. Do volume II salientamos os «Jogos e Rimas Infantis»⁴⁹ pelo interesse que revelou para o nosso estudo.

Leite de Vasconcelos (1858-1941), para lá das obras publicadas, também participou em publicações periódicas⁵⁰, e foi um grande dinamizador de recolhas de objectos etnográficos. Da sua vasta obra, organizada por Manuel Viegas Guerreiro destacamos da *Etnografia Portuguesa* (1982), vol.V, o livro III - «Vida Tradicional Portuguesa», os «Jogos» (XIX) e os «Brinquedos» (XX). Também são do mesmo autor as *Tradições Populares de Portugal* (1984) e em 1915 a *História do Museu Etnológico Português*.

O P^o. Pedro Aloy (1882) descreve mais de cem jogos com a preocupação de fazer adaptações com objectivos didácticos, o que dificulta, por vezes, a descrição de alguns deles. Sendo o *corpo* fundamental para estudar

⁴⁷ Publicado originalmente pelo autor em 1883 no *Boletim da Sociedade De Geografia de Lisboa*, 4^a série, nº12: 567-595.

⁴⁸ Grupo VIII do apêndice do trabalho «Exposição Etnográfica Portuguesa, Portugal e Ilhas Adjacentes. Centenário do Descobrimento da Índia», originalmente publicado em 1896 pela Imprensa Nacional de Lisboa.

⁴⁹ Originalmente publicadas na «Biblioteca de Educação Nacional» pela Livraria Universal Magalhães & Moniz, Porto, 1883.

⁵⁰ *Anuário das Tradições Portuguesas* (um volume, 1882), *Revista Lusitana* (38 volumes) e o *Boletim de Etnografia* (5 números), publicação do Museu Etnológico.

o jogo no nosso trabalho, chamou-nos à atenção os cuidados que o autor, nesta época, prestava à *necessidade* de diminuir o contacto corporal, considerando até os *Jogos de Mãos* como inconvenientes por originarem contactos corporais, lutas e situações de violência.

Em 1892, Abílio Brandão apresenta um estudo sobre alguns Jogos Infantis da época ⁵¹.

Landislau Piçarra em a *Tradição* (T)⁵², entre 1899 e 1904, descreve muitos jogos populares, alguns dos quais ainda têm semelhanças com os encontrados por nós. Também em 1898, o mesmo autor descreve em *Revista Municipal* (RM)⁵³ jogos populares infantis, alguns dos quais têm nomes que já não encontramos hoje em dia. Lembremos a este propósito que Manuel Brito escreve um curioso artigo sobre a *cavalgada* e o *ruxa-milhano*: para o primeiro jogo, utiliza uma descrição de Pedro Aloy (1882: 23-24) e para o segundo, recorre à descrição de Landislau Piçarra (1902: 57-58). O autor utiliza estes dois jogos, embora diferentes, mas oriundos de um imaginário comum, na base da «teoria social da actividade lúdica» (1985: 17).

Ainda nesta época Ferraz Sequeira (1883)⁵⁴ apresenta também alguns jogos infantis .

Em 1900, Sousa Viterbo⁵⁵ cita um curioso manuscrito de 1742, onde já constam, entre outros, o nome do *pião* e da *bilharda*. Também faz refe-

⁵¹ *Nova Alvorada*, nº 2: 135, 141, 159 e 200-201.

⁵² Estas descrições encontram-se na referida revista nos números I (1899), II (1900), III (1901), IV (1902) e VI (1904).

⁵³ RM: 113-118.

⁵⁴ *Anuário para o Estudo das Tradições Populares Portuguesas (AETPP)*: 63-64.

⁵⁵ Nº II: 132-135 e 150-154.

rência a um jogo de peças, o *malachadillo*, que vem mencionado no inventário das jóias da rainha D. Catarina, mulher de D. João III.

Cristovão Silva e Manuel Morais (1958) descrevem uma vintena de jogos infantis, alguns dos quais ainda viemos a encontrar durante o nosso estudo.

Santos Júnior⁵⁶ (1938) recolhe vários jogos e lenga-lengas em diversas regiões do país. E em 1982, o autor fala-nos de formas de sortear nos jogos infantis.

Em 1937, António Pires colige várias rimas e jogos infantis, circunscrevendo-se ao concelho de Elvas.

Também Ernesto Veiga de Oliveira, tendo sido investigador ligado ao Centro de Estudos de Antropologia Cultural, director do Museu de Etnologia, autor de vasta obra, fez alguns levantamentos de jogos tradicionais, destacando-se, de entre os estudos comparativos, a recolha de alguns jogos populares poveiros publicada em 1956, que encontramos na revista *Douro Litoral* (DL)⁵⁷.

O *Dicionário de Jogos* [s.d.] de Jaime Lopes Dias foi uma fonte de informação importante.

Do século XX, consultámos ainda os registos de jogos e regras semelhantes aos que nós encontramos em Portugal e na Índia, ajudando-nos a melhor analisar a sua evolução.

Maria da Conceição Dias (1909) descreve-nos o jogo das *prendas*; também deste mesmo jogo nos fala Flávio Gonçalves (1949) fazendo referências a características particulares dos jogos das *prendas* que encontrou em *Passatempo honesto* (1830). Rosa Teixeira (1944) refere-se ao *pião*,

⁵⁶ *Trabalhos de Antropologia e Etnologia (TAE)*, V,VI,VII,VIII.

⁵⁷ *DL*, sétima série, vol. I-II: 63-67.

mais um dos jogos por nós encontrado; também em 1944 Alexandrino Silva descreve um jogo muito semelhante ao *pião*, chamado a *zocha*. Tomás Barros (1947) identifica os jogos do *pião*, *botão e barra*. Hermínia Cardoso (1943) fala do jogo dos *quatro cantinhos*. José Carvalho (1953) apresenta na sua obra o jogo da *bilharda*. Jogos em que se manipulam pedrinhas, cordas e fitas foram objecto de uma investigação feita em 1943, por Júlia Gonçalves; as *cinco pedrinhas*, *o anelzinho*, *a cabra-cega e a macaca* são descritas por Irene de Castro em 1943; o jogo das *cinco pedrinhas* em nove jogadas é tema de uma interessantíssima descrição feita por Maria do Rosário Guimarães (1945). Idalina da Silva (1945) apura 32 jogadas para o mesmo jogo; do *anel* fala-nos ainda Lúcia Alves (1944) e Ana Leite (1944); Rosa Peixoto descreve a *cabra-cega* (1946); e é Benjamim Enes Pereira que, em 1959, numa recolha de costumes em Caíde, nos fornece também as regras das *pedrinhas da macaca* e da *bilharda*, entre outros jogos. De entre os jogos recolhidos por António Cruz (1943), destacamos a descrição do *esconde-esconde*. Também Alberto Carvalho (1944) entre as suas recolhas nos dá conta deste mesmo jogo, apresentando algumas variantes do *esconde-esconde*, que ainda hoje se praticam. Filomena Monteiro (1941) refere-nos o *gato e o rato* e o *bom barqueiro*. Mário Peixoto (1943) fala-nos, entre outros jogos, do *eixo*, do *pião*, e da *bilharda*. Ainda em 1943, Alzira Rodrigues descreve o *lencinho vai na mão*. De 1945 (sem autor)⁵⁸, encontrámos duas variantes do saltar corda. Da *tracção à corda* vimos referências numa publicação [s.n.] da FNAT (1954)⁵⁹. Pensamos ser este jogo muito popular, pois referem-se campeonatos entre os anos de 1942 e 1950 com a participação de centenas de concorrentes. Armando de Mattos

⁵⁸ DL, segunda série, vol. III: 80.

⁵⁹ Fundação Nacional para a Alegria no Trabalho.

(1943) refere-se ao *jogo das escondidas*, a que nós, em Trás-os-Montes e na nossa infância, chamávamos *rou-rou*, nome que Armando Leão (1945) também usou. O *pique-pique* foi recolhido pelo mesmo autor em 1943. Guilherme Neves (1953) descreve o mesmo jogo com o nome de *sara-pico-pico-pico* e, em 1995, Maria da Conceição Rolo, chama-lhe *saranico*.

Também em 1944 Maria Isabel Silva nos descreve entre outros o jogo da *corda queimada*.

Depois de apresentar autores que fizeram recolhas de jogos e cuja importância para o nosso trabalho já foi referida, passamos a tratar aqueles que, depois dos anos quarenta, efectuaram recolhas e estudaram o jogo de uma forma mais aprofundada.

Interessou-nos particularmente a obra de Augusto Pires de Lima (1943) - *Jogos e Canções Infantis*, onde o autor descreve muitos dos jogos que encontramos na Índia, assim como algumas das danças de roda, também aí recolhidas; como o próprio refere, também o seu irmão, Joaquim Pires de Lima, contribuiu para o registo de algumas memórias lúdicas.

Propécia de Figueiredo (1938) deu, em Goa, grande importância ao estudo do folclore (recolhas de jogos tradicionais, rimas infantis e danças de roda). Foi ela que legou as suas recolhas e a obra de Augusto Pires de Lima que acabamos de referir, a sua sobrinha Juliana Cordeiro, que no-la facultou. Estes registos poderão ter contribuído para que muitos destes jogos se conservassem na memória de alguns professores que, naturalmente os utilizavam com as crianças. Pensamos ser este um exemplo da importância que pode ter o registo de memórias lúdicas.

Ainda de Augusto César Pires de Lima também do ano de 1943, nos interessaram as descrições de jogos na revista *Douro Litoral*⁶⁰. Destacamos também em 1945 «O valor dos Brinquedos»⁶¹, onde relaciona a predominância de certos materiais e brinquedos com as características próprias de cada região e, ainda «Os Jogos e Brinquedos» (1943)⁶².

Fernando de Castro Pires de Lima (1952)⁶³ também se refere a jogos infantis, de alguns dos quais nos servimos para a análise dos jogos por nós encontrados; na *Arte Popular em Portugal* (1963)⁶⁴, o autor fala não só da importância dos brinquedos na evolução da própria história, como descreve em pormenor os brinquedos existentes em Portugal; também quando trata as brincadeiras, faz frequentemente ligações à riquíssima literatura onde os jogos tradicionais são citados com frequência. Lembra-nos exemplos como os Cancioneiros da Vaticana e, de Garcia de Resende, as Ordenações Afonsinas, fazendo-nos recuar no tempo, à semelhança de Teófilo Braga. Publicou ainda a obra *O valor educativo dos jogos infantis* (1963). Foi também director do Museu de Etnografia e História do Porto. Dirigiu ainda *A Arte Popular em Portugal - Ilhas Adjacentes e Ultramar* (1975)⁶⁵ onde o capítulo «Índia» de Maria Madalena Silva refere a existência de jogos indo-portugueses.

Tentaremos, em seguida, destacar autores que dedicaram as suas investigações ao fenómeno e natureza dos jogos, passando identicamente por recolhas exaustivas dos mesmos, suas regras e variantes.

⁶⁰ Em *DL*, vol. VIII: 5-11.

⁶¹ Estas descrições encontram-se em *In Memoriam a Pedro Vitorino* (IMPV): 203-208.

⁶² Em *DL*, vol. VIII: 67, publicado primeiramente em *Portugalia*, 1926, vol.1 nº 6: 342.

⁶³ Em *Mensário das Casas do Povo* (MCP), vol. VII, nº 76: 8 e 10.

⁶⁴ Vol. III: 257-292.

⁶⁵ Vol. III: 249-361.

Noronha Feio (1932-1990) foi, na segunda metade deste século, das personalidades que tiveram uma influência maior na difusão da ideia de que preservar os jogos populares era vital para a cultura de um povo. Demonstrou-o pelo incentivo que transmitiu aos seus alunos e colaboradores dispersos por todo o país ou mesmo fora dele, como foi o nosso caso. Outro exemplo significativo para a divulgação dos jogos tradicionais foi a série televisiva de 28 programas, *Os Jogos e os Homens*⁶⁶, iniciada em 1980, onde foram apresentados, nesse ano, «Os Jogos das Terras Frias», em 1981 «Os Jogos de Além Montes» e «Os Jogos da Borda d'Água» e em 1982 «O Jogo da Petanca» (no Algarve). Estes programas eram apresentados de maneira tão motivadora que despertaram todo o país para a sua memória colectiva. Noronha Feio foi também um activo dinamizador de encontros de jogos tradicionais.

Em 1975, 1979 e 1985, publicou obras dedicadas ao fenómeno do desporto e aos jogos populares. Em 1985, no seu *Portugal Desporto e Sociedade*⁶⁷, fala da história da cultura física do povo português e descreve e ilustra com fotografias um conjunto de práticas de jogos populares tradicionais, lembrando-nos as práticas lúdicas que, já no século XVI, foram descritas por Gaspar Frutuoso (1922).

Em 1989 faz uma comunicação sobre «Jogo, Movimento, Cidade, Natureza» para o 1º Encontro Nacional do Jogo da Malha em Oliveira de Azeméis, a cuja Comissão de Honra presidiu. Em 1979, com Manuel Sérgio ao incluir textos sobre jogos tradicionais no segundo volume da antologia

⁶⁶ Noronha Feio foi o realizador, apresentador e fez a montagem dos programas, tendo como operador de câmara Henriques da Silva. Estes programas foram apresentados no canal 1 da RTP.

⁶⁷ Cap.2: 43-50 e 208-213.

Homo Ludicus, foi prestada mais uma contribuição para a conservação e divulgação destes jogos.

Em 1990 deixou-nos a sua última mensagem, em que, de uma forma acessível a todos, nos disse da importância do jogo, sublinhando a necessidade de uma disciplina científica, sendo de opinião que «[...] é tempo de levar a sério esta coisa dos jogos - estas brincadeiras ou divertimentos ou diálogos ou sensações, da razão e da sensibilidade, da disciplina mental e do hedonismo» (Feio, 1990: 78).

Jorge Crespo dedica também muita atenção ao fenómeno do jogo, à sua natureza e ao estudo das actividades corporais. Tem dinamizado acções ligadas aos jogos tradicionais, de que destacamos «O Papel dos Jogos Tradicionais no Desenvolvimento Regional» (1988), «Os Jogos Tradicionais em Portugal - Os Caminhos da Investigação» (1990) e «As Práticas Físicas das Crianças» (1993). É uma constante nas suas intervenções a preocupação com a importância que o jogo tem na diferenciação das identidades culturais das regiões e do estabelecimento de um diálogo entre culturas.

Este investigador foi ainda, com Noronha Feio, um impulsionador do Museu do Jogo criado no início dos anos oitenta, no Instituto Superior de Educação Física (ISEF), actual Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa, propondo, para uma mais ampla divulgação, que a sua colecção viesse a estar presente em exposições itinerantes.

Graça Guedes tem feito várias recolhas de jogos tradicionais, estudando a problemática do jogo. Desde 1956 até 1996, quer de uma forma mais teórica, quer através de descrições de situações práticas, encontramos

elementos que ajudaram ao nosso estudo. Sublinharemos os artigos publicados em 1968/69⁶⁸, 1973, 1990, 1991[?] 1992 e 1994.

António Cabral tem-se dedicado ao estudo dos jogos principalmente na região de Trás-os-Montes. Dos seus livros, os que mais interessaram ao nosso trabalho, foram os de 1986[?] e os de 1991, pois continham levantamentos exaustivos de jogos tradicionais e o de 1990 em que o autor elabora explicações de teorias do jogo.

António Pombo (1990) também nos dá conta de jogos populares que foi recolhendo no distrito de Bragança. Cristina Carvalho *et al.*⁶⁹ no artigo «do Natal aos Reis» [imp. 1993], falam-nos da *feira dos rapazes*, também em Bragança, onde, durante o período entre 24 de Dezembro a 6 de Janeiro, se mantém a prática de rituais lúdicos a que também assistimos durante a recolha de campo.

Maria da Conceição Dias (1909) refere-nos os jogos infantis do Alentejo colhidos da tradição popular.

Raúl Iturra autor radicado há muito tempo em Portugal, escreveu sobre o imaginário da criança nos seus jogos (1994) e sobre os jogos praticados em aldeias do norte do país (1990).

Cameira Serra e Pires Veiga desde 1982 publicam recolhas de jogos tradicionais praticados por crianças e adultos, principalmente no distrito da Guarda, sendo os impulsionadores da recolha e divulgação desses jogos a partir de 1979, data da fundação da *Associação de Jogos Tradicionais e do Lazer da Guarda*.

⁶⁸ O artigo «Jogos Tradicionais: o seu interesse pedagógico» foi publicado nos números 14, 15/16 e 18 da revista *Educação Física, Desporto e Saúde Escolar*.

⁶⁹ Paula Godinho, Maria Morais, Rosa Pereira, e M. Manuela dos Santos.

De Cameira Serra, os trabalhos de 1990, 1992 e 1995 foram os que nós consultamos mais aprofundadamente pelo interesse que tiveram para o nosso estudo. Destacamos a monografia de 1992 pelo seu carácter científico e pelo facto de também ser um estudo comparativo.

Tomé de Sousa (1986) escolheu a zona de Trás-os-Montes e fez uma análise dos jogos recolhidos classificando-os segundo Roger Caillois; em 1989 elaborou o artigo «Jogos e Brinquedos Populares Tradicionais», que foi apresentado no 1º Encontro Nacional do Jogo da Malha, em Oliveira de Azeméis.

Em 1988 a tese apresentada por António Lopes demonstrou sobretudo uma preocupação em comparar actividades lúdicas de Portugal, mas contemplando espaços diferenciados.

Beatriz Oliveira (1993) numa tese de mestrado deu-nos conta das actividades lúdicas no estudo dos tempos livres das crianças dos 3 aos 10 anos.

Outros estudos sobre jogos tradicionais de autores portugueses, mas realizados em Macau e em países que têm uma ligação cultural com Portugal, foram-nos muito úteis para melhor entendimento do âmbito da expansão dos jogos. Nestas circunstâncias, destacámos ainda da segunda metade deste século, o trabalho de Ana Maria Amaro (1972), realizado em Macau e o de Cândido Azevedo (1994) que refere alguns jogos infantis de Goa, Damão e Diu e, ainda as recolhas feitas por Elísio Silva (1995) em Angola. Em 1991 também Constança Brás publicou um artigo sobre jogos tradicionais de Portugal e de Goa, Damão e Diu; em 1994 voltou a escrever sobre património lúdico Indo-Português.

Em 1987 fizemos uma recolha de jogos tradicionais da serra algarvia em colaboração com o *Projecto Radial*⁷⁰. Em 1985 publicámos um artigo sobre espaços lúdicos, e em 1988 (Brás *et al.*)⁷¹ apresentámos um estudo que visava a relação entre as preferências lúdicas e os espaços no Algarve; também nesta região, em 1989 tratámos «O Jogo do Xito no Pessegueiro, Martim Longo — uma forma de malha no Algarve»⁷².

Muitas monografias se têm feito sobre o Algarve, mas o registo dos jogos não é muito abundante; em 1991, Glória Marreiros por exemplo, fala, entre as história de cultura popular serrana, dos *Jogos e Brincas*, fazendo uma pequena referência a alguns jogos praticados na serra de Monchique. José Barbosa (1993) fala mais alargadamente dos seus jogos de criança (anos trinta e quarenta) em Olhão. Alguns destes jogos descritos pelo autor foram por nós encontrados, notando-se, no entanto, alterações nas regras.

De Amélia Elias (1929-1994) existe um valioso espólio, infelizmente disperso, contendo recolhas que realizou de jogos e danças de roda do Algarve. Tomámos conhecimento de um artigo seu datado de 1966, não nos parecendo contudo que esta publicação seja elucidativa do conjunto de recolhas que a autora fez neste distrito.

A partir dos anos 70 desenvolvemos vários trabalhos de pesquisa sobre as tradições lúdicas do Algarve (serra, barrocal e litoral)⁷³ que poderão contribuir para um melhor esclarecimento sobre o panorama lúdico do país.

⁷⁰ Actualmente este projecto está enquadrado na associação *IN LOCO*, financiada pela Fundação Bernard Van Leer. Este projecto visa essencialmente a vertente sócio-educativa do desenvolvimento comunitário em zonas rurais desfavorecidas.

⁷¹ Luís Aguilar, Rosário Ortega e Delphim Miranda.

⁷² No I Encontro Nacional dos Jogos da Malha, em Oliveira de Azeméis.

⁷³ Estes trabalhos foram realizados com a colaboração de estudantes da Escola do Magistério Primário de Faro, entre 1975 e 1980 e, a partir de 1985 com a participação dos estudantes da Escola Superior de Educação (ESE) da Universidade do Algarve. Estas recolhas incluem registos fotográficos e em videograma.

Como elementos de divulgação e utilização pedagógica realizámos alguns videogramas que se encontram na biblioteca da ESE (Escola Superior de Educação) da Universidade do Algarve.

Tem também havido uma considerável actividade na área dos jogos e tradições populares nesta região, por parte das instituições ligadas à educação, ao desporto, à juventude, Câmaras Municipais e clubes desportivos e recreativos, registando-se, contudo, uma grande escassez de publicações.

Em consequência de encontros de jogos ou por ocasião de festejos locais, ou ainda em festas para as crianças, os jogos praticados são, muitas vezes, registados em colectâneas, por todo o país.

Veja-se o exemplo de mais de meia centena de jogos descritos em 1982 numa publicação da Direcção Geral dos Desportos, por ocasião do II Estágio Alternativo Europeu em Lamego. No mesmo ano, o Museu de Lamego editou também uma colectânea de Jogos Tradicionais das Crianças de Lamego.

Em 1989 a delegação de Setúbal da Direcção Geral dos Desportos, publicou as regras de cerca de cinquenta jogos.

O grupo de Jogos Tradicionais Alfageme de Santarém fundado em 1979, apresentou-nos a descrição trilingue de um conjunto de jogos do Ribatejo e suas regras (1992), um trabalho compilado por Maria Emília e Salvador Costa. No mesmo ano dinamizou encontros de jogos entre associações do seu distrito. A divulgação que fazem dos jogos tradicionais, desenvolve-se por áreas geográficas e grupos de população muito variados. Em 1994, Izidro Goes Féria coordena e compila quase duas centenas de jogos do mesmo distrito.

Outras formas de divulgação e preservação têm passado pelos encontros de jogos populares. Neste âmbito a acção pioneira foi desenvolvida no

norte e no interior da zona centro do país. Em 1977⁷⁴ realizaram-se os primeiros Jogos Populares Transmontanos, na tentativa de se iniciar a recuperação festiva dos jogos. Em 1979 começaram na Guarda encontros regulares de jogos populares organizados pela Associação Distrital de Jogos Tradicionais, dos quais resultou uma publicação sobre o assunto em 1987. Gostaríamos de referir o IV Encontro Internacional de Jogos Populares da Guarda, em 1990, onde a Índia esteve presente com uma delegação que incluía colaboradores nossos em Goa e que apresentaram alguns jogos já por nós levantados.

Em 1994 e 1995 colaborámos na realização dos primeiros dois *Encontros de Jogos Tradicionais do Algarve* onde avós, pais e filhos puderam partilhar brincadeiras, trocando experiências lúdicas ainda vivas no seu quotidiano. A descrição das regras de alguns jogos foi editada na ocasião destes encontros.

Também a propósito de um único jogo, neste caso o jogo da malha, no I Encontro Nacional do Jogo da Malha foram publicadas muitas das variantes regionais deste jogos, assim como algumas dezenas de outros jogos tradicionais (1989).

Algumas associações de estudantes organizam *Encontros de Jogos Populares Inter-Universitários*. Iniciados em 1984 pela Associação Académica da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, têm vindo a ser realizados até hoje, encontros nacionais e ibéricos, referindo-se, por exemplo, no opúsculo do XI Encontro (VII Ibérico) em 1995, os jogos praticados, com comentários metafóricos baseados em Miguel Torga.

⁷⁴ É de sublinhar o papel que o grupo de teatro *O Bando* e o *Centro Cultural Regional* de Vila Real tiveram para a realização desta iniciativa.

A par dos encontros surgem as feiras do jogo. Em Tomar a 1ª Feira Nacional do Jogo foi realizada, em 1988, pelo Clube de Actividades de Lazer e Manutenção (CALMA). A este propósito surgiu mais uma compilação de jogos e regras com o apoio da Câmara Municipal da referida cidade.

Embora haja uma extensa bibliografia sobre jogos, existem outras formas de os preservar: são as acções das organizações ligadas aos direitos das crianças, dos museus, dos artistas plásticos, dos poetas, dos músicos, dos cineastas e dos fotógrafos.

Em Portugal, várias são as organizações que, ao tratar dos direitos da criança, tentam preservar o seu património lúdico, como faz, por exemplo, o Instituto de Apoio à Criança (IAC) que, privilegia a temática do jogo infantil, colaborando na tentativa de sistematização do património lúdico em Portugal.

Os museus constituem outra forma de preservar o património lúdico e na presença dos seus objectos somos conduzidos a memórias distantes.

Raúl Iturra em quando se refere aos museus: «O museu - texto que não conserva, mas diz o que está por dentro do que hoje se faz, qual a identidade de cada uma das acções que tem uma história que transcende a memória de quem a faz. O museu, o texto dos textos, entrega o saber do mundo que é, que permanece» (1989: 308-309). Alguns museus que dedicam o seu interesse ao objecto lúdico e ao brinquedo, têm uma actividade virada para o exterior, promovendo e organizando actividades de divulgação, permitindo que os seus espólios sejam conhecidos noutros locais. Nós, ao longo deste trabalho visitámos a quase totalidade dos museus que contemplam esta matéria. É de registar que o museu de Etnografia e História do Porto contém uma notável colecção de brinquedos e jogos populares. Pensamos que o museu do Jogo da Faculdade de Motricidade Humana, em

Lisboa, é o único que conhecemos em Portugal que é inteiramente dedicado aos objectos de jogo e cumpre uma valiosa função de divulgação através da sua actividade itinerante. Joaquim Pais de Brito, director do Museu de Etnologia de Lisboa desde 1993, tem desenvolvido uma acção muito importante no campo das tradições populares portuguesas, nomeadamente através da direcção da colecção *Portugal de Perto*. No início dos anos noventa coordena o trabalho *Tradições*, onde, além da literatura popular trata dos jogos tradicionais portugueses.

Manuela Hasse e João Amado (1993) publicaram, em seguimento do Seminário Internacional dedicado aos Jogos do Mediterrâneo⁷⁵ e da sua exposição, um livro contendo fotografias de jogos e brinquedos com a descrição das respectivas regras ou formas de utilização. João Amado (1990, 1992) tem também um trabalho notável sobre a preservação de objectos lúdicos; Manuela Hasse (1994) entende que a acção de preservar os jogos passa também por um registo minucioso, conforme tem sido sua prática no Museu do Jogo da Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa.

Na Índia, nos palácios dos marajás⁷⁶, existem museus com grandes colecções de que, normalmente, fazem parte objectos lúdicos. Poderíamos até considerar a existência de um museu natural de rua, tal é a abundância de artesãos e a riqueza plástica dos seus artefactos. Em Goa, em Bicholim, há várias oficinas de artesãos que fabricam jogos e brinquedos de madeira e de barro muito coloridos.

Também os pintores têm contribuído para a preservação das memórias lúdicas. Lembramo-nos de imediato do quadro *Jogos de Crianças* de

⁷⁵ Na Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, em Janeiro de 1993.

⁷⁶ Marajá - senhor de grandes territórios, incluindo as povoações e seus habitantes. Têm hoje uma posição mais honorífica que de poder na república da União Indiana.

Bruegel, o Velho (1560) tão utilizado na ilustração de trabalhos referentes a esta matéria. Sobre esta obra, Rose-Marie e Rainer Hagen (1995) observaram que, na época, as crianças eram tratadas como adultos pequenos, atitude que foi compartilhada por Pieter Bruegel ao representá-las com proporções e feições de adultos. Do mesmo século, gostaríamos de destacar, pela grande quantidade de brinquedos e jogos populares e da aristocracia que «[...] a mais interessante iconografia sobre brinquedos está representada no *Livro d'Oras* de D. Fernando, encomendado na Flandres e iluminado por Simão Bennis» (Teixeira e Barroco, 1987: 18).

No período barroco, a azulejaria portuguesa também apresenta muitas cenas representando actividades lúdicas, nomeadamente os azulejos de S. Vicente de Fora, em Lisboa.

Na actualidade, muitos são os artistas plásticos que têm registado nas suas obras acontecimentos e objectos lúdicos. Apenas como referência citaremos Almada Negreiros, Ana Vidigal, Carlos Barroco, Costa Pinheiro, Gabriela Couto, Graça Morais, Guilherme Parente, Jorge Barradas, Jorge Varanda, José de Guimarães, Júlio Resende, Maria Keil, Paula Rego, Pedro Proença, Pedro Portugal, René Bertholo, Sara Afonso e Xana.

Não queremos deixar de referir os coleccionadores que guardam e expõem objectos que pertencem ao universo lúdico, como Carlos Barroco que fez a sua colecção a pensar no brinquedo português; ou a importante colecção de João Arboez Moreira, patente no museu de Sintra. Nos anos 90, no Algarve, também Manuel Baptista expôs em vários museus a sua colecção de brinquedos; no Museu Municipal de Portimão, esteve patente a colecção de Manuel Miranda; no Centro Cultural de Lagos a exposição de Carlos Barroco, intitulada *Ludópop* e também as *Brincadeiras* de Joaquim Marreiros.

Para lá dos colecionadores que expõem os seus objectos lúdicos deveremos ainda sublinhar o papel do *Clube dos Brinquedos Populares* de Loureiro, nos arredores de Coimbra, que tem uma colecção de brinquedos feitos de materiais fáceis de obter, que divulga através de exposições itinerantes com a finalidade de estimular nos mais novos o gosto criativo e o interesse pelo património lúdico tradicional.

Foram, também, muitas as exposições que visitámos nesta última década. A título de exemplo referimos a exposição *Jogos Tradicionais*⁷⁷, realizada no *Centro Regional de Artes Tradicionais* do Porto, em 1992-93, onde a participação das crianças era parte importante da exposição. Curiosamente, verificou-se a coincidência de a primeira exposição do brinquedo acontecer no ano do I Encontro de Jogos Tradicionais (1977).

Madalena Braz Teixeira e Carlos Barroco (1987) referem e comentam muitas das exposições de jogos e brinquedos que tiveram lugar em Portugal.

Para terminar estas notas sobre exposições, não queremos deixar de referir, como chamada de atenção para o futuro, a exposição sobre as novas tecnologias japonesas⁷⁸, onde as crianças assistiam, de uma forma passiva, à exibição de um *robot* que girava um pião sobre o fio de uma espada.

Por fim destacaremos, no cinema português, o filme de Manoel de Oliveira *Aniki Bóbo*, de 1936; nele o realizador legu-nos um registo importante em que estão presentes as lenga-lengas, o pião, o eixo, a criação pelas crianças dos seus próprios brinquedos — a flecha ou a estrela — e, também um espaço lúdico privilegiado na zona da Ribeira no Porto que ainda hoje mantém o seu carácter.

⁷⁷ Nesta exposição colaboraram vários museus do norte do país. Salienta-se que o catálogo da exposição contém ilustrações e regras de vários jogos infantis.

⁷⁸ Realizada no Science Museum de Londres em 1991.

Apresentámos, assim, várias formas de preservar o património lúdico: seja pela prática dos jogos tradicionais, seja pelo seu registo, pela recolha dos objectos lúdicos e pela elaboração de estudos sobre o tema; ou ainda, pelas acções das organizações ligadas aos direitos das crianças, dos museus, dos artistas plásticos, dos poetas, dos músicos, dos cineastas e dos fotógrafos.

Privilegiamos os investigadores portugueses, do século passado, pela importância que tiveram para a evolução dos estudos etnológicos em Portugal. Da actualidade, escolhemos aqueles que se distinguiram, quer por recolhas bibliográficas exaustivas, quer pela acção desenvolvida para a preservação do património lúdico, e ainda, aqueles que, tendo feito descrições de jogos e regras semelhantes aos por nós estudados, para melhor os entendermos.

Constatamos que existem em Portugal muitas recolhas de jogos e estudos referentes à actividade lúdica. Foi no norte do País que encontramos maior actividade no campo da recolha, preservação e divulgação dos jogos tradicionais. No Algarve, muito embora haja um levantamento sistemático de actividades lúdicas, quase não existem publicações referentes ao tema.

Pensamos que é importante o contributo dos autores que estudaram e organizaram a obra dispersa dos investigadores do século passado, pois ajudaram a sistematizar os registos, contribuindo para uma mais completa compreensão daqueles. É interessante verificar que nessa época existia um intercâmbio de conhecimento sobre tradições populares e estudos comparativos entre Portugal e a Andaluzia (Espanha). Actualmente o intercâmbio favorece principalmente as zonas raianas do Norte e centro de Portugal.

A partir de 1974, houve, em Portugal, um grande incremento do interesse pelo estudo das actividades lúdicas tradicionais, trazendo, como conse-

quência, uma nova atitude relativamente à sua importância para a consolidação da identidade dos grupos sociais. Tal atitude gerou, por sua vez, um acrescido interesse na conservação deste *património não construído*, quer pela preservação das memórias e objectos lúdicos do passado, quer através da intensificação da sua vivência.

No entanto, os trabalhos etnológicos sobre tradições populares feitos em Portugal nos últimos vinte anos, revelam, quase sempre, uma atitude de alheamento dos seus autores relativamente aos estudos feitos por aqueles que os precederam. Cada trabalho aparece-nos, habitualmente, como a *obra primeira* elaborada sobre material virgem. Existe já um conjunto importante de estudos desligados entre si, sendo necessário, a partir de agora, proceder-se a um trabalho de levantamento dos estudos e materiais existentes e sua organização tendo em vista a obtenção de uma panorâmica actual para melhor se definirem os caminhos da investigação futura.

4.2 - Recolha de Jogos - Classificação

Para apresentar o nosso estudo comparativo, tivemos, como primeira preocupação, que agrupar jogos de acordo com características comuns, procurando padrões de comportamento, para mais facilmente identificar as diferenças e semelhanças para assim poder estabelecer elementos de comparação.

Alguns autores⁷⁹ citam Afonso X, O Sábio, rei de Castela e Leão como tendo escrito, no século XIII, o mais antigo livro sobre jogos feito na Europa - o *Libro de Juegos*.

⁷⁹ Entre os muitos autores que referem este facto, destacamos Frédéric van Grunfeld (1979) e Jack Botermans *et al.* (1987) por tratarem as suas obras fundamentalmente de jogos tradicionais, respectivamente *Jeux du Monde* e *Le Monde des Jeux*.

No século XVI, François Rabelais (1959) recolhia cerca de duas centenas de jogos, na sua obra *La vie très horrifique du grand Gargantua, père de Pantagruel*⁸⁰.

No século XVII, Héroard faz uma descrição pormenorizada das actividades lúdicas do futuro rei Louis XIII (em Garon, 1985).

Thomas Hyde (1636-1703) terá sido o primeiro erudito europeu a estudar jogos não europeus que tratou na sua obra *De Ludus Orientalibus* (1694).

Não encontrámos classificações de jogos que se pudessem adaptar, na totalidade, aos objectivos específicos da nossa investigação. Procurámo-las em autores que os têm estudado, elaborado teorias e feito recolhas de jogos tradicionais.

Libbrecht-Gourdet (1978) afirma ser tarefa difícil criar um modelo novo para a análise dos jogos e do seu material, concluindo faltar ainda estabelecer uma classificação ideal, tanto para os jogos como para os brinquedos nas ludotecas.

Cameira Serra, cita as opiniões de Ferran *et al.*, que afirmam não haver uma «classificação perfeita, em virtude de o nosso conhecimento sobre o jogo ser ainda incompleto» (1992: 44).

Muitas são as formas possíveis de apresentar os jogos, e dizemos apresentar, porque, por vezes, só se procura (através de reagrupamentos utilitários ou enciclopédicos) dar a conhecê-los bem como as suas regras.

Autores como Botermans *et al.* (1987), Grunfeld (1979), respectivamente em *Le Monde des Jeux* e em *Jeux du Monde*, demonstram uma preocupação de carácter histórico, sociológico, cultural e de localização geográfica. Em ambas as obras são apresentados jogos de todo o mundo, com clas-

⁸⁰ Texto original de 1532.

sificações diferentes, tendo como preocupação comum a indicação da origem de alguns jogos tradicionais. Este facto entusiasmou-nos, dada a dificuldade que tivemos em conhecer a origem dos jogos que recolhemos. Tal conhecimento ajudar-nos-ia a interpretar os fenómenos, conduzindo-nos a um possível entendimento das identidades sociais e culturais. Pareceu-nos contudo que, em qualquer destes casos, a explicação adviria muitas vezes da opinião de outros autores, da existência de iconografia e de achados arqueológicos. Estes elementos ajudam-nos a ir localizando no tempo as diversas práticas lúdicas.

A iconografia e os achados arqueológicos comprovam a existência de um dado jogo num determinado local e época, mas não nos indiciam a sua origem.

Lembremos o quadro *Jogos de Crianças* de Bruegel, o Velho (1560), a que já fizemos referência. Henry D'Allemagne (1904), numa recolha exaustiva de jogos infantis baseada na iconografia, serviu-se de gravuras representativas de jogos através dos tempos. O *Dicionário de Jogos*, dirigido por René Alleau (1973), para lá da preocupação enciclopédica, ilustra abundantemente com reproduções iconográficas a prática dos jogos em várias épocas. Jean Varenne e Zéno Bianu (1990) também utilizam gravuras antigas para documentar a existência de jogos tradicionais ao longo dos tempos. Na Índia, muitos dos jogos mais populares têm uma nítida ligação à religião e alguns autores que se dedicam à sua recolha conferem, nas suas classificações, um especial cuidado na tentativa de determinar a respectiva origem. Será interessante referir que, ainda hoje, alguns maharajahs dão uma particular atenção ao estudo, recolha e classificação de jogos tradicionais dos seus Estados, muitos dos quais poderemos ver nomeadamente no Museum of Indology, e no Maharajah Saway M. Singh II Museum, ou,

ainda, na colecção de Kumar S. Singh de Nawalgarb, todos eles em Jaipur (Rajastan).

Podemos recuar no tempo, seguindo os vestígios deixados, mas paramos sempre numa determinada época sem elementos para continuar. Pensamos, portanto, que a origem dos jogos será problema difícil de resolver: as invasões, as migrações, os contactos que os descobrimentos provocaram — para não referir, na época actual, o acesso à informação do que se passa por todo o mundo — vão apagando as marcas de evolução e, em última instância, poderão vir a ocultar as suas origens.

No Alentejo observámos dois achados que nos pareceram interessantes:

- um⁸¹, do século XVII, que pensamos estar aparentado com o jogo do Galo e que se assemelha a jogos de quadrícula que encontramos na Índia.
- outro, esculpido nos degraus da entrada principal (apêndice P) e numa outra lateral da igreja de Safara. Este jogo é semelhante ao *Yoté* (Grinfeld, 1979) da África Ocidental (de onde tantos escravos vieram para Portugal), que entendemos semelhante ao que é referido por Elíseo Silva, (1995) como jogo praticado em Angola, onde tem o nome de *Tchela*.

Há autores que apresentam os jogos, distribuindo-os por categorias, definindo-as, e incluindo em cada uma delas os que entre si se assemelham (Iona e Peter Opie, 1984).

Augustín Loidi fez uma recolha de jogos tradicionais e actividades desportivas do País Basco, optando por uma classificação segundo as suas

⁸¹ No museu da pousada de Santa Isabel perto de Monsaraz, no Alentejo.

características específicas, que, globalmente, integra na categoria *Jogos de Sempre* (em Crespo, 1979).

Peter Borotav (1964) utiliza uma classificação utilitária, numa proposta de jogos tradicionais da Europa.

Uma investigação exaustiva no domínio da classificação de jogos foi feita por Denise Garon (1982), onde são estudados os modelos classificativos de uma cinquentena de autores, para chegar à sua própria proposta — Sistema ESAR⁸² — de clara inspiração piagetiana, que permite classificar não só os jogos e actividades lúdicas, mas também materiais e brinquedos. Nesta recensão a autora analisa os principais modelos de classificação de jogos, brinquedos e material de jogo nos seus aspectos histórico, etnográfico, psicológico, pedagógico, entre outros (1985). O levantamento muito completo que esta autora fez lembra-nos o trabalho de Mitchel e Mason, *Theory of Play* (1948), onde é apresentada uma grande recolha de autores no campo da classificação.

Vários investigadores ao desenvolverem teorias sobre o jogo criam as suas próprias classificações. Assim, para o psicólogo Henri Wallon (1941), os jogos dividem-se em Funcionais, de Realidade, de Ficção e de Expressão.

Jean Piaget (1959), preocupado com a natureza mais profunda dos fenómenos lúdicos, optou por três categorias no seu modelo estruturalista: jogos de Exercício, Simbólicos e de Regras. Estas categorias tinham em conta as características dos sucessivos estádios de desenvolvimento psicológico da criança.

Jean Chateau (1941) faz uma classificação que acompanha a tentativa de Piaget, tendo também em atenção a idade da criança; no entanto, esta

⁸² Um modelo de classificação de brinquedos e de material de jogo em que ESAR é o acrónimo de *Exercice, Symbolique, Assemblage e Régles*.

classificação suscitou opiniões divergentes por parte de Denise Garon (1985) e Jacques Henriot⁸³ (1969): a primeira por considerar que o trabalho ignoraria categorias fundamentais; o segundo, por achar, que não acrescentaria nada de novo.

Após um estudo pormenorizado do fenómeno do jogo, Roger Caillois (1990) criou uma classificação, optando por uma divisão em quatro categorias, conforme o predomínio do papel de competição, sorte, simulacro ou vertigem⁸⁴, enriquecendo esta classificação com dois limites opostos no jogo, *Paidia* — a forma primária de improvisação e alegria; e *Ludus* — o gosto da dificuldade gratuita e com regras.

Em Portugal, Constança Brás (1988)⁸⁵, Tomé de Sousa (1986) e António Lopes (1988) fizeram também recolhas de jogos tradicionais servindo-se da classificação de Caillois, por se adaptar ao objectivo dos seus trabalhos, de uma forma ou doutra ligados, tanto à preservação do património, como ao estudo da identidade cultural. Rui Simões (1990), ao estudar o *Jogo do Pau*, refere, no capítulo «Lúdico e socialização», a classificação de Caillois, integrando-o na categoria *agôn*.

Augusto Pires de Lima (1943), por outro lado, fez uma recolha de jogos infantis que apresenta num capítulo da sua obra *Jogos e Canções Infantis*, sem qualquer preocupação classificativa e usando uma apresentação aleatória. António Cabral [1986?] optou também por um modo de apresentação semelhante no livro *Jogos Populares Portugueses*. Na obra *Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos* (1991), ao ordenar os jogos por províncias, aplicou o mesmo critério, primeiro para um só jogo (malha) e

⁸³ Este autor faz uma análise crítica às várias classificações de jogos de Piaget, Chateau e Caillois (pp.33-44).

⁸⁴ Chamou-lhes respectivamente, Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx. (pp 32-46).

depois para os Jogos de Jovens e Adultos; a opção de usar um índice alfabético facilita a consulta dos jogos.

Graça Guedes (1956) apresenta-os por grandes famílias, tendo em atenção os conteúdos da actividade desenvolvida. Começou por agrupá-los em Jogos de Interior, de Pátio e de Rua e de Campo. Mais tarde, em 1991, opta por juntar os dois últimos grupos na categoria «Jogos de Ar Livre». Em ambas as classificações, cria sub-categorias, de acordo com as características dos jogos, seguindo uma ordem alfabética. Mário Cameira Serra (1990), após uma análise das diversas categorizações de jogos, optou por uma classificação utilitária que melhor se adaptasse aos objectivos do seu trabalho. Este autor, servindo-se por vezes, do nome de um árvore, o *castanheiro*, apresenta vários jogos a partir do fruto, no seu livro *O Castanheiro e a Castanha na Tradição e na Cultura* (1990).

António Paula Brito (1972), em *Educação Física Infantil - Teoria e Prática*, enumera e classifica os jogos de acordo com as diversas idades dos seus praticantes.

Neste sentido, mas baseando-se em paradigmas utilitários, o *Manual de Jogos da Mocidade Portuguesa*, em 1942, organiza-os em 14 categorias, distribuindo-os por quatro escalões etários, correspondentes aos postos de Lusito, Infante, Vanguardista e Cadete⁸⁶. Esta classificação é influenciada pelo esquema clássico de uma *aula de ginástica sueca*, segundo Ling.

Cristovão Silva e Manuel Morais (1958) servem-se de pequenas histórias ou ficções para nos dar a conhecer alguns jogos tradicionais da época.

⁸⁶ As patentes correspondiam às seguintes idades: *lusito*, 7 a 10 anos; *infante*, 10 a 14; *vanguardista*, 14 a 17; *cadete*, mais de 17 anos.

Em Macau, Ana Amaro (1972) fez uma recolha muito abrangente de jogos tradicionais, apresentando-os por grupos afins.

Em Goa, Propércia de Figueiredo professora da Escola Normal de Luís de Camões, em Pangim, desenvolveu uma importante actividade de investigação e divulgação dos jogos e danças de roda infantis, implementando a sua utilização com fins pedagógicos nas antigas Escolas de Ensino Primário, onde encontrámos recolhas de sua autoria ainda usadas pelos professores à data do trabalho de campo para esta investigação. Na sua conferência *O Jogo, Escola da Vida*, dá especial realce à classificação dos jogos, citando vários autores e optando pela de Claparède, por entender ser a mais adequada «[...] àqueles que precisam de intervir na educação infantil.» (1937: 27-30).

Mais tarde, e ainda na Índia (Goa, Damão e Diu), Cândido Azevedo (1994) apresenta alguns jogos que classifica de *infantis e mais populares*, ordenando-os alfabeticamente e atribuindo a influência portuguesa a dez dos jogos recolhidos, não apresentando, contudo, as razões desta conclusão. A procura da classificação ideal tentada por tantos investigadores não nos parece que resolva o problema, pois cada investigação requer um olhar diferente sobre o jogo, tendo como consequência requisitos específicos de classificação.

Recordamos a preocupação de Jorge Crespo em integrar reflexões de carácter social e cultural nas recolhas de jogos, facilitando «[...] a emergência clara das variantes das várias áreas culturais [...]» (1990: 57). Recomenda também que se considere a própria natureza dos jogos para melhor se encontrar a sua explicação propondo, não uma classificação, mas sim um esquema de descrição dos jogos incluindo «[...] o maior número de relações possível, na perspectiva do fenómeno social total.» (1990: 62).

4.3. O *Corpo* como base de critério para a apresentação dos jogos

Nos mitos que nos falam das origens do mundo e do aparecimento da humanidade encontramos poucas referências explícitas ao corpo do homem visto isoladamente. O homem aparece sempre na sua totalidade e na sua unidade.

António Costa, (1991: 24)

Ao longo dos tempos, várias têm sido as posições tomadas pelos pensadores relativamente ao Ser, ao Corpo e ao Espírito. Platão, Aristóteles e, posteriormente, Descartes, defenderam o conceito dualista e, com ele, a ideia de que o Corpo não é mais do que um suporte físico do Espírito (em Bullock e Stallybrass, 1977). Ainda no século XIX, o corpo era considerado numa perspectiva mecanicista, como um objecto e, como tal, tratado em acções educativas (Lora, 1991). Nas últimas décadas, com o avanço das ciências humanísticas, concretiza-se o conceito da unidade da natureza humana. Assim, as investigações nos campos da antropologia, psicofisiologia e outros confirmam amplamente a indivisibilidade do ser humano. Agora, a humanização do conceito de corpo conduz a uma atitude educativa diferente.

Conscientes da importância do corpo, recordamos também a opinião de Augusto Mesquitela Lima (1995) quando afirma ser este o nosso primeiro espaço, o nosso primeiro tempo, por ser o único espaço que só nós ocupamos e apenas a nós pertence e, sendo o tempo um conceito abstracto, o corpo é o lugar onde ele se manifesta.

Cabe parte importante ao corpo, não apenas à aptidão deste para emitir e receber signos, de os inscrever em si mesmo, mas também à de servir de suporte a toda a actividade de comunicação.

Para Henri Wallon (1965), o corpo tem um papel determinante a desempenhar: o do pensamento simbólico.

Segundo José Gil, o corpo é o instrumento com que fazemos as trocas sociais: «Ninguém pode sobreviver sem os limites do corpo.» (1988: 165).

Michel Bernard (1972) também nos fala sobre as vantagens de viver o nosso corpo aludindo à grande quantidade de investigações, testemunhos e manifestos que ultimamente têm surgido sobre o assunto e que propõem que a nossa dimensão corporal seja considerada a própria essência da humanidade.

É através dele que existimos, que nos relacionamos com o mundo. E é na liberdade do jogo que o corpo se torna o melhor emissor de gestos possível, o mais rico sistema significativo que o número de articulações corporais permite. O jogo é a existência de uma sequência de gestos, resultando da sua espontaneidade podendo o Corpo desempenhar o papel de tradutor de códigos (Gil, 1988).

Marcel Mauss (1966) designa por técnicas do corpo os modos como os homens, nas diferentes sociedades e tradicionalmente, sabem utilizar o seu corpo.

Jorge Crespo (1990) e Manuela Hasse (1994) atribuíram, no estudo do corpo desenvolvido nos seus trabalhos, uma importância fundamental à época, ao lugar e à cultura.

A experiência corporal é influenciada pela sociedade em que se vive. Pensamos que cada corpo é, para além da sua realidade biológica, um somatório de influências. A tradição cultural será aquela que mais visivelmente se inscreve no seu comportamento. Cada corpo é a sua cultura.

Pelas diferenças de utilização do corpo, nos seus ritmos, no vestuário com que o cobrem, nas aproximações entre os participantes, nos contactos

permitidos, vão-se paulatinamente revelando as diferenças entre os grupos sociais.

Entendemos que as crianças, nas suas actividades lúdicas, vivem plenamente o corpo, gostam de se exprimir, jogar e partilhar a festa com os outros. Estes jogos, acontecendo de maneira natural, adaptam-se às capacidades psicomotoras das crianças, terminando num êxito desejado. Nasce nestes jogos uma fluidez de gestos espontânea, facilitando o despertar de uma tomada de consciência do corpo, do espaço e do seu relacionamento com os outros. Pronto o corpo e descoberto o espaço, estes jogos ajudam a criança a redescobri-lo, a organizá-lo, forçando os limites habitualmente restritivos. Na redescoberta do espaço, vai-se desenvolver a consciência do outro e, mais tarde, o sentido do grupo. Nesta vivência lúdica, a criança descobre não só as suas habilidades como as suas limitações, o que a ajuda, talvez de uma maneira inconsciente, a saber servir-se melhor do seu corpo.

Muito embora, por vezes, sejam só algumas partes do corpo que participam activamente neste ou naquele jogo, o movimento de todo ele está presente. Dele depende a precisão dos passos, os apoios no solo, a liberdade dos gestos, a movimentação da cabeça e, até, o ritmo respiratório.

No relacionamento do corpo com o espaço, ao nível da percepção, os órgãos dos sentidos são os instrumentos próprios. Ainda hoje se utiliza, vulgarmente, a classificação de Aristóteles dos *cinco sentidos*. Mas parece-nos que este conceito é muito limitado, não permitindo atribuir a nenhum deles determinadas funções de percepção do próprio corpo e do mundo que o rodeia.

Até mesmo Caillois, ao referir certos relacionamentos do corpo com o exterior, parece sugerir a necessidade de renovar e ampliar esta classificação dos *apenas* cinco sentidos. Por exemplo, quando observa, a propósito do

lançamento de um *papagaio*, que: «Graças a ele, o jogador efectua, à distância, uma espécie de auscultação do céu. Projecta a sua presença para além dos limites do seu corpo. Da mesma forma, a cabra-cega é um ensejo de experimentar todo o manancial da percepção além da visão.» (1990: 50).

O psicólogo ambiental James Gibson (1966) considerou os sentidos não como receptores passivos de sensações, mas como mecanismos activos de busca e investigação. O seu grande contributo foi, a nosso ver, a substituição do clássico sentido do tacto por dois novos sentidos (a que chama *sistemas*): *o da percepção-básica e o háptico*; em que o sentido da percepção-básica se refere ao sentido de postura pela dependência da força da gravidade, permitindo referenciar a posição corporal relativamente ao plano do solo; o sentido háptico poderá ser considerado como o sentido do tacto alargado a todo o corpo. Como sistema perceptivo, o háptico inclui as sensações de pressão, dor, frio, calor e quinestésica. A percepção do espaço tridimensional pode ser acrescentada com a utilização de objectos que prolongam para a sua extremidade o acto de sentir.

Esta nova forma de entender os sentidos desenvolvida por Gibson, ao organizar em conceitos inovadores as sensações difusas e muito parcelares sobre o sentir do corpo e do ambiente, veio assegurar a nossa opção de considerar o corpo como ponto de partida para a apresentação dos jogos que recolhemos, enriquecendo assim a nossa possibilidade de os estudar.

No nosso trabalho (conquanto estejamos conscientes das diferentes formas de classificação dos jogos, da sua multiplicidade e variedade, dificultando encontrar uma forma que permita reparti-los em categorias completamente definidas) resolvemos considerar o *Corpo*, como ponto de partida para a apresentação daqueles que recolhemos. Assim, pretendemos apresentar de uma forma simples, partindo do corpo como uma globalidade,

pois seja qual for a parte mais visível na execução do jogo, está sempre presente a sua totalidade. No nosso caso, enquanto docente na área científica da motricidade humana, faremos um esboço dos jogos observados a partir de zonas corporais mobilizadas em cada um.

Neste sentido, dividimos os jogos recolhidos nas seguintes categorias lúdicas: — *Todo o Corpo*; — *Mãos*; — *Pés*, correspondendo a três tipos. Consideraremos os que mobilizam a totalidade do corpo, como Jogos de Corpo Inteiro; quando as mãos são a dominante corporal utilizada, chamamos Jogos de Mãos; quando, por outro lado, os pés constituem o motor de acção no desencadear do jogo, designamo-los como Jogos de Pés.

Após uma análise na área da recolha, estudo e classificação de jogos, verificámos ser difícil estabelecer um modelo ideal.

Também nos pareceu ser difícil identificar a origem dos jogos, pois tanto a observação directa, como a literatura existente, os achados arqueológicos ou a iconografia, comprovam a existência de um dado jogo numa determinada época e local, mas não nos indiciam a sua origem.

A enorme variedade e quantidade de jogos dificulta uma categorização que contemple todos os casos. Seleccionámos algumas classificações de jogos que se relacionassem com recolhas de jogos tradicionais.

Apoiámo-nos também em autores que criaram as suas próprias classificações, após estudos exaustivos das já existentes. Estudámos ainda outros autores cujas classificações se basearam em teorias do jogo por eles desenvolvidas.

Por entendermos o *corpo* como instrumento básico da interacção do ser humano com o mundo exterior, optámos por agrupar os jogos conforme a dominante corporal utilizada.

Apresentamos estas actividades lúdicas praticadas pelas crianças, ainda hoje em Portugal e na Índia, sendo cada uma das categorias registada por ordem alfabética, tendo em conta os dados recolhidos nas fichas, nas notas de campo, nas entrevistas que precederam o preenchimento das fichas e, fundamentalmente, nos dados resultantes da observação participante, como já explicámos pormenorizadamente no capítulo intitulado Metodologia.

O critério adoptado para a apresentação dos jogos tem em vista a facilidade de consulta e de comparação. Assim, para cada jogo, apresenta-se uma sequência fotográfica retirada das muitas que fizemos para cada caso. Conforme já referimos, o registo fotográfico e o texto têm uma importância idêntica na apresentação deste trabalho.

4. 4 - Modo de Apresentação e Discussão dos Dados

É feita uma listagem dos jogos por ordem alfabética e distribuídos pelas três categorias por que optámos agrupá-los. Cada jogo será apresentado por um conjunto informativo composto por um texto e fotografias. A apresentação escrita dos jogos é feita em duas colunas, uma para Portugal e outra para a Índia, de modo a facilmente se poder estabelecer comparações. A descrição pormenorizada das regras referentes a Portugal e à Índia é feita na primeira coluna, assim como as particularidades ou variantes encontradas em Portugal. As características próprias ou variantes relativas à Índia descrevem-se na segunda coluna. As figuras referentes a cada jogo são apresentadas em páginas contíguas, uma para Portugal e outra para a Índia, seguindo a ordem usada para a parte escrita.

A seguir a cada listagem apresentam-se as fichas dos jogos com registo fotográfico.

Cada um dos três quadros de resultados compara as variáveis de uma forma sistemática, a partir dos dados constantes nas fichas de recolha e nas notas do caderno de campo. Em primeiro lugar será tratada cada uma delas, seguindo-se a análise das particularidades encontradas em alguns jogos. Os quadros são seguidos da respectiva discussão qualitativa das variáveis.

4.4.1 - Definição das variáveis constantes das fichas

- REGRAS: descrições que contêm a posição inicial, o desenvolvimento e os objectivos do jogo.
- VARIANTE: forma que um jogo toma com a introdução de variações, em que, apesar das regras poderem sofrer alterações menores, é mantida a identidade do jogo.
- RITUAL: cerimónia de escolha de jogadores ou de campo, de desenvolvimento e de final de jogo. As *lenga-lengas* mais utilizadas são apresentadas no apêndice Q.
- OBS.: particularidades que não podem ser identificadas como variante ou ritual.

4.5 - Jogos de Corpo Inteiro - Listagem

Ficha nº1	Barra do Lenço
Ficha nº2	Bate e Fica
Ficha nº3	Cabra Cega
Ficha nº4	Cinco Cantinhos
Ficha nº5	Eixo
Ficha nº6	Escondidas
Ficha nº7	Galinha dos Ovos de Ouro
Ficha nº8	Gato e Rato
Ficha nº9	Lencinho
Ficha nº10	Macaca
Ficha nº11	Macaquinho do Chinês
Ficha nº12	Mamã dá Licença
Ficha nº13	Mata
Ficha nº14	Países
Ficha nº15	Pisca
Ficha nº16	Polícias e Ladrões
Ficha nº17	Prendas
Ficha nº18	Rebenta
Ficha nº19	Rei Manda
Ficha nº20	Saltar à Corda
Ficha nº21	Tracção à Corda
Ficha nº22	Trapó (ou Lencinho) Queimado

4.5.1 - Fichas de Jogos com registo fotográfico

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº1
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Barra do Lenço	NOME	Lencinho Queimado ou <i>Sunnem ani hadd</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera / Verão	ÉPOCA	Inverno / Verão	
Lenço	MATERIAL	Lenço	
Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais	
6 a 10	IDADE	7 a 14	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Constituem-se duas equipas alinhadas, denominadas de *barras* e colocadas à distância de cerca de vinte metros. No meio fica uma das crianças que assume o papel de *juiz*.

A cada jogador corresponde um número, sendo os números iguais em ambas as equipas. O *juiz*, com um lenço pendurado na mão, chama um deles à sorte. Os dois jogadores, de diferentes equipas, a quem cabe o número escolhido, tentam, com a maior rapidez possível, apoderar-se do lenço sem serem tocados pelo adversário. Aquele que o conseguir ganha um ou dois pontos, consoante tenha atingido a sua *barra* ou a do adversário.

OBS.: O *juiz*, em vez de chamar os números, pode optar por dizer *Fogo* ou *Água*. No primeiro caso, todos os elementos jogam em simultâneo; no segundo, ninguém se pode mexer. No entanto, e em ambos os casos, cria-se

O jogo é vulgarmente conhecido por *Sunnem ani haad* (Osso de cão), sendo o lenço substituído por um pau pequeno e grosso.

Embora as regras sejam as mesmas que as portuguesas, o *juiz*, ao chamar os números, diz sempre a frase: *Quem fugir mais depressa com o osso de cão é quem ganha*.

RITUAL: Quando o objecto utilizado é um lenço, o jogo chama-se *lencinho queimado*, sendo o início do jogo precedido de um maior ritual que em Portugal. O lenço é colocado no meio do campo e um elemento escolhido de cada equipa, à ordem de começar, tenta apanhá-lo. Aquele que o conseguir fará de *juiz*, prosseguindo o jogo.

OBS.: O que na Índia é denominado *Jogo da Barra* define-se por um conjunto de regras completamente distintas. Embora recolhido, não o

sempre uma grande confusão para todos os participantes no jogo.

VARIANTE: Quando são muitos jogadores, formam-se pequenos grupos a que se atribui um número comum e os elementos dos grupos correm para o lenço, quando o número correspondente é chamado. Esta variante sublinha o carácter colectivo do jogo, pois mesmo que haja muitos participantes, estes preferem continuar a formar só duas equipas.

apresentamos por não termos encontrado um semelhante em Portugal.

PORTUGAL

BARRA DO LENÇO (1)



FIG. 1

ÍNDIA

LENCINHO QUEIMADO; SUNNEM ANI HADD (1')



FIG.2



FIG.3



FIG.4

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº2
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
	Bate e Fica ou Toca e Foge	NOME	Bate e Fica ou <i>Bauli</i>
	Exterior	ESPAÇO	Exterior
	Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
	Nenhum	MATERIAL	Nenhum
	Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais
	8 a 12	IDADE	8 a 12
	Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

Sem limites e sem obstáculos; as crianças dispersam-se pelo terreno do jogo. Uma delas é denominada *Apanhador*. A um sinal, as crianças começam a correr em diferentes direcções, tentando evitá-lo. Este corre atrás delas até apanhar uma, dizendo *fica*. Quando uma criança é tocada fica imóvel e de braços abertos até que um outro jogador a vá *salvar*, tocando-lhe. Se o jogador que vai salvar o outro for agarrado, será o novo *Apanhador*.

RITUAL: Verifique-se que, apesar da escolha do *Apanhador* se poder efectuar ao acaso, o mais usual é a utilização de uma lenga-lenga de selecção que, curiosamente, se inicia com o nome do próprio jogo, como se pode verificar: *Bate e fica/ Ficas tu/ Eu não/ Mas sim tu*. A criança à quem recai a última sílaba é o *Apanhador*.

OBS.: Embora o Jogo de Estátuas seja muito diferente, por vezes as crianças chamam-lhe *Estátua* em vez de *Bate e*

A finalidade do jogo é a mesma, só que, quando o *Apanhador* agarra uma criança, em vez de dizer *fica* diz *stop*, transformando-se a criança tocada em estátua à espera de ser salva.

OBS.: Pelas mesmas razões que em Portugal, o jogo, por vezes, surge também espontaneamente, no recreio, dizendo-se, neste caso *stop* ou *hapulem*.

Fica, pois salvar a *estátua* é um dos seus objectivos.

Por ser um jogo muito movimentado e sem necessidade de seleccionar equipas, é curioso verificar a espontaneidade com que este acontece. Por vezes, no recreio, ainda mal as crianças estão a sair sa sala, já uma delas diz *fica*.



PORTUGAL

BATE E FICA (2)



FIG.5



FIG.6

ÍNDIA

BATE E FICA; BAULI (2')



FIG.7



FIG.8



PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº3
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
	Cabra-Cega	NOME	Romeu e Julieta ou <i>Cuddi-Hockdi</i>
	Exterior	ESPAÇO	Exterior
	Primavera, Verão e Outono	ÉPOCA	Inverno e Verão
	Lenço	MATERIAL	Lenço
	Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais
	6 a 12	IDADE	7 a 14
	Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

As crianças formam uma espécie de círculo à volta de uma delas, à qual vendam os olhos (*cabra-cega*). Depois, processa-se um diálogo entre a *cabra-cega* e o resto das crianças em forma de lenga-lenga.

O diálogo varia consoante as zonas do país, mas o mais usual é:

- *Cabra-cega donde vens?*

- *De Vizela.*

- *Que trazes na cesta?*

- *Pão e canela.- Dás-me dela?- Não. É p'ra mim e p'rá minha velha.- Busca cabra-cega.*

Após esta lenga-lenga, as crianças dão uma série de voltas à *cabra-cega* e começam todas a tocar-lhe, mas tentando que esta não as agarre. Quando a criança de olhos vendados consegue agarrar uma das outras, apalpa-a demoradamente com as mãos e, se adivinha quem é, fica a fazer de *cabra-cega*.

RITUAL: Este jogo, por vezes, assume

Os objectivos são idênticos, embora o desenvolvimento do jogo seja diferente.

As crianças sentam-se em roda após vendarem os olhos à *cabra-cega* que deverá procurá-las, tocando-lhes na cabeça para adivinhar o nome.

Se são ambos os sexos a jogar, é um rapaz a *cabra-cega* que procura uma rapariga (a sua *Julieta*) e identifica-a. Se adivinha, é a *Julieta* que procura o seu *Romeu*.

OBS.: Entre as crianças católicas, este jogo é conhecido pelo nome de *Romeu e Julieta*; as hindus preferem chamar-lhe o nome dos deuses *Rama e Sita*.

um ritual mais completo, como foi observado em certas zonas do país. Começa com um *jogo de sorte* para escolher a *cabra-cega*. Escolhida esta, um dos jogadores aproxima-se e inicia um diálogo que poderá ser:

- *Foste ao moinho?*

- *Fui.*

- *Trouxeste pão e vinho?*

- *Trouxe.*

- *Dás-me um bocadinho?*

- *Não.*

Recusado o bocadinho do pão, a *cabra-cega* fica sujeita a um castigo, sendo obrigada a dizer a sua idade e a rodar sobre si mesma o número de voltas correspondente, perdendo muitas vezes o equilíbrio. A seguir, o jogo processa-se de igual forma.

VARIANTE: *Cabra-Cega Sentada*: jogo idêntico mas com as crianças sentadas em roda.

PORTUGAL

ÍNDIA

ROMEU E JULIETA; CUDDI-HOCKDI (3')

CABRA CEGA (3)



FIG.9



FIG.10



FIG.11



FIG.12



FIG.13



FIG.14

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº4
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Cinco Cantinhos	NOME	Quatro Cantinhos, <i>Consho</i> ou <i>Consharim</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera e Verão	ÉPOCA	Inverno e Verão	
Giz ou Pau	MATERIAL	Giz ou Pau	
Cinco	PARTICIPANTES	Cinco	
6 a 10	IDADE	8 a 15	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Sobre um quadrado imaginário, desenha-se no solo um círculo em cada vértice e um outro no centro. Os jogadores colocam-se de pé, cada um dentro do seu círculo. Os que ficam nos cantos permutam os lugares fazendo sinais - um piscar de olho, fingir que vão para um lado e correr para outro - iludindo a vigilância da criança que se encontra no centro. Enquanto as outras se movimentam, a do centro tenta ocupar um círculo vazio. A criança desalojada perde e vai para o centro.

Os jogadores desenharam também quatro círculos, formando um quadrado, e um quinto no meio que é o lugar - *Den*; este é escolhido à sorte e as restantes crianças ocupam os círculos exteriores. Estas trocam rapidamente de lugares, enquanto o *Den* procura ocupar um território, conquistando-o. Quem o perde passa a ser *Den*.

RITUAL: A escolha do *Den* é precedida de uma *lenga-lenga* demorada.

VARIANTE: Este jogo tem uma variante: *Dá-me lume* ou *Vizinha dá-me lume*. O *Den* aqui sai do seu círculo, vai junto de outra criança e diz: *Dá-me lume?* A outra responde, apontando para uma terceira: *Vai aquela casa que já fumeja*. Nesta brincadeira, elas tentam

apanhar o *Den* para trocar de casa.

OBS.: Este jogo pode, por vezes, ser desempenhado por sete crianças. Neste caso, embora mantenha o nome, são desenhados seis círculos nos ângulos de um hexágono imaginário e um sétimo no centro.

PORTUGAL

CINCO CANTINHOS (4)



FIG.15



FIG.16

ÍNDIA

QUATRO CANTINHOS; CONSHO (4')



FIG.17



FIG.18

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº5
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Eixo	NOME	Eixo	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera, Verão e Outono	ÉPOCA	Inverno e Verão	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Dois ou Mais	PARTICIPANTES	Dois ou Mais	
7 a 14	IDADE	8 a 15	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Os jogadores vão-se colocando em linha e o primeiro afasta-se, mais ou menos três passos, adoptando a posição de amochado, ou seja, com as pernas ligeiramente afastadas, o tronco flectido e as mãos apoiadas nos joelhos ou nos tornozelos. O jogador, nesta posição, constitui o obstáculo para o salto.

Os outros elementos, um a um, fazem uma corrida preparatória, saltando por cima do companheiro que está amochado transversalmente em relação à linha de corrida. Para saltar, afastam as pernas e, pousando as mãos no dorso do companheiro, saltam por cima dele. O jogador que acaba de saltar, desloca-se cerca de três passos e adopta a mesma posição de amochado, formando-se uma fila de obstáculos. O primeiro que amochou, quando já todos saltaram por

Este jogo é em tudo idêntico ao de Portugal.

OBS.: Curioso, é que as *mulas* amocham no sentido da linha da corrida.

cima dele, deixa a sua posição e salta também, reiniciando-se assim o jogo.

OBS.: Por vezes, cria-se uma certa confusão, quando uma criança cai, pois perde-se o ritmo e os saltadores atropelam-se com grande divertimento.

Nalgumas regiões, a criança que serve de obstáculo é chamada de *mula*.

PORTUGAL

EIXO (5)



FIG.19



FIG.20

ÍNDIA

EIXO (5')



FIG.21



FIG.22

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº6
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Escondidas	NOME	Rou-Rou ou <i>Appá-Lippá</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera, Verão e Outono	ÉPOCA	Inverno e Verão	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Três ou Mais	PARTICIPANTES	Três ou Mais	
6 a 12	IDADE	6 a 14	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Uma criança escolhida à sorte (*dorminhoco*) tapa os olhos, cruzando os braços à sua frente e apoiando-os, quase sempre, numa parede ou numa árvore (*malha* ou *coito*).

Nessa posição, vai contando em voz alta, *um, dois, três...* até um número previamente determinado. No espaço de tempo da contagem as restantes crianças têm que se esconder o melhor possível, dificultando ao máximo que a criança de olhos tapados as encontre.

Terminada a contagem, o *dorminhoco* vai procurar as crianças que estão escondidas, nunca perdendo de vista a *malha* para evitar que os companheiros se aproximem.

Se estes conseguirem bater com a mão na *malha* ou *couto* dizendo *um, dois,*

O *dorminhoco* em Goa é conhecido por *den*. Este nunca conta menos de quarenta e deve fazê-lo muito depressa.

Quando o *den* vê um companheiro, corre para a parede, dizendo o seu nome e a palavra *tee-po*.

Como a contagem é muito rápida, pode acontecer as crianças esconderem-se todas no mesmo lugar. No caso do *den* as encontrar, corre para o *coito* onde bate e as nomeia. O primeiro nome citado é o da criança que perde, tornando-se de imediato *dorminhoco*.

RITUAL: Além da *lenga-lenga*, há várias outras formas de ritual como seja a escolha de uma pessoa mais velha (*cannguinne*) para tapar os olhos ao *den* e para vigiar o cumprimento das regras.

três, ficam livres. Se o *dorminhoco* encontra alguma criança, corre para a malha e bate nesta dizendo *um, dois, três* e o nome da criança, que assim pode perder o jogo, tornando-se o *dorminhoco*. Mas, se a última das crianças escondidas conseguir bater no *couto* antes do *dorminhoco* e disser *salva todos*, é a mesma criança que volta a tapar os olhos.

RITUAL: Este jogo inicia-se normalmente pela escolha ritualizada do *dorminhoco*, através de uma lenga-lenga.

OBS.: A contagem de espera, por vezes, assume formas complicadas, como seja, contar dizendo os números fora da sua ordem; isto obriga os companheiros a contar quantos números já foram ditos e não a esperar apenas pelo número máximo combinado.

OBS.: Ao recolher este jogo verificámos que na enumeração dos nomes feita pelo *den* (João, Xavier, Quita, Lurdes, Marta, Mariana, Rego...) muitos deles eram portugueses.

Em Damão e Diu, este jogo é conhecido pelo nome de *Tu*.

ESCONDIDAS (6)



FIG.23

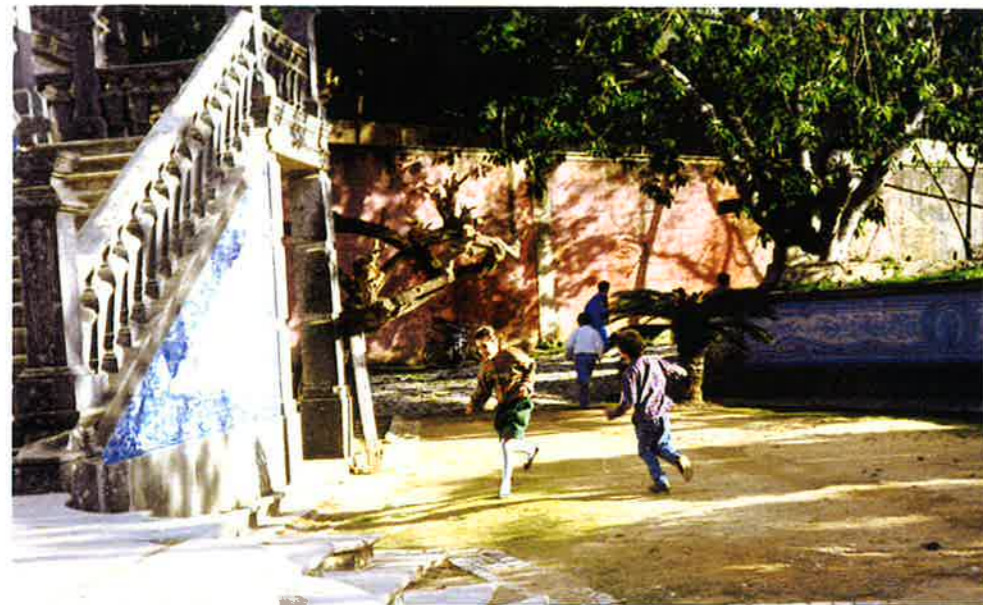


FIG.24

ROU-ROU; APPÁ-LIPPÁ (6')



FIG.25



FIG.26

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº7
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
	Galinha dos Ovos de Ouro	NOME	Jogo da Galinha
	Exterior	ESPAÇO	Exterior
	Primavera, Verão e Outono	ÉPOCA	Inverno e Verão
	Doze Pedras ou Bolas, um Pau ou Giz	MATERIAL	Doze Cascas de Coco ou Pedras, um Pau ou Giz
	Oito ou Mais	PARTICIPANTES	Oito ou Mais
	7 a 12	IDADE	8 a 14
	Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

As crianças desenham no chão um rectângulo dividido ao meio, utilizando giz, pedra ou pau conforme o local de jogo (terra batida ou pavimento). A medida deste rectângulo é normalmente feita pelos *passos gigantes* de uma só criança, de modo a que as equipas ocupem espaços semelhantes.

Formam-se duas equipas que ocupam campos opostos com o número igual de participantes. Cada equipa tem uma *galinha* que guarda os *ovos* (representados por pedras ou bolas). A criança que faz de *galinha* está de pé ou de cócoras, não podendo nunca pôr-se em cima dos *ovos*, pois estes têm que estar bem à vista da equipa contrária. As *galinhas* e os *ovos* encontram-se ao meio da linha de fundo do rectângulo respectivo. Tirar os *ovos* de uma equipa para a outra é a finalidade do jogo, ganhando a equipa que primeiro conseguir juntar os doze *ovos* no seu lado do rectângulo. Os jogadores têm

Este jogo que foi recolhido em Diu, é também conhecido pelo *Jogo da Galinha*. Neste caso o jogo é idêntico mas não há uma *galinha*, sendo todos os jogadores simultaneamente responsáveis por guardar os *ovos* e retirá-los da equipa oposta.

O material utilizado para fazer de *ovos* é, normalmente, constituído por metades de cascas de coco. Para lá do rectângulo que é desenhado como em Portugal, existe um rectângulo mais pequeno (três passos por dois) que é feito na linha que divide os campos adversários. Este funciona como porta e constitui o único acesso possível de um campo ao outro.

No decorrer do jogo, de resto idêntico ao de Portugal, existe um elemento de cada equipa (*fiscal*) que só observa se todos cumprem as regras. Também acontece determinarem regras adicionais: transporte de um único *ovo* de cada vez, depositar o *ovo* só atrás da *galinha*, etc.

que retirar os *ovos* dos outros sem serem apanhados; se tal acontecer ficam imobilizados, devolvendo o *ovo* à equipa adversária e só podem voltar a mexer-se quando um dos elementos da sua equipa os salvar, tocando-lhes. Se todos os jogadores de uma equipa forem apanhados, não ficando ninguém para os salvar, ganham os outros sem necessitarem por isso de juntarem os doze *ovos*.

RITUAL: A escolha dos chefes de equipa e dos campos é feita através de *lenga-lengas* ou jogos auxiliares.

RITUAL: Tal como em Portugal, a escolha dos chefes e dos campos é precedida de *lenga-lengas* ou jogos auxiliares. Existe um *fiscal* que é escolhido pelo *conselho* de jogadores.

PORTUGAL

GALINHA DOS OVOS DE OURO (7)



FIG.27



FIG.28



FIG.29

ÍNDIA

JOGO DA GALINHA (7')



FIG.30



FIG.31

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº8
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Gato e Rato	NOME	Gato e Rato	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera / Verão	ÉPOCA	Inverno / Verão	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais	
6 a 10	IDADE	6 a 12	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

As crianças fazem uma roda de mãos dadas. Uma delas fica dentro da roda, *O Rato*, e outra fora dela, *O Gato*.

Dado o sinal para começar o *Rato* desata a correr, entrando e saindo da roda por debaixo dos braços de duas crianças de mão dada e em arcada. O *Gato* persegue-a tentando apanhá-la, mas é obrigado a seguir o mesmo trajecto, ou seja, passa para dentro e para fora da roda pelos mesmos sítios que o *Rato*.

Se o *Gato* apanhar o *Rato*, invertem-se os papéis. Por vezes, quando o *Gato* se atrasa um pouco, os colegas baixam os braços, dificultando-lhe a passagem, enquanto o *Rato* passa livremente.

RITUAL: Algumas vezes, o ritual do início do jogo torna-se mais completo: escolhe-se uma criança para ser o *Relógio* e outra para ser a *Porta*, além do *Gato* e do *Rato*. Para começar o jogo, o *Rato* encontra-se a dormir dentro do círculo e o *Gato* anda às voltas do lado de fora. A determinada altura, o *Gato*

RITUAL: Antes do início do jogo, metade das crianças da roda dizem, repetidamente e tocando com as mãos em todas as partes do corpo, a seguinte lenga-lenga:

- *Ittlé, ittlé, Rani*

- *Ittlé, ittlé, Rani*

As restantes crianças respondem:

- *Good, good, Rani*

- *Good, good, Rani*

Depois a criança que representa o *Gato*, tal como em Portugal, pergunta à *Porta*:

- *Ha Darwaza soriga*

E a *Porta* responde:

- *Xipair raza boliga*

Depois deste diálogo inicia-se o jogo.

OBS.:Este jogo é muito apreciado pelas crianças da faixa etária mais baixa.

pergunta à *Porta*:

- *O rato já acordou?*

- *Só acorda às três.*

Pergunta o *Gato* ao *Relógio*:

- *Que horas são?*

- *Uma, duas, três.*

Quando a *Relógio* diz três (a hora previamente combinada), o *Gato* torna a bater à porta e pergunta:

- *O Rato já está pronto?*

- *Sim, senhor.*

E começa a perseguição da forma acima descrita.



PORTUGAL

GATO E RATO (8)

FIG.32



FIG.33



FIG.34

ÍNDIA

GATO E RATO (8')



FIG.35



FIG.36

PORTUGAL

ÍNDIA

GATO E RATO (8)

GATO E RATO (8)



FIG.37



FIG.38

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº9
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Lencinho	NOME	Lencinho Vai na Mão ou <i>Lenz</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Um lenço	MATERIAL	Um lenço	
Oito ou mais	PARTICIPANTES	Oito ou mais	
5 a 10	IDADE	7...	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

As crianças, de pé ou sentadas, formam uma roda.

Uma delas fica de fora e anda à volta do círculo com um lenço escondido na mão, cantando ou não. Disfarçadamente, deixa-o cair no chão atrás de uma das outras, continuando o seu percurso.

A criança que tem o lenço atrás de si, ao aperceber-se do facto, apanha-o e corre à volta da roda para agarrar a outra, tentando evitar que ela venha a ocupar o seu lugar. Se não a conseguir agarrar ou não vir o lenço, perde o lugar e vai para o meio da roda sendo chamada, repetidamente, de *galinha choca* pelos outros participantes. Recomeça então o jogo.

RITUAL: Por vezes é usada uma *lenga-lenga* muito simples:

O Lencinho da Botica / Quem lá vai, lá fica.

O jogo processa-se da mesma forma.

RITUAL: Aqui, a criança que tem o lenço acompanha o seu percurso com a seguinte cantilena:

Lencinho da botica / Quem lá vai lá fica / O lencinho vai na mão! / Olha se ele cai ou não! / Agora já não se usa / O lencinho cai, cai / Aos pés do teu pai / Aqui vai o baralho / Aqui cai o lencinho.

OBS.: Este jogo também é praticado por adultos, na praia, tomando o nome de *scooters*.

LENCINHO (9)

LENCINHO VAI NA MÃO; LENZ (9')



FIG.39

FIG.41



FIG.40

FIG.42

PORTUGAL

ÍNDIA

LENCINHO (9)



FIG.43

LENCINHO VAI NA MÃO; LENZ (9)'
(SCOOTERS)



FIG.44

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº10
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Macaca	NOME	Pariani	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Inverno, Verão	
Giz, Pedra Chata ou Telha	MATERIAL	Giz, Pedra Chata, Telha, Casca de Coco ou Carço de Manga	
Dois ou mais	PARTICIPANTES	Dois ou mais	
6 a 12	IDADE	6 a 14	
Ambos	SEXO	Feminino	

REGRAS

MACACA 1: Depois de sorteada a criança que inicia o jogo, esta lança a *patela* ou *malha* para a casa número um, percorrendo as casas dois, três e seis com um só pé; nos pares de casas quatro-cinco e sete-oito são colocados os dois pés simultaneamente. Quando apoia os pés nas casas sete e oito, volta-se de uma só vez, saltando com os dois pés. A seguir faz o percurso inverso e, ao chegar à casa número dois, apanha a *patela* ou *malha*, apoiada num só pé, saltando depois por cima da número um. Se não pisar as linhas durante o percurso, não levar as mãos ao chão e não tocar com o pé na casa onde está a *malha*, continua o jogo, lançando de novo a *malha* para a casa número dois e assim sucessivamente.

Por vezes as crianças optam por tirar a *patela*, da casa número um, a pé coxinho. Se cometer algumas das faltas descritas anteriormente, dá o lugar à parceira. Vence a que primeiro

Os dois tipos de *Macaca* que descrevemos de Portugal, também são os mais comuns na Índia.

VARIANTE: Neste jogo as casas foram desenhadas em forma de círculo, mas com as regras iguais à *macaca* correspondente à fig. nº46 de Portugal (fig. nº54).

VARIANTE: Nesta versão jogam duas crianças em simultâneo lado a lado e utilizando as mesmas regras da *macaca* correspondente à fig. nº47 de Portugal (fig. nº55).

RITUAL: O jogo inicia-se normalmente por um sorteio: numeram-se papelinhos que são tirados à sorte definindo-se assim a ordem de entrar em jogo.

OBS.: Em Damão e Diu é também conhecida por *cruzada* e a *malha* por *tieri*.

completar todas as casas (fig. nº46).

VARIANTE: Utilizam-se as mesmas regras, mas joga-se saltando à corda (fig.nº52).

MACACA 2: Consiste num traçado de um rectângulo, dividido por linhas desenhadas no interior, normalmente constituído por seis casas.

A criança, sorteada em primeiro lugar, depois de lançar com a mão a *patela* na primeira casa entra nela em pé coxinho e chuta-a para fora do traçado. Depois de colocada na segunda casa, fá-la sair da mesma forma pela primeira casa.

A criança saltita sempre ao pé coxinho da primeira para a segunda casa e dessa para fora do traçado.

De seguida lança a *patela* para a terceira casa, repetindo o trajecto e a expulsão da mesma, sucessivamente até à última.

Se o jogador pisar uma linha ou deixar a *patela* cair em cima da mesma, terá de recomeçar o jogo, mas só depois de ceder a vez ao seguinte (fig. nº47).

VARIANTE: Utilizando o mesmo desenho, as crianças conduzem a *malha* ao pé coxinho, de casa em casa, a partir da primeira. Depois de feito o percurso das seis casas, reinicia-se o jogo a partir da segunda casa e assim por diante até à última.

Vence o jogador que terminar o conjunto dos seis jogos em primeiro lugar (fig. nº47).

OBS: A ordem de jogar é anunciada pelo primeiro jogador dizendo: *primas!* Ao que o mais rápido responde: *segundas!* E outro: *terças!* Até ao penúltimo jogador.

PORTUGAL

ÍNDIA

MACACA (10)

PARIANI (10')



FIG.45



FIG.48



FIG. 49



FIG.47



FIG.46



FIG.50



FIG.51

PORTUGAL

MACACA (10)



FIG.52



FIG.53

ÍNDIA

PARIANI (10')



FIG.54



FIG.55



FIG.56

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº11
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Macaquinho do Chinês	NOME	Macaquinho do Chinês	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais	
6 a 10	IDADE	7 a 14	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Junto a uma parede está uma criança de costas voltadas para as outras, que se alinham a uma certa distância definida ao acaso.

A criança que está junto à parede é denominada *Macaquinho do Chinês*. Esta, voltada de costas para as outras crianças, bate com as mãos na parede e diz: *Um, dois, três, Macaquinho do Chinês*. Entretanto, as outras avançam para ela, mas com o cuidado de pararem antes que a frase termine e a criança se volte. Se esta vir alguém ainda a mexer-se, manda-a para o local de partida.

A criança a chegar em primeiro lugar à parede torna-se o *Macaquinho do Chinês*.

As regras são semelhantes, no entanto, as crianças não deixam ao acaso o ponto de partida, marcando-o a uma distância de cerca de dez passos da parede.

PORTUGAL

MACAQUINHO DO CHINÊS (11')



FIG.57



FIG.58

ÍNDIA

MACAQUINHO DO CHINÊS (11')



FIG.59



FIG.60

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº12
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Mamã dá Licença?	NOME	<i>Mãe Macá Lisenç?</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Cinco ou Mais	
5 a 8	IDADE	6 a 10	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Um jogador faz de *Mamã*. À sua frente, e a cerca de dez passos, estão as outras crianças que se dispõem em linha e à mesma distância da *Mamã*.

Uma criança, à vez, pergunta:

- *Mamã, dá licença?*

ao que esta responde:

- *Dou,*

acrescentando:

- *Dois à gigante, ou três à bebé, ou dois à bailarina, ou quatro à caranguejo* - entre outras possibilidades.

Ganha a primeira criança que chegar junto à *Mamã*, trocando de lugar com ela.

OBS.: O relacionamento entre as crianças determina, por vezes, a *mamã*, pois esta, consoante o tipo de passos que manda executar, poderá controlar o vencedor.

Este jogo tem muitas semelhanças com *O macaquinho do chinês*, sendo até considerado, por observadores menos atentos, uma sua variante. As crianças,

A disposição inicial é a mesma, mas o diálogo, apesar de ter a mesma finalidade, utiliza palavras diferentes. Numa mistura de concanim, inglês e português, percebe-se de vez em quando uma criança que diz: *Mãe, posso ir?* ou *Mãe, macá lisenç?*

todavia, entendem-nos como jogos distintos. A ordem a executar, embora semelhante, é igual para todas as crianças, não se podendo, à partida, determinar a vencedora. Esta sê-lo-á, fundamentalmente, pelas suas capacidades motoras.

VARIANTE: O papel de *Mamã* pode, nalguns casos, ser entendido como uma penalização. Um primeiro caso verifica-se quando as crianças estão muito próximas desta e alguma delas dá um passo sem pedir licença, passando a ser a *Mamã*. Um outro dá-se quando as crianças, já muito próximas dela, tentam tocar-lhe e fugir para trás do ponto de partida; mas, caso a *Mamã* a agarre, passará então esta a ser a nova *Mamã*.

PORTUGAL

ÍNDIA

MAMÃ DÁ LICENÇA (12)

MÃE MACÁ LISENÇ (12')



FIG.61



FIG.64



FIG.62



FIG.65



FIG.63

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº13
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Mata	NOME	Ring, Argol ou <i>Tenicoit</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera e Verão	ÉPOCA	Inverno e Verão	
Toro (Ringue) ou Bola de Borracha	MATERIAL	Toro (Ringue), Bola de Borracha ou de Trapos	
Quatro ou Mais	PARTICIPANTES	Quatro ou Mais	
9 a 15	IDADE	10 ...	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Constituem-se duas equipas com um número igual de jogadores, começando a jogar a equipa sorteada.

O campo é dividido ao meio por uma linha traçada no chão ou utilizando um muro ou rede. É desenhada outra linha em cada extremidade dos dois lados do campo, estabelecendo, para detrás desta, um local denominado *piolho*.

Atrás de cada equipa há um jogador adversário, que está no *piolho*, preparado para apanhar o ringue ou bola lançado pelos jogadores da sua equipa.

Quando este é apanhado no ar, tanto a criança do *piolho* como os restantes elementos da equipa podem *matar* ou *queimar* um adversário, atirando-lhe directamente com o ringue e atingindo-o. Mas se este jogador apanhar o ringue, é ele que pode *matar* um adversário. Se deixar tocar o ringue no corpo, vai para o *piolho*.

Vence a equipa que *matar* todos os adversários.

As regras são iguais às de Portugal.

RITUAL: A escolha dos capitães é feita com o auxílio de uma *lenga-lenga* demorada, sendo a selecção feita por eliminatórias sucessivas. Os jogadores para cada equipa são escolhidos, alternadamente por cada capitão.

OBS: Muitas vezes, pais e filhos jogam-no conjuntamente, na praia (fig. nº68). Este jogo em Damão e Diu tem o nome de *Matança*.

RITUAL: Os dois capitães escolhidos à sorte (sem modo definido) começam a medir a distância que os separa, um pé à frente do outro; quando se encontram, aquele que, na sua vez de avançar, tiver que pisar o pé do outro, tem direito a escolher em primeiro lugar e, alternadamente com o outro capitão, os seus parceiros de equipa.

OBS.: Para escolher o campo, atira-se um pauzinho ao ar que irá cair de um lado ou de outro da linha de meio campo. O capitão que estiver do lado em que o pau cair será aquele que escolhe a metade do campo para começar o jogo, sendo a sua equipa a fazer a primeira jogada.

PORTUGAL

MATA (13)



FIG.66



FIG.67

ÍNDIA

RING; ARGOL; TENICOIT (13')



FIG.68



FIG.69



FIG.70

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO	Nº14
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Países	NOME	Países ou <i>Gaun</i>
Exterior	ESPAÇO	Exterior
Primavera e Verão	ÉPOCA	Inverno e Verão
Pedrinha, Giz ou Caco de Tijolo	MATERIAL	Pedrinha, Giz ou Caco de Tijolo
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Cinco ou Mais
7 a 12	IDADE	8 a 15
Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

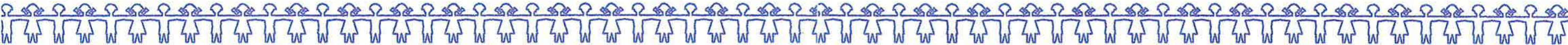
Desenham-se no chão tantos círculos quantos os jogadores, à excepção de um que fica de fora. Dentro de cada círculo escreve-se o nome de um país. Depois, as crianças colocam-se cada uma no seu, trocando de lugar, rapidamente com outro parceiro, de modo a não permitir que o companheiro que está de fora venha a ocupar o lugar para onde se dirige. A criança que ficar de fora perde um ponto. Importante é que o jogador sem círculo esteja atento às trocas para poder ocupar um país.

VARIANTE: Por vezes o jogo é mais completo: a criança que fica de fora dirige-se a um dos círculos ocupados e pergunta ao seu representante algumas características dessa região, como por exemplo, se tem mar, se tem neve, se tem artesanato, etc. O ocupante vai dando essas informações muito lentamente ou manda-o a outro país, aproveitando esta distração para trocar de círculo.

As regras são semelhantes, só que o início do jogo é diferente. A criança que fica de fora conta até dez, voltada para uma parede. Quando ela diz o último número, inicia-se a troca de países e a criança que começou o jogo passa a participar. Em seguida, tudo se passa como em Portugal.

OBS.: O nome de Portugal é muito escolhido, principalmente pelas crianças que ainda falam português.

OBS.: Esta variante, com direito a informações, é jogada por crianças mais velhas que até chegam a passar o jogo nestas conversas, sem se importarem com o mudança de lugar.



PORTUGAL

ÍNDIA

PAÍSES (14)

PAÍSES; GAUN (14')



FIG.71

FIG.74



FIG.72



FIG.75



FIG.73



FIG.76



PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº15
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Pisca	NOME	Pisca ou <i>Dolo Molo</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Inverno e Verão	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais	
7 a 12	IDADE	6 a 10	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

As crianças dispõem-se numa roda aos pares, uma atrás da outra. No centro da roda está um jogador que, disfarçadamente, pisca o olho a uma das crianças da frente. Esta deverá reagir rapidamente, partindo na sua direcção sem que o seu par (que está atrás de si) o impeça. Se o jogador da frente não conseguir fugir, a criança do centro continua a sua subtil *piscadela de olho*, até que um *fugitivo* a venha substituir.

O procedimento lúdico é idêntico, ainda que, o jogador que pisca o olho não tenha um lugar determinado e possa passear-se por qualquer parte da roda.

OBS.: Normalmente, os pares formam-se com rapazes e raparigas, não sendo corrente que este jogo continue a ser praticado após as fases etárias mais baixas. Depois de uma certa idade, não é habitual que crianças de sexos opostos se agarrem umas às outras, como o jogo permite.

PORTUGAL

ÍNDIA

PISCA (15)

PISCA; DOLO MOLO (15')



FIG.77

FIG.80



FIG.78

FIG.81



FIG.79

FIG.82

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO	Nº16
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Polícias e Ladrões	NOME	Polícias e Ladrões ou <i>Chor Police</i>
Exterior	ESPAÇO	Exterior
Primavera e Verão	ÉPOCA	Inverno e Verão
Nenhum	MATERIAL	Algo que Brilhe, Pisa-Papeis, Caixa de Pausinhos de Incenso.
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais
8 a 12	IDADE	9 a 14
Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

Um grupo de crianças faz de *polícias*, enquanto que as restantes (em maior número) fazem de *ladrões*.

Os *polícias* perseguem os *ladrões*, acabando o jogo quando forem todos apanhados.

OBS.: O jogo assemelha-se à *Apanhada* ou ao *Bate e Fica*.

Aqui o jogo é mais elaborado, existindo, para começar, um objecto que tem que ser roubado, o *tesouro*. Os *polícias*, com os olhos fechados, fingem que dormem, enquanto que os *ladrões* tentam apoderar-se do *tesouro* (ver material). Se estes forem apanhados em flagrante delito, o jogo acaba aqui. Caso consigam roubar o tesouro, vão escondê-lo enquanto os *polícias* dizem, passado algum tempo - *começar* - e vão, contando: *dez, vinte, trinta, quarenta*, após o que iniciam a perseguição aos *ladrões*. Depois, estando todos os *ladrões* capturados, os *polícias* começam a interrogá-los para saberem onde esconderam o *tesouro*, obtendo respostas como *frio ou quente*, consoante a distância a que estiverem dele, até que o encontrem.

OBS.: Esta última parte é idêntica ao jogo português denominado de *Trapo* ou *Lencinho Queimado*, *Chicote Queimado*,

Varinha Queimada ou Esconde o Lenço, assemelhando-se ainda à *Caça ao Tesouro*.

Parece-nos ser este um exemplo duma memória que se perdeu, originando uma junção de jogos.

RITUAL: As escolhas, quer dos grupos, quer do tesouro, obedecem a formalidades que utilizam *lenga-lengas* ou outro tipo de *sortes*.

POLÍCIAS E LADRÕES (16)



FIG.83



FIG.84



FIG.85

POLÍCIAS E LADRÕES; CHOR POLICE (16')



FIG.86



FIG.87



FIG.88

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº17
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Prendas	NOME	Prendinhas	
Exterior / Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Lenço, Anel, Pedrinhas, etc.	MATERIAL	Lenço, Anel, Pedrinhas, Sementes, etc.	
Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais	
8 a 14	IDADE	8 a 16	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

As crianças sentam-se em fila, num banco, ou em roda, no chão. Uma delas é escolhida para chefe e guarda, no colo ou num saco, as *prendas*. Estas são objectos, individuais e diferenciados, que cada criança deposita nas mãos do chefe (por exemplo um anel, um lenço ou um paninho). O *chefe* retira uma dessas prendas ao acaso, escondendo-a na mão para que ninguém saiba de quem é, e, de seguida pergunta a um companheiro:

- *O que é que se faz com o dono desta prenda que está para sair?*

Este tem a liberdade de responder como entender, por exemplo:

- *dar uma volta, imitar um animal, dar um beijinho* a um jogador específico.

O chefe, em pé *coxinho*, mostra então a *prenda*, tendo a criança sua dona que cumprir o que foi dito. Depois será esta que determina o *castigo* a dar à dona da prenda que sairá a seguir.

As *prendas* são também aqui um lencinho, um anel (talvez diferentes nas cores) ou uma semente qualquer (as sementes são um material lúdico muito utilizado).

RITUAL: O jogo tem as mesmas regras, havendo, contudo, um ritual mais acentuado na escolha do *chefe*, que é sempre feita através de *sortes*, procedendo-se à *lenga-lenga, hau chi pan, apô jingapô, kara meri pô (...)*, semelhante ao *um, dó, li, tá* de Portugal, até se escolher o depositário das *prendas*.

OBS.: A escolha do *chefe* é, normalmente, feita sem grande preocupação ritual, sendo a criança mais velha ou a que lidera que toma o seu lugar.

PORTUGAL

PRENDAS (17)



FIG.89

ÍNDIA

PRENDINHAS (17')



FIG.90



FIG.91



FIG.92

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº18
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Rebenta	NOME	Rebenta	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera, Verão e Outono	ÉPOCA	Inverno e Verão	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Oito ou Mais	PARTICIPANTES	Oito ou Mais	
7 a 12	IDADE	8 a 15	
Ambos	SEXO	Masculino	

REGRAS

Os jogadores distribuem-se, em igual número, por duas equipas. Estas colocam-se, frente a frente, a cerca de seis metros uma da outra. Os participantes de cada equipa dão as mãos uns aos outros, formando uma barreira (*corda*).

A cada elemento das duas equipas é atribuído um número. O *juiz* (um jogador que não integra as equipas) chama um desses números, alternadamente de uma equipa e outra, e diz *Rebenta*, fazendo com que a criança, a quem corresponde o número, corra em direcção à equipa adversária e tente furar a *corda*. Se o conseguir, sai, ganhador; caso contrário, regressa à sua equipa.

Ganha o grupo que terminar com um só jogador.

OBS.: A escolha do *juiz* recai, normalmente, sobre uma criança mais velha ou sobre alguma que esteja aleijada.

O jogo processa-se da mesma maneira.

RITUAL: A escolha do *juiz* é feita em *conselho*, com discussões demoradas, terminando, por vezes, em votação.



PORTUGAL

ÍNDIA

REBENTA (18)

REBENTA (18')



FIG.93



FIG.95



FIG.94



FIG.96



PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº19
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Rei Manda	NOME	Rei Manda, Dar Ordens	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Quatro ou Mais	PARTICIPANTES	Quatro ou Mais	
6 a 10	IDADE	6 a 12	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Um grupo de crianças, de pé ou sentadas, elegem o seu *Rei*. A criança eleita pode, então, mandar executar variadas ordens, como por exemplo: *O Rei manda levantar as duas mãos!* // *O Rei manda baixar os braços!* // *O Rei manda levantar a mão direita!* // *O Rei manda saltar!*, etc. Se os jogadores não executarem rapidamente estas ordens são eliminados. Outra particularidade interessante que leva a criança a perder o jogo é o facto de esta executar uma ordem que não seja precedida pela palavra - *Rei*. Por exemplo *andar ao pé coxinho!*; nesta circunstância as crianças não devem obedecer, uma vez que não foi dito *o Rei manda andar ao pé coxinho!* Se o jogador não executa uma ordem quando devia obedecer ou, se pelo contrário, muda de posição quando não o deve fazer, senta-se, de *castigo*, até ao fim do jogo.

OBS.: A escolha do *Rei* recai, normalmente, no líder do grupo.

OBS.: Este foi um dos jogos que tivemos que praticar com as crianças para entender bem as regras, dada a rapidez com que o executavam.

RITUAL: A escolha do *Rei* é muito elaborada, pois a *lenga-lenga* utilizada é repetida para eliminar os jogadores, um a um; o que ganha na escolha final, é o *Rei*.

PORTUGAL

ÍNDIA

REI MANDA (19)

REI MANDA (19')



FIG.97

FIG.99



FIG.98

FIG.100

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº20
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
	Saltar à Corda	NOME	Saltar à Corda ou <i>Dori Uddunk</i>
	Exterior	ESPAÇO	Exterior
	Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
	Uma Corda de Cânhamo ou Sintética	MATERIAL	Uma Corda de Cânhamo ou Sintética
	Um ou Mais	PARTICIPANTES	Um ou Mais
	6 a 10	IDADE	7 a 14
	Feminino	SEXO	Feminino

REGRAS

O jogo pode ser praticado individualmente ou em grupo. No primeiro caso, a corda é mais curta e a criança segura em ambas as extremidades, podendo o salto variar na forma: pés juntos, pé coxinho, cruzando os braços à frente, saltar para trás, etc. Com este tamanho de corda também é habitual saltarem duas crianças ao mesmo tempo. No caso de ser um grupo de crianças a jogar, duas delas seguram as extremidades de uma corda maior, fazendo com que esta rode em forma de catenária. Várias crianças podem saltar alternadamente ou em conjunto. O mais usual é passarem primeiro pela corda sem saltar, entrando e saindo. Depois, saltam uma vez, duas, três, ou mais. Tanto no jogo individual como no colectivo perde-se quando se pisa a corda ou se lhe toca.

VARIANTE: Uma das variantes é jogarem ao *relógio*, consistindo em dizer as horas em voz alta e cada criança salta

É mais usual ser uma só criança a saltar à vontade. De resto o jogo é igual ao português, incluindo as suas variantes.

o número de vezes correspondente às horas.

VARIANTE: Por vezes, a corda também era segura numa extremidade por uma criança que a fazia girar junto ao solo. As outras crianças colocavam-se numa espécie de roda e, quando esta passava junto dos seus pés saltavam-na.

O ritmo é muito importante nesta variante, pois a criança que pega na corda imprime-lhe velocidades variadas. Esta forma de saltar está a cair em desuso, sendo a corda substituída pelo *skipper* (apêndice R, fig. nº313) em cuja argola a criança enfia o pé e, fazendo-o girar, salta contando as voltas. Existem versões mais completas, com um conta-voltas incorporado.

SALTAR À CORDA (20)



FIG.101

SALTAR À CORDA; DORI UDDUNK (20')



FIG.104

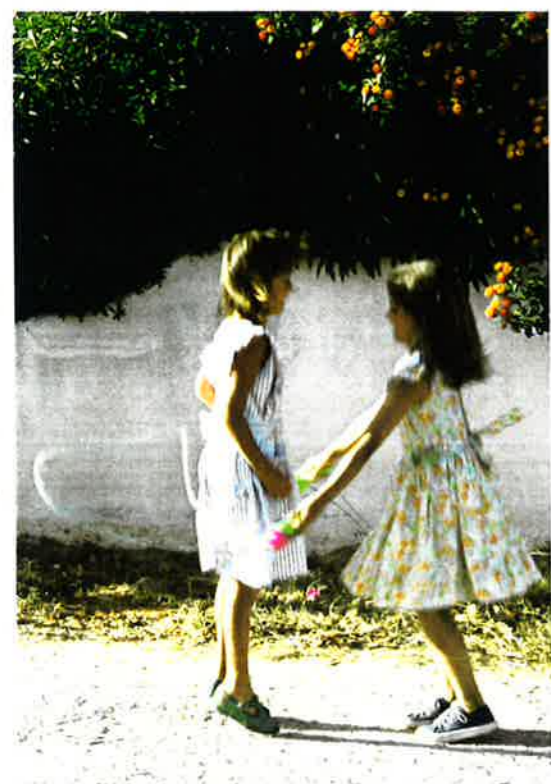


FIG.102



FIG.103



FIG.105



FIG.106

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº21
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Tracção à Corda	NOME	Tracção à Corda	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Primavera e Verão	ÉPOCA	Inverno e Verão	
Uma Corda e um Lenço	MATERIAL	Uma Corda e um Lenço	
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Cinco ou Mais	
8 ...	IDADE	8 ...	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Os elementos de cada equipa, normalmente constituída por cinco a dez crianças, colocam-se em fila defronte dos adversários, a cerca de dois metros de distância de uma marca no chão. Todos os jogadores seguram uma corda, fazendo com que o meio desta, coincida com uma marca riscada no chão. Por vezes, um lenço, substitui a marca. A um sinal cada grupo puxa o mais que pode, agarrando a sua metade da corda. Vence a equipa que consiga arrastar o adversário, puxando a corda, de modo a que estes ultrapassem a marca do chão.

OBS.: Normalmente são os dois elementos mais fortes do grupo que escolhem, alternadamente, os elementos da sua equipa.

Quando não têm uma corda os grupos formam uma corrente apertando as mãos em forma de *mãozada* (cumprimento) e o jogo processa-se da mesma maneira.

OBS: A selecção dos chefes de equipa é feita por sorteio, de modos variados. A escolha dos outros elementos processa-se como em Portugal.

PORTUGAL

TRACÇÃO À CORDA (21)



FIG.107



FIG.108



FIG.109

ÍNDIA

TRACÇÃO À CORDA (21')



FIG.110

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	CORPO		Nº22
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Trapo ou Lencinho Queimado	NOME	O Esconde Lenço ou Caça ao Tesouro	
Exterior / Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Lenço	MATERIAL	Lenço ou Caixa	
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Cinco ou Mais	
5 a 10	IDADE	6 a 12	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Uma criança é escolhida, à sorte, para esconder o lenço. Esta deve procurar os melhores esconderijos e, quando encontrar o local adequado, avisa os restantes jogadores para que iniciem a busca. Enquanto o procuram, vão perguntando se estão *Frios*, *Mornos* ou *Quentes*, ou seja, se estão longe, perto, ou muito perto do esconderijo. Ganha a criança que encontrar o lenço, cabendo-lhe a tarefa de voltar a escondê-lo, reiniciando-se assim o jogo.

As regras são idênticas. No entanto, este jogo estende-se, por vezes, a uma caça ao tesouro que é também a parte final do jogo *Polícias e Ladrões* (descrita na ficha nº16).

TRAPO (LENCINHO) QUEIMADO (22)

ESCONDE O LENÇO; CAÇA AO TESOURO (22')



FIG.111

FIG.114



FIG.112

FIG.113

FIG.115

4.5.2 - Quadro de Resultados Nº 1

ANÁLISE COMPARATIVA DAS VARIÁVEIS REFERENTES AOS JOGOS DE CORPO INTEIRO									
PORTUGAL	TÍTULO	ESPAÇO	ÉPOCA	MATERIAL	IDADE	SEXO	RITUAL	VARIANTE	ÍNDIA
1-BARRA DO LENÇO	○ (A)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (≡)	○ (7-14) (6-10)	○ (♀♂)	○ (□)	○ (□)	1'-LENCINHO QUEIMADO, SUNNEM ANI HADD
2-BATE E FICA	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)		○ (8-12) (6-12)	○ (♀♂)	○ (□)		2'-BATE E FICA, BAULI
3-CABRA CEGA	○ (≠)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (≡)	○ (7-14) (6-12)	○ (♀♂)	○ (□)	○ (□)	3'-ROMEU E JULIETA, CUDDI-HOCKDI
4-CINCO CANTINHOS	○ (A)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (≡)	○ (8-15) (6-10)	○ (♀♂)	○ (□)	○ (□)	4'-QUATRO CANTINHOS, CONSHO
5-EIXO	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (PV)		○ (8-15) (7-14)	○ (♀♂)			5'-EIXO
6-ESCONDIDAS	○ (≠)	○ (E)	○ (IV) (PV)		○ (6-14) (6-12)	○ (♀♂)	○ (□)		6'-ROU-ROU, APPÁ-LIPPA
7-GALINHA DOS OVOS DE OURO	○ (A)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (A)	○ (8-14) (7-12)	○ (♀♂)	○ (□)		7'-JOGO DA GALINHA
8-GATO E RATO	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (PV)		○ (6-12) (6-10)	○ (♀♂)	○ (□)		8'-GATO E RATO
9-LENCINHO	○ (A)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)	○ (≡)	○ (7-...) (5-10)	○ (♀♂)	○ (□)		9'-LENCINHO VAI NA MÃO, LENZ
10-MACACA	○ (≠)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (A)	○ (6-14) (6-12)	○ (♀♂)	○ (□)	○ (□)	10'-PARIANI
11-MACAQUINHO DO CHINÊS	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)		○ (7-14) (6-10)	○ (♀♂)			11'-MACAQUINHO DO CHINÊS
12-MAMÃ DÁ LICENÇA	○ (A)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)		○ (6-10) (5-8)	○ (♀♂)		○ (□)	12'-MÃE MACÁ LISENG
13-MATA	○ (≠)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (≡)	○ (7-...) (9-15)	○ (♀♂)	○ (□)		13'-RING, ARGOL, TENICOIT
14-PAÍSES	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (≡)	○ (8-15) (7-12)	○ (♀♂)		○ (□)	14'-PAÍSES, GAUN
15-PISCA	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (PV)		○ (6-10) (7-12)	○ (♀♂)			15'-PISCA, DOLO MOLO
16-POLÍCIAS E LADRÕES	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (○)	○ (9-14) (8-12)	○ (♀♂)	○ (□)		16'-POLÍCIAS E LADRÕES, CHOR-POLICE
17-PRENDAS	○ (A)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)	○ (≡)	○ (8-16) (8-14)	○ (♀♂)	○ (□)		17'-PRENDINHAS
18-REBENTA	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (PV)		○ (8-15) (7-12)	○ (♀♂)	○ (□)		18'-REBENTA
19-REI MANDA	○ (≠)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)		○ (6-12) (6-10)	○ (♀♂)	○ (□)		19'-DAR ORDENS
20-SALTAR À CORDA	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)	○ (≡)	○ (7-14) (6-10)	○ (♀)		○ (□)	20'-SALTAR À CORDA, DORI UDDUNK
21-TRACÇÃO À CORDA	○ (≡)	○ (E)	○ (IV) (PV)	○ (≡)	○ (8-...) (8-...)	○ (♀♂)			21'-TRACÇÃO À CORDA
22-TRAPO OU LENCINHO QUEIMADO	○ (≠)	○ (E)	○ (IV) (M) (PV)	○ (≡)	○ (6-12) (5-10)	○ (♀♂)			22'-O ESCONDE LENÇO, CAÇA AO TESOURO

(A) -alteração

(PV) (M) -estações do ano

(□) (○) -existência de ritual ou de variante

4.5.3 - Discussão

- NOME** Se repararmos nas nomenclaturas dos jogos, verificamos que alguns são conhecidos pelo mesmo nome, outros com ligeiras alterações e ainda alguns com designações diferentes. Julgamos que este facto se deverá ao afastamento entre as culturas e à conseqüente tendência para evoluções independentes, mesmo regionalizadas. No caso da Índia, acresce o facto de existirem línguas diferentes.
- ESPAÇO** A maioria dos jogos pratica-se no exterior, quer em Portugal, quer na Índia. São preferidos os recreios das escolas, os passeios defronte das casas onde as crianças habitam, os jardins públicos e os caminhos, muitas vezes de terra batida. Na Índia foi também nos adros das igrejas, que tradicionalmente se utilizavam em Portugal, que encontramos oportunidade de fazer o maior número de recolhas. Muitas das escolas que se situam junto às igrejas aproveitam os adros como espaço para recreio, sendo os cruzeiros que aí existem muito apreciados pelas crianças para determinados jogos. Também os jardins e as sombras das árvores frondosas foram locais de observação. A organização dos espaços urbanos permite que as crianças indianas brinquem descontraidamente sob a protecção dos mais velhos.
- ÉPOCA** Embora as estações do ano sejam diferentes em Portugal e na Índia, tanto num sítio como no outro, são habitualmente escolhidas aquelas em que chove menos para a prática de jogos de exterior muito movimentados. Poucos são os jogos que mantêm ainda o carácter cíclico anual que antigamente

os caracterizava; notámos que, principalmente em Portugal, talvez pela fixação progressivamente mais urbana da população, as actividades lúdicas se vão desligando dos ciclos da natureza que provocavam o seu aparecimento em épocas certas.

MATERIAL Os materiais utilizados são praticamente os mesmos. Quer em Portugal, quer na Índia, é o objectivo da sua utilização e a sua acessibilidade que determinam a escolha. Notam-se certas diferenças, resultantes, quase sempre, das condicionantes geográficas e culturais de cada região. Repare-se no caso dos jogos *Chôr Police* (nº16') e *O Esconde o Lenço* (nº22') em que se usam *tesouros* com características muito indianas. Estes dois jogos, que por vezes se misturam, parecem ser também um exemplo da tendência a perder-se a memória das regras, devido provavelmente ao afastamento das culturas e da consequente expansão dos jogos indígenas.

IDADE Verificámos que o escalão etário em que se iniciam determinados jogos é mais elevado na Índia, bem como a idade até à qual se prolonga a sua prática. Os locais de recreio são habitualmente compartilhados por alunos de diversos graus de ensino; pudemos observar que grande parte dos jogos da categoria em análise era praticado pela maioria destas crianças. Os largos das igrejas matriz de Pangim, Margão, Loutolim, em Goa, e de Damão e Diu são alguns dos locais onde observámos esta particularidade. Os jogos do *Ring* (nº13') e do *Lenz* (nº9') são exemplos de como as idades dos

praticantes de certas actividades se prolonga para além do que é habitual em Portugal.

Será de referir ainda o facto de não existir na Índia a facilidade de acesso a outros tipos de brincadeiras, como sejam os jogos electrónicos e os de computadores, assim como a carência de brinquedos sofisticados. Julgamos que, entre outras, estas razões poderão explicar o leque alargado de idades em que se praticam estes jogos.

SEXO

Teríamos dificuldade se quiséssemos classificar por sexos os jogos desta categoria, pois tanto em Portugal como na Índia, ambos participam num grande número de jogos em comum. Os exemplos de excepção que poderemos referir são a *Macaca* (nº10 e 10') que, em Portugal, é mais frequentemente praticada por raparigas, ao passo que na Índia só a observámos jogada por meninas; o *Rebenta* (nº18 e 18') que, em Portugal, é um jogo de ambos os sexos, é praticado, na Índia, só por rapazes. Supomos que o facto de este último jogo implicar contactos físicos entre os participantes, terá levado, na Índia, à sua prática por participantes de um único sexo, como era hábito em Portugal (que se mantém ainda em algumas zonas do país).

RITUAL

É perfeitamente notório que na Índia o tempo gasto na escolha e a utilização de lenga-lengas conduz a um cerimonial mais alargado, o que permite uma maior duração do jogo. As crianças portuguesas, prescindindo por vezes dos rituais de início dos jogos, utilizam muito frequentemente o termo *Primas*, que significa, para quem o pronuncia, a

direcção do jogo. Esta pressa de iniciar, talvez contribua para a diminuição do tempo de jogo.

VARIANTES A imaginação das crianças portuguesas e indianas cria novos elementos no jogo, conservando-se, no entanto, as regras básicas; era interessante observar que, quando a tensão do jogo era baixa, havia a tendência para a adição de nova variante como atractivo, mas que não era respeitada, desaparecendo rapidamente e voltando-se à forma tradicional do jogo. Em Portugal é patente a necessidade de apressar o desfecho do jogo, o que leva as crianças a modificarem o seu desenvolvimento com a introdução de variações. Na Índia, o tempo do jogo decorre mais lentamente, sendo o exercício da imaginação preferencialmente orientado no sentido do ritual. Como se pode verificar no quadro nº1, o número de variantes recolhidas em Portugal foi superior.

Passamos a analisar de seguida algumas particularidades que nos parecem relevantes:

O *bate e fica*, tanto em Portugal como na Índia, inicia-se espontaneamente; ainda as crianças não chegaram ao recreio e já uma delas diz: *fica*, ou em concanim: *hapulem*, e o jogo inicia-se de imediato. Parece existir uma linguagem secreta para que este surja tão repentinamente. O facto de não haver equipas, deve facilitar esta espontaneidade.

A variante que tradicionalmente conhecíamos do *gato e rato*, designada por *cão e gato*, não foi encontrada, nem em Portugal nem na Índia.

A *cabra-cega* é conhecida na Índia e na Ilha da Madeira por *Romeu e Julieta*. Na Madeira, os informantes explicaram-nos que a origem do

nome aí usado seria que «o amor é cego», ao passo que na Índia, *Romeu e Julieta* terá um significado mítico: cada noite o sol diverte-se a jogar, tapa os olhos e corre vendado através da escuridão, onde deve encontrar a noiva predestinada, ou a esposa que perdeu, a Aurora. As lenga-lengas deste jogo referidas na literatura são muito abundantes, embora na nossa recolha de campo já não tenhamos encontrado tanta variedade; por isso, optámos por descrever aquela mais comum em Portugal e na Índia.

No jogo do *eixo* existe uma diferença interessante na forma de amochar (figuras nº21 e 22). Quase sempre descrito na literatura como jogo de rapazes, nas nossas recolhas quer em Portugal, quer na Índia, vimo-lo praticado por ambos os sexos. O *eixo corrido*, tão usual em Portugal, não foi encontrado em Goa, Damão ou Diu.

As regras, o nome e as palavras utilizadas durante o jogo das *escondidas* quase não apresentam alterações. O termo *cuca*, usado antigamente em Portugal, é ainda recordado pelos mais velhos; significando, em Diu, quem quiser que se esconda. A forma mais usual, tanto em Portugal como em Goa, Damão e Diu, denotou uma simplificação de regras e, ainda, a existência de uma grande ritualidade na Índia. Esta lembrou-nos a descrição que Armando de Mattos fez em 1943 para Portugal, em que o ritual era muito prolongado, quer na escolha do jogador que *dorme*, quer nas figuras do *sentinela* ou do *pronto*, quer ainda na expressão *prende ferros* que evoca, segundo o autor, os ferros de el-Rei. Na Índia, substitui-se por vezes a contagem dos números pela cantilena: *rou-rou / a galinha choca já acordou / que eu já vou*. Repare-se que o termo *galinha choca*, tomado como depreciativo no jogo do *lencinho*, é, neste caso, aplicado ao líder escolhido para iniciar o jogo. Tanto em Portugal, como na Índia, o jogador, para assinalar que já encontrou um colega, usa a expressão 1, 2, 3, seguida do nome

do companheiro ou 1, 2, 3, *apontei*. Na Índia, além do 1, 2, 3 é ainda usado o termo *tee-po*. Em Portugal, antigamente, utilizava-se a palavra *apique*.

O *lencinho vai na mão*⁸⁷ é, por vezes, jogado na praia pelos adultos, que, em vez de apanhar o lenço do chão individualmente, o fazem aos pares, correndo de mão dada à volta da roda, chamando-lhes *scooters* (fig. 44).

A *macaca* ainda era conhecida na Índia pelo mesmo nome que é usado em Portugal, muito embora *pariani* fosse a designação vulgarmente utilizada. Os nomes, *jogo da semana*, *do quadrado*, *do truque*, *Carlota*, ou ainda *Maria da Fonte*, estavam esquecidos pelas crianças, muito embora em Goa os mais velhos ainda identificassem o jogo por algumas destas designações. Repare-se que a obra *Jogos e Canções Infantis*⁸⁸ era utilizada nas escolas de ensino português, o que terá contribuído para a difusão de alguns destes nomes. Actualmente, ainda ouvimos as crianças de Goa, Damão e Diu, designar, conforme as figuras que eram usadas na macaca, como: *semana*, *rola*, *relógio*, *pica a asa*, *boneca* e *casada*.

Observa-se a figura nº54 que apresenta uma variante de macaca praticada em Loutolim, assemelhando-se na forma ao jogo português da *choca*, jogo antiquíssimo que, segundo os autores consultados⁸⁹, só era praticado por rapazes, não se assemelhando em nada as suas regras às da macaca.

Repare-se na figura nº48 em que o contínuo da escola quis exemplificar como se jogava no tempo dos portugueses, mostrando-nos ainda a variante *mit culios*, ou seja, fazer todo o jogo com uma pedra à cabeça.

⁸⁷ Também neste caso, a obra de Augusto Pires de Lima (1943) terá estado na origem da preservação deste nome.

⁸⁸ Augusto Pires de Lima (1943).

⁸⁹ Entre outros indicamos Frei João dos Santos, (1891: 389).

Veja-se a importância do *sítio* do jogo, tão particular no caso dos *países*, conforme comentámos no capítulo 5 - Espaços e Materiais Lúdicos.

4.6 - Jogos de Mãos - Listagem

Ficha nº23	Anel
Ficha nº24	Berlinde
Ficha nº25	Bilharda
Ficha nº26	Castanhas
Ficha nº27	Cinco Pedrinhas
Ficha nº28	Cordel
Ficha nº29	Galo
Ficha nº30	Loto
Ficha nº31	Ludo
Ficha nº32	Mão Quente
Ficha nº33	Palmas
Ficha nº34	Pião
Ficha nº35	Punho
Ficha nº36	Quantos Queres?
Ficha nº37	Sardinha
Ficha nº38	Serrubico

4.6.1 - Fichas de Jogo com registo fotográfico

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº23
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Anel ou Anelinho	NOME	Anel, <i>Mudi</i>
Exterior / Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
Anelinho, Pedrinha	MATERIAL	Anelinho, Semente ou Pedrinha
Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais
6 a 10	IDADE	6 a 12
Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

As crianças dispõem-se em fila com as mãos juntas à sua frente; uma delas, ao acaso, fica com o anel (ou outro objecto que o substitua e que caiba bem dentro das suas mãos juntas) e coloca-se frente ao grupo que também está de mãos postas. O jogador que tem o anel vai de um a um dos seus companheiros abrindo as suas mãos até deixar cair o anel entre as palmas de um deles. O escolhido deve dissimular o facto de ter o anel. O primeiro jogador, ao circular, tenta enganar os outros, exagerando, por vezes, o tempo em que pousa as suas mãos nas de um parceiro. Por fim, pergunta a um dos jogadores: *Quem tem o anelinho?* Se este adivinhar, passa a ser ele a distribuir o anel e repete-se o jogo.

OBS.: Por vezes, se a criança a quem se faz a pergunta: *Quem tem o anel?* não adivinhar, aplica-se-lhe um castigo como, por exemplo, dar um beijo a outra, dar duas voltas ao recinto, etc.

As regras são idênticas, mas se a criança a quem se faz a pergunta: *Quem tem o anel?* não adivinhar, aplica-se-lhe sempre um castigo semelhante ao de Portugal.

OBS.: Ao iniciar-se o jogo, uma criança esconde, atrás das costas, o anel numa das mãos e mostra as duas, fechadas, aos companheiros, um a um. A criança que irá passar o anel é a primeira que adivinhar em que mão ele se encontra. Em Damão, este jogo, é conhecido por *Benção*.

PORTUGAL

ANEL; ANELINHO (23)



FIG.116

ÍNDIA

ANEL; MUDI (23')



FIG.118



FIG.117



FIG.119

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº24
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Berlinde, Carolo ou O Brinca	NOME	Berlinde ou <i>Goddé</i>
Exterior	ESPAÇO	Exterior
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
Vidro, Bugalho de Carvalho	MATERIAL	Pedra, Esferas de Rolamentos ou Vidro
Dois ou Mais	PARTICIPANTES	Dois ou Mais
6 a 14	IDADE	6 a 15
Ambos	SEXO	Masculino

REGRAS

Fazem-se três covas no chão, dispostas em forma de triângulo ou em linha recta, afastadas umas das outras pela medida de um passo. Para iniciar o jogo, os participantes atiram o seu berlinde para a cova escolhida. Quem acertar, ou ficar mais perto dela, inicia o jogo, sucedendo-se por ordem de resultados os outros jogadores. Joga-se com uma das mãos apoiada no chão e a outra, apoiando-se na primeira, segura o berlinde entre o dedo médio e o polegar, atirand-o com um golpe seco do dedo médio. Por vezes, o jogador dá uma *carambola*, ou seja, acerta em cheio no berlinde do parceiro para o afastar. A finalidade é introduzir o berlinde nas três covas e ganha aquele que o conseguir fazer em primeiro lugar.

VARIANTE: O jogo do berlinde também é praticado por um só jogador. Este arranja vários berlindes ou *bilas* que coloca na cova feita no chão e vai

As regras são semelhantes. Contudo, quando fazem uma *carambola* os jogadores dizem a palavra *queca*.

VARIANTE: Muitas vezes é utilizado um só buraco e marca-se uma linha à distância de cerca de três metros, onde se colocam quatro jogadores, cada um com três ou mais berlindes que lançam, à vez, para o buraco (*mil*). Acertado o alvo, diz-se que se fez um *peddó*, mas se o berlinde ficar à distância de uma mão do *mil* o jogador pode dizer *oxi* e lançar o berlinde como entender. Se o berlinde ficar muito longe do *mil*, pode dizer-se a palavra *dang* que dá o direito de avançar um passo e jogar. Se o berlinde de um jogador entrar no *mil* deverão os outros tentar desalojá-lo. Quando um berlinde bater em dois numa só pancada, a jogada, a que se chama *cuss*, é anulada. Ganha quem enfiar todos os berlindes no *mil*.

tentando, um a um, retirá-los de dentro da cova.

VARIANTE: Em Portugal pratica-se ainda, mas raramente, um jogo semelhante à última variante indiana referida ao lado, mas utilizando moedas em vez de berlindes.

OBS.: Em competição é comum o uso de *abafadores*, que são berlindes de maior calibre, multicoloridos que, uma vez *carambolando* os outros, os abafam (ficam a pertencer ao dono do abafador). As raparigas, normalmente, jogam e fazem competições lado a lado com os rapazes.

VARIANTE: *O Ressalto* ou *Goddé ani koiba*: os jogadores fazem um rectângulo no chão, com cerca de 30x20cm, encostado a uma parede. Cava-se um buraco do tamanho de um berlinde no meio do rectângulo. Primeiro, os jogadores decidem o número de pontos que o jogo deverá atingir, assim como o número de vezes que se irá jogar. O primeiro jogador joga dois berlindes para dentro do rectângulo e para que ele possa continuar a jogar um dos berlindes deverá lá ficar. A seguir, as regras e os objectivos são semelhantes aos já descritos, só que a parede é frequentemente utilizada como tabela para fazer o berlinde ressaltar e cair, ou no buraco ou dentro do rectângulo, afim de permitir ao jogador continuar o jogo.

OBS.: Em Damão e Diu o jogo tem o nome de *Lacoti*.

PORTUGAL

BERLINDE; CAROLO; O BRINCA (24)



FIG.120



FIG.121

ÍNDIA

BERLINDE; GODDÉ (24')



FIG.122

BERLINDE; CAROLO; O BRINCA (24)



FIG.123



FIG.124

BERLINDE; GODDÉ (24')



FIG.125



FIG.126



FIG.127

PORTUGAL

BERLINDE; CAROLO; O BRINCA (24)



FIG. 128



FIG. 129

ÍNDIA

BERLINDE; GODDÉ (24')



FIG. 130



FIG. 131

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº25
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Bilharda ou Paulito	NOME	<i>Guilli-Dandá</i>
Exterior	ESPAÇO	Exterior
Primavera, Verão e Outono	ÉPOCA	Inverno e Verão
Dois Paus: Batalho ou Beto (por vezes, em forma de raquete) e Bilharda (pau aguçado num ou nos dois extremos)	MATERIAL	Dois Paus: <i>Dandá</i> (Batalho) e <i>Guilli</i> (Bilharda)
Dois ou Mais	PARTICIPANTES	Dois ou Mais
9 a 15	IDADE	9 a 16
Masculino	SEXO	Masculino

REGRAS

O jogador traça um círculo no chão com cerca de 60 cm de diâmetro, em cujo interior coloca a *bilharda* (pau com aproximadamente 15 cm). Com o *batalho* (pau com aproximadamente 60 cm) bate na ponta aguçada da *bilharda*, de maneira a levantá-la no ar e lançá-la o mais longe possível. Normalmente, o jogo será ganho pelo participante que atinja a maior distância ou, então, que consiga aguentar mais tempo a bilharda no ar através de pancadas sucessivas.

VARIANTE: A *bilharda* é feita de forma quadrangular, com ambas as pontas aguçadas, tomando o *batalho* a forma de uma raquete. Um dos jogadores, fora do círculo (a uma distância de três ou quatro metros), atira a *bilharda*, que se encontra no solo, em direcção ao círculo, onde o parceiro está tentando impedir a sua entrada, lançando-a o mais longe possível.

Traça-se um círculo ou um quadrado com 60 cm e um *Bozo* ou quadrado no interior, com 15 cm de lado.

O procedimento lúdico é basicamente idêntico, conquanto a forma mais usual de jogar se distingue pelo facto de, depois do primeiro toque no *guilli* (*gilli*) no chão, o seu lançamento ser feito com pequenos toques no ar até atingir a maior distância possível.

O vencedor será o que lançar o *guilli* mais longe.

VARIANTE: O primeiro jogador faz rolar o *guilli* ao longo do *danda* para cair no quadrado pequeno, o *bozo*. Um dos jogadores, fora do círculo (a uma distância de três ou quatro metros), atira a *bilharda*, que se encontra no solo, em direcção ao círculo, onde o parceiro está tentando impedir a sua entrada, lançando-a o mais longe possível. Depois faz saltar o *guilli* aguentando-o

Quando o objectivo desta variante é alcançado - conseguir que a *bilharda* entre no círculo - os jogadores trocam de posições.

no ar o mais possível, com pancadas sucessivas. Se o *gilli* cair a uma distância inferior à do comprimento do *bozo*, o jogador fica de fora, tendo, porém, duas oportunidades suplementares para tentar melhorar a marca anteriormente alcançada. Quando o *guilli* atinge a distância necessária para poder jogar, os companheiros pedem ao jogador que o lançou para fazer a sua estimativa a partir do *bozo*. A unidade de medida utilizada é o comprimento do *guilli*, estabelecendo-se assim a pontuação. Caso haja empate, é obrigatório passar o braço por debaixo da coxa para jogar.

RITUAL: No final de um jogo, em jeito de comemoração da vitória, o vencedor diz *Haathi* ou *Motu*, batendo ao mesmo tempo com o *danda* no seu *gilli* para o afastar tanto quanto possível do *bozo*; outro jogador vai buscar o *gilli* correndo com ele para o *bozo*, recomeçando nova partida.

OBS.: Este jogo pode ser disputado por equipas somando-se os pontos dos elementos de cada equipa.

Em Damão e Diu este jogo tem também a designação *Inti-tolá*

PORTUGAL

BILHARDA; PAULITO (25)



FIG.132



FIG.133

ÍNDIA

GUILLI-DANDÁ (25')



FIG.134



FIG.135



FIG.136

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº26
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Castanhas ou Castelo	Castanhas em Castelo	NOME	Sete Telhas ou <i>Lou Korió</i> ou <i>Lopió</i>
	Exterior	ESPAÇO	Exterior
	Outono e Inverno	ÉPOCA	Inverno e Verão
Uma Bola, Pedra (pedra espalmada) e Castanhas	<i>Chereta</i>	MATERIAL	Sete Pedacos de Telha e Meia Casca de Côco
	Quatro ou Mais	PARTICIPANTES	Quatro ou Mais
	6 a 10 Anos	IDADE	8 a 15 Anos
	Masculino	SEXO	Masculino

REGRAS

Três grupos de duas castanhas (uma sobre a outra) colocam-se à distância de uns vinte passos das quatro ou cinco crianças que vão participar neste jogo. Com uma *malha* ou *chereta* (pedra espalmada) cada um dos intervenientes tenta deitar abaixo o maior número possível de castanhas. No final do jogo, cada criança ficará com as castanhas que derrubou, ganhando aquela que obtiver o maior número.

OBS.: Fora da época das castanhas, estas podem ser substituídas por pedras ou pedaços de telha, fazendo-se um *montinho* com umas em cima das outras. O objectivo do jogo é o mesmo.

O número de peças utilizadas é sempre de sete. Daí lhe chamarem *Sete telhas*. As regras permanecem idênticas. A distância de onde se pode lançar as *telhas* ao chão é sempre a mesma. No entanto, os participantes colocam-se em diversos ângulos de lançamento, estando as telhas no centro de um círculo (*Cottio*).

OBS.: É curioso referir que o jogo a que as crianças chamam de *castanhas* ou *bioani*, que é feito com castanhas de caju (*botto*) em nada se assemelha ao que em Portugal se denomina de *jogo das castanhas*. Repare-se nas figs. nº315 e 316 do apêndice R que apresentam o *Bioani* da Índia e um *Jogo de Caricas* de Portugal. Estes jogos têm regras e objectivos diferentes, mas são tão semelhantes na sua apresentação (traçado e disposição dos jogadores) que tem levado alguns autores a confundirem-nos.

PORTUGAL

CASTANHAS; CASTANHAS EM CASTELO (26)



FIG.137

ÍNDIA

SETE TELHAS; LOU KORIÓ; LOPIÓ (26')



FIG.138



FIG.139

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº27
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Cinco Pedrinhas	NOME	Cinco Pedrinhas ou <i>Fatrani</i> ou <i>Panch Fator</i>
Exterior	ESPAÇO	Exterior
Primavera e Verão	ÉPOCA	Verão e Inverno
Cinco Pedras Para Cada Jogador (normalmente redondas)	MATERIAL	Cinco Pedras Para Cada Jogador (normalmente achatadas)
Dois ou Mais	PARTICIPANTES	Dois ou Mais
8 a 11	IDADE	8 a 14
Feminino	SEXO	Feminino

REGRAS

As crianças sentam-se em círculo, tendo cada uma as suas cinco *pedrinhas*.

1ª Jogada: A primeira menina a jogar atira as pedras para o espaço do jogo. Depois, retira uma das pedrinhas e atira-a ao ar; num gesto rápido apanha com essa mão uma das que ficaram no chão e, logo de seguida, apanha a que está no ar. Repete-se esta jogada até recolher todas as pedras, uma a uma.

2ª Jogada: Volta a espalhar as cinco pedrinhas ao acaso e, depois de atirada uma ao ar, apanham-se as que ficaram, agora duas a duas.

3ª Jogada: Repete-se a jogada, agora com a recolha de três pedras duma vez e uma de outra.

4ª Jogada: Nesta fase, a jogadora recolhe as quatro pedras de uma só vez, enquanto joga a quinta pedra ao ar.

Ultrapassada esta fase, o jogo desenrola-se no sentido inverso, isto é, recolhem-

O jogo é iniciado da mesma maneira, mas prolonga-se por muito mais tempo.

Nomes das jogadas:

- *Ek ani ek* (1ª jogada)

- *Don ani don* (2ª jogada)

- *Tin ani ek* (3ª jogada)

- *Char ani char* (4ª jogada)

- *Puu* - é o nome dado às pontes. A menina que joga sobrepõe ao dedo médio o indicador da mão esquerda e, apoiando o dedo polegar e médio no chão, forma uma espécie de ponte por onde têm que entrar, uma a uma e ao acaso, as quatro pedras espalhadas no chão; a outra pedra é para atirar ao ar, como anteriormente, de cada vez que se toca uma para a *ponte*. Esta parte é repetida cinco vezes. Passa-se depois à última fase que consiste em fazer passar pela ponte, e de uma só vez, as quatro pedrinhas que estão no chão, enquanto se atira a outra ao ar.

-se primeiro quatro, depois três, duas e uma pedrinha; seguidamente, duas a duas e finalmente uma a uma.

Às vezes, repetem estas jogadas, só que a pedra apanhada do chão tem que ser *beijada* pela menina ou batida no seu peitinho.

Outra dificuldade do jogo são as *pontes*, também utilizadas por vezes. A criança que joga sobrepõe ao dedo médio o indicador da outra mão, apoiando os dedos polegar e médio no chão, formando assim uma espécie de ponte, onde têm que entrar, uma a uma, as quatro pedras espalhadas ao acaso no chão, sendo a outra para atirar ao ar. Na última jogada da ponte, é necessário fazer passar, de uma só vez, as quatro pedras enquanto se atira a outra ao ar.

Quando a jogadora não consegue executar as regras, ou faz tocar umas pedras nas outras, deixa cair uma delas ou não apanha todas as que competem ao lance, perde a vez.

VARIANTE: A jogadora coloca as cinco pedrinhas na palma da mão e atira-as ao ar tentando que caiam nas costas da mesma; aquelas que aí caírem passam para a outra mão, sendo as restantes novamente lançadas ao ar. Ganha quem conseguir em menos jogadas *guardar* as pedras todas na outra mão.

Esta variante é por vezes chamada *Jancro*.

Tal como em Portugal, não se pode tocar com as mãos nas pedras que não se apanham nem tocar com as pedras umas nas outras.

Buinar - Repetem-se as cinco jogadas, apanhando-se as pedras simulando a mão fechada.

Tesoura - As pedras são lançadas com o dorso da mão aberta, sobrepondo o indicador no dedo médio, simulando uma tesoura.

Kuui - Lançam-se as pedras com as costas das mãos, chamando-se a esta jogada *caranguejo*.

Adovo - Lança-se a pedra ao ar, apanhando-se uma a uma do chão sem que toquem umas nas outras.

Anklé - Lançam-se as cinco pedrinhas de uma só vez e apanham-se na palma da mão.

A primeira criança que efectuar estas jogadas, satisfazendo as regras, é a vencedora.

VARIANTE: Por vezes, entalam-se as cinco pedras entre os dedos dos dois pés, juntos pelas plantas e lançam-se ao ar, apanhando-as com a mão.

Colocam-se no chão. Uma pedra é atirada ao ar com a mão e, ao mesmo tempo, a criança tenta colocar as quatro pedras que estão no chão no intervalo dos arcos da sola dos pés; simultaneamente, com as mãos, apanha a pedra que lançou.

VARIANTE: Outras vezes, a pedra que é lançada ao ar é substituída por uma bola de borracha que, em vez de ser apanhada no ar, se deixa bater no solo, enquanto a criança vai fazendo o jogo com restantes as pedras. (fig. nº150).

OBS.: Em Damão e Diu este jogo tem o nome de *Gula*.

PORTUGAL

ÍNDIA

CINCO PEDRINHAS (27)

CINCO PEDRINHAS; FATRANI; PANCH FATOR (27')



FIG.140



FIG.142



FIG.143



FIG.141



FIG.144



FIG.145

FIG.146

PORTUGAL

CINCO PEDRINHAS (27)



FIG.147



FIG.148



FIG.149

ÍNDIA

CINCO PEDRINHAS; FATRANI; PANCH FATOR (27')



FIG.150

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº28
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Cordel ou Fio	NOME	<i>Sutam</i>
Exterior / Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
Cordel Atado Nas Pontas	MATERIAL	Cordel Atado Nas Pontas
Um ou Dois	PARTICIPANTES	Um ou Dois
7 a 10	IDADE	8 a 12
Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

Normalmente este jogo é praticado por duas crianças; uma delas entrelaça o cordel nos dedos com um conjunto de movimentos e a outra retira o cordel dos dedos da primeira, obtendo-se várias figuras, consoante a forma adoptada de retirar o cordel. Conforme a habilidade dos dedos e a capacidade de memória visual e táctil, a criança oferece a si mesma um espectáculo variado de geometrias, tais como *berço*, *armadilha*, *rede*, *patas de galinha*, *pé de galo*, *serra*, *espelho*, entre outras figuras. Neste emaranhar de linhas quebradas, triângulos e losangos que se vão sucedendo, esgota-se o número de figuras, terminando numa já feita e reiniciando-se o ciclo.

OBS.: Quando o *cordel* ou *baraço* é utilizado por uma só criança, esta tenta, por meio de uma série de manobras resultantes do seu entrelaçamento entre os dedos, conseguir determinadas figuras que se apresentam entre as mãos.

As figuras obtidas são semelhantes às de Portugal. *Net*, *Spareaw*, *Anne*, *Caps*, *Onue* são alguns dos nomes dados às figuras obtidas.

OBS.: É muito usual encontrar-se uma só criança, principalmente do sexo masculino, que, maquinaalmente, executa uma série de movimentos com os dedos e o seu *sutam*, obtendo uma enorme variedade de figuras.

PORTUGAL

CORDEL; FIO (28')



FIG.151



FIG.152



FIG.153



FIG.154



FIG.155

ÍNDIA

SUTAM (28')

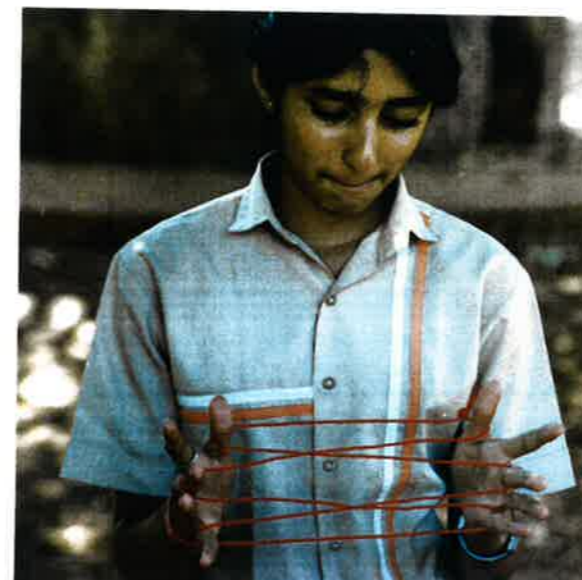


FIG.156



FIG.157



FIG.158

PORTUGAL

CORDEL; FIO (28)



FIG.159

ÍNDIA

SUTAM (28')



FIG.161



FIG.160



FIG.162

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº29
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Galo	NOME	Tiklem	
Exterior / Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Giz, Lápis, Papel, Pedrinhas ou Caricas	MATERIAL	Giz, Lápis, Papel, Pedrinhas ou Sementes	
Dois	PARTICIPANTES	Dois	
5 a 8	IDADE	7 a 13	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Desenham-se, no chão ou no papel, dois traços paralelos verticais e dois horizontais que os cruzam.

O objectivo do jogo é conseguir alinhar três marcas (cruzes ou bolas), ou três pedrinhas em linha recta, na horizontal, vertical, ou diagonal. Cada participante joga alternadamente, tentando alinhar as marcas, impedindo que o adversário o faça primeiro.

O jogo existe tal como em Portugal, mas é mais usual a utilização de pedrinhas ou conchas do que figuras.

OBS.: Existem vários jogos de quadrícula, alguns com objectivos idênticos, mas todos com configurações gráficas diferentes.

PORTUGAL

GALO (29)



FIG. 163



FIG. 164



FIG. 165

ÍNDIA

TIKLLEM (29')



FIG. 166



FIG. 167



FIG. 168

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº30
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
	Loto	NOME	Bingo
	Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior
	Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
Cartões Numerados, Marcas Cilíndricas Numeradas, Lápis e Papel	Feijões,	MATERIAL	Cartões Numerados, Marcas Cilíndricas Numeradas, Sementes, Lápis e Papel
	Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais
	8 ...	IDADE	8 ...
	Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

O jogo compõe-se de cartões numerados, aos quais correspondem marcas que vão sendo tiradas, ao acaso, dum saco. Um dos participantes é escolhido para tirar as marcas do saco e *cantar* os números, assinalando-os na folha de conferência. Os cartões são distribuídos ao acaso entre os jogadores e à medida que saem os números, cada jogador coloca uma marca (normalmente um feijão) no número correspondente do seu cartão. Ganha quem preencher primeiro o cartão ou uma das suas linhas, conforme o previamente estabelecido.

OBS.: A selecção do jogador que irá tirar as marcas numeradas do saco durante o jogo, é feita escolhendo cada jogador, à sorte uma marca do saco; quem tiver o número mais alto, ganha.

Os jogos do *loto* existentes são muito variados. No entanto, os cartões numerados continuam a ser os preferidos.

O jogo é idêntico, sendo os feijões geralmente substituídos por sementes (*cunha, ruca, bi, gungus, bonjus*).

RITUAL: A escolha da criança que irá retirar as marcas do saco é feita com uma *lenga-lenga*, sendo eliminados, à vez, os jogadores sobre quem recai a última sílaba; o último é o escolhido.

Para os mais velhos, o *loto* converte-se em *bingo* (preenchimento total do cartão) e assume o carácter de jogo a dinheiro. No caso das crianças, os feijões ou outras sementes secas simbolizam-no, por vezes, vencendo quem juntar o maior número.

Num dos locais em que fizemos esta recolha (Monchique) ainda é hábito pais e filhos reunirem-se ao serão jogando o *loto*.

PORTUGAL

LOTO (30)



FIG.169



FIG.170

ÍNDIA

BINGO (30')



FIG.171



FIG.172

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº31
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Ludo ou Não Te Irrites	NOME	Ludo ou <i>Snakes and Ladders</i>
Interior / Exterior	ESPAÇO	Interior / Exterior
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
Um Cartão com Quatro Campos, 1 ou 2 Dados, 16 Pinos	MATERIAL	Um Cartão com Quatro Campos, 1 ou 2 Dados, 16 Pinos
2 a 4	PARTICIPANTES	2 a 4
8 ...	IDADE	8...
Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

O jogo, compõe-se de cartões com várias figuras de diferentes cores. Cada jogador coloca, à entrada do seu campo as marcas da sua cor. Seguidamente, cada jogador lança os dados para escolher quem irá iniciar o jogo; o participante que obtiver o número seis, coloca a sua primeira marca ou pino no círculo ocupado pelo bico da seta da sua cor, tendo o direito de prosseguir o jogo, através de novo lançamento do dado, percorrendo tantas casas quantas as que o mesmo indicar. Sucessivamente, jogam os restantes participantes, correndo o jogo pela direita. Sempre que se tire o seis, o lançamento repete-se. Quando o jogador tem algumas marcas fora de jogo e tira o seis, pode optar por avançar de forma indiferente qualquer das marcas que tenha em jogo ou, se quiser, colocar uma das marcas que esteja fora de jogo no bico da seta de entrada, podendo conseguir desta forma pôr as quatro marcas em jogo. Se qualquer

Aqui os cartões de jogo são muito variados, sendo as casas numeradas ilustradas com flores ou animais (a serpente é o animal preferido, dado o seu carácter sagrado na Índia). O dado, utilizado como auxiliar do jogo, é quase sempre feito pelas próprias crianças. As marcas são substituídas, normalmente, por sementes coloridas sendo as *crinchani* (sementes vermelhas) as mais utilizadas.

OBS.: É curioso citar a árvore *Ierend* que existe em muitos adros das igrejas e cujas sementes são as preferidas para jogar. Em Março, as crianças sobem a estas árvores para recolherem o seu material lúdico.

destas marcas cair numa casa ocupada por outro pino correspondente a um adversário, este será eliminado e voltará à procedência, esperando que saia o *seis* para voltar a entrar em jogo.

Há toda a vantagem em eliminar os pinos do *adversário*, e, para isso, o jogador tenta mover o pino que mais lhe convier.

O jogo termina quando um jogador conseguir reunir os seus quatro pinos em primeiro lugar dentro do triângulo central da sua cor, tendo que aguardar até que lhe saia nos dados o número certo.

PORTUGAL

ÍNDIA

LUDO; NÃO TE IRRITES (31)

LUDO; SNAKES AND LADDERS (31')



FIG.173

FIG.175



FIG.174

FIG.176

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº32
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Mão Quente	NOME	Mão Quente
Interior / Exterior	ESPAÇO	Interior
Outono e Inverno	ÉPOCA	Monção
Nenhum	MATERIAL	Nenhum
Quatro ou Mais	PARTICIPANTES	Quatro ou Mais
5 a 9	IDADE	6 a 10
Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

Entre as crianças, escolhe-se uma à sorte que apoia a cabeça no colo de outra e coloca uma mão, aberta, atrás das costas com a palma virada para fora. Outra criança bate-lhe na mão, assumindo de seguida um ar distraído e dificultando, à criança que tem a cabeça escondida no colo, adivinhar quem lhe bateu. Se adivinha quem o fez, troca de posição com o companheiro; caso contrário, continua a apanhar *palmadinhas*.

OBS.: Estas, às vezes, são muito fortes, alegando-se que servem para aquecer as mãos.

A finalidade do jogo é a mesma.

OBS.: O colo de uma criança pode ser substituído pelo regaço de uma professora, passando esta a orientar o jogo. Quando esta última dinamiza o jogo, as *palmadas* tornam-se mais subtis.

Este jogo toma por vezes a designação de *unn hat*.

MÃO QUENTE (32)



FIG.177



FIG.178

MÃO QUENTE (32')



FIG.179

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS	Nº33
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
Palmas	NOME	<i>Apô Jingapô</i>
Exterior	ESPAÇO	Exterior
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
Nenhum	MATERIAL	Nenhum
Dois ou Mais	PARTICIPANTES	Dois ou Mais
5 a 9	IDADE	6 a 10
Feminino	SEXO	Feminino

REGRAS

Duas, ou mais crianças, colocam-se, respectivamente, frente a frente ou em roda e vão batendo as mãos (as suas próprias e as das outras crianças) de diferentes formas e ritmos, consoante a lenga-lenga que vão cantando.

OBS.: Chamamos-lhe jogo de *palmas*, muito embora os nomes utilizados possam variar conforme as lenga-lengas que as crianças vão trauteando enquanto executam diversos batimentos com as mãos, dos mais simples aos mais complicados. O ritmo do batimento é um factor importante para o êxito do jogo. A coordenação de movimentos e rapidez de reflexos são factores importantes para que uma mão não bata fora do lugar. Para quem observa, o aumento de ritmo no dizer da lenga-lenga torna-se, não raras vezes, estonteante, sendo difícil entendermos como é que todos aqueles batimentos continuam perfeitamente coordenados. São tantas e tão variadas as lenga-lengas utilizadas que juntamos em

Tanto o ritmo como o número de participantes é praticamente igual, variando todavia as cantilenas, que, regra geral, são ditas em *concanim*.

Aqui também as palmas são executadas da forma mais diversa: mãos frente a frente, mãos por baixo e por cima, mãos cruzadas, etc.

apêndice (S) algumas que consideramos mais significativas. Note-se que as lenga-lengas retratam, muitas vezes, acontecimentos sociais. Podemos ainda encontrar uma situação curiosa: não é pelo facto de uma criança não ter par que deixa de jogar, pois usa a parede como sua parceira (fig. nº189). Tanto em Portugal como na Índia é vulgar terminar com a palavra *stop*.



FIG.180



FIG.181



FIG.182

PALMAS (33)

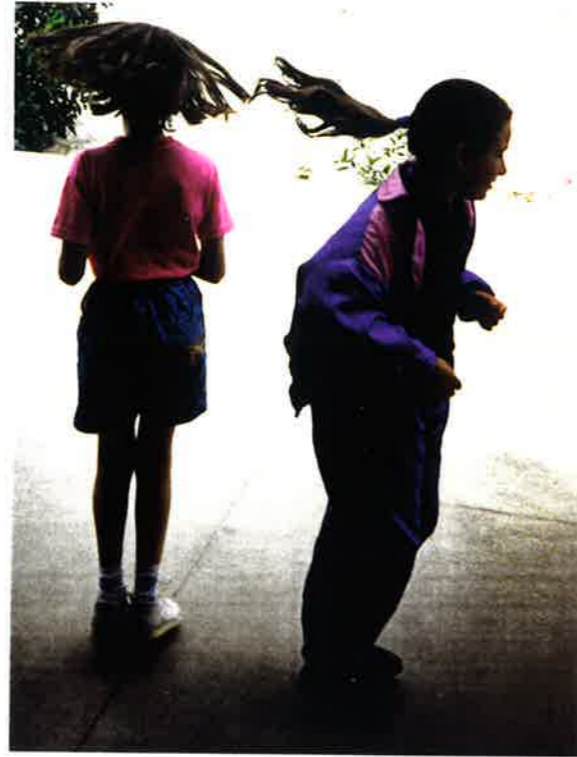


FIG.183

APÔ JINGAPÔ (33')



FIG.184



FIG.185



FIG.186

PORTUGAL

PALMAS (33)



FIG.187



FIG.189



FIG.188

ÍNDIA

APÔ JINGAPÔ (33')



FIG.190



FIG.191

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº34
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
	Pião	NOME	Pião ou <i>Bounró</i>
	Exterior	ESPAÇO	Exterior
	Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano
Pião e Cordel (Fio, Baraça ou Faniqueira)		MATERIAL	Pião e Cordel (<i>Sutl</i> ou <i>Garió</i>)
	Dois ou Mais	PARTICIPANTES	Dois ou Mais
	7 a 12	IDADE	7 a 14
	Masculino	SEXO	Masculino

REGRAS

A utilização mais usual do pião consiste em enrolar uma *baraça* (cordel forte) à volta do bico do pião, de modo que, lançando-o com força, se lhe imprima um movimento de rotação que o faz rodopiar de tal maneira que chega a marcar uma cova na terra batida. O vencedor é, naturalmente, aquele cujo pião girar mais tempo.

VARIANTE: Enquanto o lançar e o agarrar são puro entretenimento de prazer individual, o jogo do pião pode também converter-se em competição lúdica. Assim, é feito um círculo no chão para dentro do qual são arremessados os piões a girar, sendo intuito dos vários adversários expulsar (*bota-fora*) do círculo os piões *inimigos* ou até rachá-los (*descasca*), mercê dos bicos afiados que cada criança ambiciona que o seu pião possua.

OBS.: O guiar do pião na mão torna-se

Reúne-se um grupo de crianças, cada uma com o seu pião, à volta de um círculo feito no chão com o auxílio do calcanhar ou tacão do sapato.

Começam por jogar *à molha*, isto é, atiram ao mesmo tempo o seu pião para dentro do círculo. Aqueles que ficam fora dele começam a *nicar* - atirar com força e de cima - o seu pião, tentando inutilizar (*picando*) o pião do outro. Ganha o jogador que mais tempo aguentar dentro do círculo.

OBS.: Em Diu o pião é também conhecido por *bhamardó*.

numa variante demonstrativa de agilidade, perícia e criatividade do seu lançador.

Vê-se muito raramente um pião com dois bicos opostos a que se dá o nome de *mona*.

PORTUGAL

PIÃO (34)



FIG.192



FIG.193



FIG.194



FIG.195

ÍNDIA

PIÃO; BOUNRÓ (34')



FIG.196



FIG.197

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº35
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Punho	NOME	Punho ou <i>Mutt</i>	
Exterior / Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Cinco ou Mais	
5 a 9	IDADE	5 a 10	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

As crianças sentam-se no chão formando uma roda. Colocam as mãos fechadas em punho alternadamente umas em cima das outras. Uma delas pergunta, apontando com o dedo indicador cada punho:

- *Que é isto?* As outras crianças respondem:

- *Um punho.* Esta pergunta repete-se até chegar ao último. Depois, estabelece-se um jogo de pergunta resposta:

- *O que é isto?*

- *Uma arquinha fechada.*

- *Que tem por dentro?*

- *Pão bolorento.*

- *E por fora?*

- *Cordinhas de viola.*

- *Quem se ri leva uma punhola* (por vezes substituído por *carola* ou *leva na tola*). A seguir, cada criança fará um movimento rotativo com os seus punhos e a primeira a rir-se leva pancadas com os punhos dos outros, saindo do jogo. Ganha a última criança a aguentar-se sem rir.

As regras mantêm-se, mas a cantilena final é uma mistura de concanim com uma ou outra palavra em português. A forma de se chegar ao vencedor é idêntica.

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº36
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Quantos Queres?	NOME	<i>Kitté-Zai?</i>	
Exterior / Interior	ESPAÇO	Exterior / Interior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Papel e Lápis de Côres	MATERIAL	Papel e Lápis de Côres	
Dois	PARTICIPANTES	Dois	
6 a 10	IDADE	7 a 12	
Feminino	SEXO	Feminino	

REGRAS

Neste jogo é utilizada uma dobragem de papel formando uma figura com quatro pirâmides ligadas entre si. Nas faces contíguas dessas pirâmides escrevem-se nomes de frutos, flores, animais ou cores. Na dobra de papel por baixo desses nomes está escrita uma frase que poderá ser de elogio (*és uma flor, és muito bonita, etc.*) ou de maldizer (*és feia, és gordo, és mentirosa, etc.*). As crianças seguram na construção com o polegar e o indicador das duas mãos por debaixo das pirâmides. Uma das crianças pergunta: *Quantos queres?*, a que uma das companheiras responde um número à sua escolha. As pirâmides abrir-se-ão e fechar-se-ão tantas vezes quanto o número pedido. Dentro das quatro hipóteses de escolha acima referidas, abre-se a dobra correspondente e aí se encontra a mensagem boa ou má.

OBS.:As crianças entretêm-se com um simples papel que se dobra e desdobra em múltiplas construções que, por sua vez, dão lugar a jogos de adivinhas. Ninguém ganha ou perde.

A não ser os papéis mais coloridos e os nomes das flores ou dos frutos próprios de cada região, o ritmo e a sequência do jogo é semelhante.

RITUAL: Este jogo tem a particularidade de, cada vez que se completa uma jogada, as duas meninas selarem o jogo com um aperto de mão, começando tudo de novo.

PORTUGAL

QUANTOS QUERES? (36)



FIG.202



FIG.203

ÍNDIA

KITLÉ ZAI? (36')



FIG.204

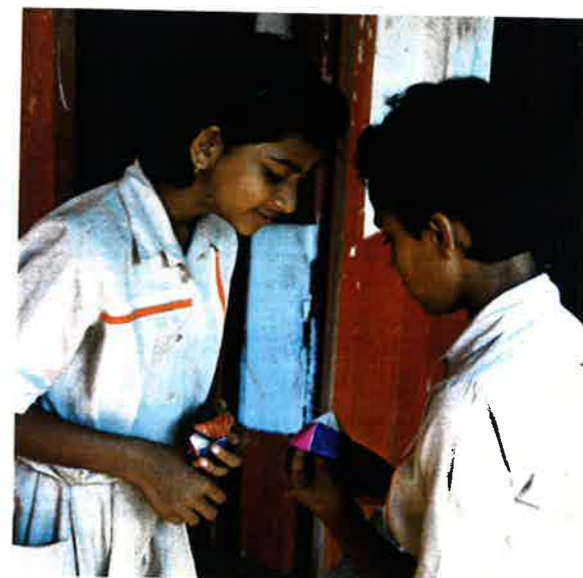


FIG.205



FIG.206

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº37
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Sardinha ou Quentinhas	NOME	Sardinha	
Interior / Exterior	ESPAÇO	Interior / Exterior	
Outono e Inverno	ÉPOCA	Monção	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Dois	PARTICIPANTES	Dois	
6 ...	IDADE	6 ...	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Dois jogadores estão frente a frente. Um deles estende os antebraços com as palmas das mãos viradas para cima; o outro coloca as palmas das suas mãos sobre as do companheiro, que procura, por seu turno, aproveitar o descuido do adversário para lhe dar uma palmada no dorso da mão. Se o conseguir, fica na mesma posição; se falhar, toma a posição do outro. O jogador que tem as mãos por baixo pode simular que vai dar a palmada, enganando o adversário, de modo a conseguir mais facilmente bater-lhe na mão.

VARIANTE: O jogo colectivo chama-se *mão queimada*. As crianças dispõem-se em roda com as mãos estendidas em direcção ao centro do mesmo modo que na sardinha, ficando um dos jogadores no meio; este tenta bater, à vez, nas mãos dos outros participantes. Quando um dos que estão na roda é batido mais de três vezes, cruza os braços, esperando pelo fim do jogo, em que o vencedor

As regras são muito semelhantes.

OBS.: Quando os participantes são de sexos diferentes nota-se a preocupação de o rapaz ter o cuidado de bater ao de leve na mão da sua companheira de jogo. Por vezes, este jogo apresenta um aspecto visual muito interessante, porque as raparigas indus pintam por vezes as mãos com desenhos *Mehendi*. (fig. 314, apêndice R).

será o último a ser tocado .

OBS.: Muitas vezes este jogo é utilizado, no Inverno, para aquecer as mãos.

Este entretenimento assume um aspecto social importante, porque os amigos se juntam à volta a assistir, participando do entusiasmo dos jogadores.

PORTUGAL

ÍNDIA

SARDINHA; QUENTINHAS (37)

SARDINHA (37')



FIG.207



FIG.208



FIG.209



FIG.210



FIG.211

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	MÃOS		Nº38
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Serrubico	NOME	Varre Varre Vassourinha	
Interior / Exterior	ESPAÇO	Interior / Exterior	
Outono e Inverno	ÉPOCA	Monção	
Nenhum	MATERIAL	Nenhum	
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Cinco ou Mais	
6 a 10	IDADE	7 a 12	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

Forma-se uma roda de crianças sentadas com as palmas das duas mãos viradas para o chão e estendidas para o centro da roda. Uma delas belisca levemente com os dedos indicador e polegar a pele das mãos das restantes, dizendo: *serrubico bico bico/ quem te de deu tamanho bico?/ Foi os de ouro e os de prata./E as que luzem na buraca./Varre, varre vassourinha./Se varreres bem dou-te um vintém./Se varreres mal dou-te um real (ou nem um real)*. As crianças têm que estar atentas à última sílaba da lenga-lenga e rapidamente retirar as mãos para não apanharem uma palmada.

Encontrou-se este mesmo jogo na Índia, idêntico na posição dos participantes, mas testemunhando o enfraquecimento do suporte linguístico, uma vez que, de lenga-lenga, em português, apenas resta a frase *varre varre vassourinha*, completando-se em concanim.



PORTUGAL

ÍNDIA

SERRUBICO (38)

VARRE, VARRE VASSOURINHA (38')



FIG.212

FIG.214



FIG.213

FIG.215



4.6.2 - Quadro de Resultados N°2

ANÁLISE COMPARATIVA DAS VARIÁVEIS REFERENTES AOS JOGOS DE MÃOS									
PORTUGAL	TÍTULO	ESPAÇO	ÉPOCA	MATERIAL	IDADE	SEXO	RITUAL	VARIANTE	ÍNDIA
23-ANEL, ANELINHO	○=	⊕E⊕	⊕V⊕	○=	⊕6-12	♀♂			23'- ANEL, MUDI
24-BERLINDE, CAROLO OU O BRINCA	○=	⊕E	⊕V⊕	⊕A	⊕6-15 ⊕6-14	♀♂		⊕	24'-BERLINDE, GODDÉ
25-BILHARDA, PAULITO	○≠	⊕E	⊕V	○=	⊕9-16 ⊕9-15	♀♂	⊕	⊕	25'- GUILLI-DANDÁ
26-CASTANHAS, CAST. EM CASTELO	○≠	⊕E	⊕V	○≠	⊕8-15 ⊕6-10	♀♂			26'-SETE TELHAS, LOU KORIÓ OU LOPIÓ
27-CINCO PEDRINHAS	○=	⊕E	⊕V	○=	⊕8-14 ⊕8-11	♀♂		⊕	27'-CINCO PEDRINHAS, FATRANI, PANCH FATOR
28-CORDEL, FIO	○≠	⊕E⊕	⊕V⊕	○=	⊕8-12 ⊕7-10	♀♂			28'- SUTAM
29-GALO	○≠	⊕E⊕	⊕V⊕	○=	⊕7-13 ⊕5-8	♀♂			29'- TIKLLEM
30-LOTO	○≠	⊕E⊕	⊕V⊕	○=	⊕8-...	♀♂	⊕		30'-BINGO
31-LUDO, NÃO TE IRRITES	○=	⊕E⊕	⊕V⊕	○=	⊕8-...	♀♂			31'-LUDO, SNAKES AND LADDERS
32-MÃO QUENTE	○=	⊕E⊕	⊕V⊕		⊕6-10 ⊕5-9	♀♂			32'- MÃO QUENTE
33-PALMAS	○≠	⊕E	⊕V⊕		⊕6-10 ⊕5-9	♀♂			33'-APO JINGAPO
34-PIÃO	○=	⊕E	⊕V⊕	○=	⊕7-14 ⊕7-12	♀♂		⊕	34'-PIÃO, BOUNRÓ
35-PUNHO	○=	⊕E⊕	⊕V⊕		⊕5-10 ⊕5-9	♀♂			35'-PUNHO, MUTT
36-QUANTOS QUERES?	○≠	⊕E⊕	⊕V⊕	○=	⊕7-12 ⊕6-10	♀♂	⊕		36'- KITLE--ZAI?
37-SARDINHA, QUENTINHAS	○=	⊕E⊕	⊕V⊕		⊕6-...	♀♂		⊕	37'-SARDINHA
38-SERRUBICO	○≠	⊕E⊕	⊕V⊕		⊕7-12 ⊕6-10	♀♂			38'-VARRE VARRE VASSOURINHA

⊕ -alteração ⊕V⊕ -estações do ano ⊕ ⊕ -existência de ritual ou de variante

4.6.3 - Discussão

NOME Muitos destes jogos partilham as mesmas designações, adquirindo, por vezes, um outro nome em concanim ou retirado de uma expressão do próprio jogo. É o caso do *serrubico* (38) que, na Índia, foi buscar a expressão *varre varre vasourinha* (38'); em algumas regiões de Portugal também o denominam dessa maneira. Acontece ainda, os jogos serem conhecidos pelos nomes das lenga-lengas que utilizam, como no caso do jogo das *palmas* (33) ou *apô jingapô* (33'). A este propósito recorramos a alguns exemplos do apêndice S que são bem elucidativos do ambiente social, inspirando a imaginação das crianças na criação das suas lenga-lengas. Na Índia foi-nos mais difícil a sua recolha, pelo facto de haver uma mistura do português com outras línguas. No entanto, numa das nossas estadas em Goa, as crianças adaptaram uma lenga-lenga, introduzindo-lhe o nome e refrões das canções do cantor goês Remo, muito conhecido em toda a Índia. A palavra coca-cola, pela sua universalidade, é comum aos dois campos de trabalho. O jogo do *anel* (23) ou *mudi* (23') tomava por vezes o nome de *benção*, devido ao gesto das mãos postas. *Soiri* é uma outra designação adoptada pelas crianças indianas. O jogo das *castanhas* (26) ou *sete telhas*, *lou korió*, ou ainda *lou pió* (26') é referido, por alguns autores, como sendo idêntico ao jogo das *castanhas* ou *bioani* na Índia; não encontramos qualquer semelhança nestes jogos para além do nome e do material usado.

- ESPAÇO** Quando as mãos são predominantes na execução das actividades lúdicas, o local utilizado pode ser tanto exterior como interior, pois estes jogos, na sua maioria, não exigem grandes movimentações. Os espaços cobertos das escolas são seleccionados, tanto em Portugal como na Índia, pelas crianças para efectuar as suas brincadeiras. Os modelos espaciais das casas, mantendo algumas características portuguesas juntamente com a presença da influência cultural hindu, permitem que os *balcões*⁹⁰ e as galerias dos pátios interiores sejam escolhidos para estas práticas lúdicas nas épocas de grandes chuvas ou de muito calor. Em Portugal, dada a maior amenidade das condições climatéricas, as crianças encontram nos espaços exteriores mais frequentes oportunidades para as realizar.
- ÉPOCA** A ocasião em que estes jogos se realizam relaciona-se directamente com a utilização do espaço, pois, mesmo em épocas mais frias ou de chuva, estas actividades lúdicas podem igualmente ter lugar.
- MATERIAL** A maior parte dos jogos é suportada por material muito fácil de adquirir: muitas vezes é o próprio anel que as crianças usam, ou então o papel utilizado nas dobragens do *quantos queres?* (36) ou no *kitlé zai?* (36'). Na Índia, o berlinde é diferente no tamanho, recorrendo-se com frequência ao piro-lito, já desaparecido em Portugal. Os cartões utilizados na Índia para o jogo do *ludo* (31) contêm representações habi-

⁹⁰ Nas casas goesas existe, com frequência, um espaço coberto, de transição entre o exterior e o interior, ao cimo de uma escada de acesso, que é designado por *balcão*.

tualmente ligadas ao sagrado; também as sementes usadas como *pinos* são bem características das diferentes regiões. Ainda a madeira usada nos piões é diferente em Portugal (onde as madeiras de buxo, louro e faia são muito apreciadas) e na Índia, onde, além disso, os piões são muito variados em forma, cor e tamanho.

IDADE

Também nesta categoria de jogos se verifica, na Índia, uma prática destes jogos por idades mais avançadas. Tanto em Portugal como em Goa, Damão e Diu, joga-se ao *loto* (30) ou *bingo* (30'), o *ludo* (31 e 31') e a *sardinha* (37 e 37') em família, juntando gerações diferentes.

SEXO

Nos jogos em que a utilização das mãos é predominante parece existir uma maior distinção entre jogos de rapazes e de raparigas. Veja-se os casos da *bilharda* (25), ou *gilli-dandá* (25'), das *castanhas* (26) ou *sete telhas* (26') e ainda o *pião* (34) ou *bounró* (34') que são jogos habitualmente praticados por crianças do sexo masculino. As *cinco pedrinhas* (27, 27'), ou ainda o *quantos queres?* (36) e o *kitlé zai?* (36'), são principalmente jogados por meninas. Curioso foi verificar que em Portugal as raparigas fazem competições de berlinde, mas, normalmente, lado a lado com os rapazes.

RITUAL

Os rituais das sortes e das cerimónias finais acontecem com mais frequência na Índia, sendo interessante a diferença do jogo *kitlé zai?* (36'), que tem um cerimonial de fim de cada jogada. Já Propécia de Figueiredo (1938) distinguia os jogos, segundo a existência ou não de rituais.

VARIANTES A duração destes jogos na Índia é superior e mais ritualizada, tanto no início como no final, tal como se observou nos de *corpo inteiro*; supomos ser esta uma razão para a existência de poucas variantes. A criatividade das crianças portuguesas e indianas conduz à introdução de novos elementos de pormenor muito interessantes, não chegando, contudo, a constituir variantes, como é o caso do *quantos queres?* (36) ou *kitlé zai?* (36') e das *palmas* (33) ou *apô jingapô* (33'). Do mesmo modo, a duração mais curta destas actividades lúdicas poderá contribuir para a existência, em Portugal, de uma maior necessidade de introdução de variações.

Seguidamente vamos comentar algumas particularidades destes jogos.

Nas recolhas bibliográficas apresentadas neste capítulo, existem muitas referências dos anos 40 que nos ajudaram a entender a evolução de algumas regras.

Os berlindes, a partir do séc. XVIII, começaram a ser completamente esféricos (Alleau, 1973) e os materiais foram-se alterando, sendo estes actualmente de vidro em Portugal e, na Índia, usualmente, de pedra, com maiores dimensões que os portugueses, assim como as bolas dos piro-litos. Encontrámos ainda uma variante *o ressalto* ou *goddé ani koiba* que em Portugal só vimos praticada com moedas.

Na recolha do jogo da *bilharda*, quer em Portugal quer na Índia, verificámos que é usualmente praticado em épocas secas, embora as descrições que consultámos o considerassem, normalmente, um jogo de Inverno. Em Portugal, é ainda conhecido por *bilhardeira*, *pau-bilhau*, *mocho*, *palito*

ou *paulito*, ou ainda *jogo da pata*. Na Índia, temos também várias designações para este jogo: *gilli (guilli) dandá*, *koinddó bal* ou, em Damão, *intitolá*.

No caso das *cinco pedrinhas*, verificámos ser ainda conhecido por *jogo das pedras*, *telhas*, *jogas* ou *boldregas*. Em Portugal, o *jancro*, que Idalina da Silva recolheu em 1945 com o nome de *jogo ruim*, toma o nome de *zângaro* na Índia. Apesar de nos ter parecido à primeira vista um jogo diferente, viemos posteriormente a descobrir, pelas respostas que obtivemos às questões que colocámos às crianças, tratar-se de uma variante jogada tanto em Portugal como na Índia, quando havia pouco tempo, pois as jogadas eram em menor número; também as pedrinhas utilizadas não precisavam ser tão arredondadas o que facilitava a aquisição do material. Esta variante fez-nos lembrar as *pedrinhas de taixoso*, onde as cinco pedras eram substituídas por três, sendo o objectivo do jogo o mesmo. De acordo com as descrições encontradas e socorrendo-nos da nossa lembrança de infância, este jogo era, em Portugal, praticado principalmente nas férias do Verão. Actualmente, quer em Portugal, quer na Índia, joga-se por todo o tempo seco. Algumas das jogadas parece terem perdido as designações pelas quais eram conhecidas pelas crianças portuguesas e indianas, como o *vira* ou o *espalhas*, *às duas*, *às de todas* e ao *cantinho*, muito embora continuem quase todas a ser praticadas. Em Damão e Diu, as crianças utilizavam o termo *gula* quando se referiam às *cinco pedrinhas*. Os informantes indianos falaram-nos também na importância do ganhar a *ponte*. Nesta fase tudo se tornava uma magia: cada jogada era considerada uma marca vitoriosa caso a jogadora conseguisse o objectivo. A primeira marca dava direito a ser a *lua*; se ganhava também a segunda, era o *sol*; se conseguia ainda a terceira, era o *anjo*, e se realizava as quatro, era o *céu*. Mas, para quem não conseguia, existiam nomes menos agradáveis: à primeira jogada que a criança perdia,

era *lesma*, à falta de êxito na primeira e na segunda, era *caracol*, ao falhar ainda a terceira, era *rã*, e, finalmente, com a quarta, chamavam-lhe *cabeçada*. Tínhamos pensado que, pelo facto de haver na prática indiana deste jogo uma maior ritualidade do que na portuguesa, isso teria originado a existência destes prémios e castigos; no entanto, viemos posteriormente a encontrar uma descrição semelhante feita por Júlia Augusta da Costa, no ano de 1944. Também Alberto Caeiro⁹¹, no poema «O Guardador de Rebanhos VIII»⁹², nos recorda esta prática lúdica.

O *cordel* (*sutam* em concanim) é um dos jogos que facilita rapidamente o diálogo entre pessoas que não falam a mesma língua. As mãos tornam-se instrumentos de uma dialéctica de comunicação, proporcionando a criatividade e contribuindo para desenvolver a afectividade nas relações. Recordemos, por exemplo, como se iniciou a recolha deste jogo na Índia: quando encontrámos uma criança a fazer figuras sozinha, como aliás é habitual acontecer, pedimos-lhe, por gestos, para nos deixar *tirar a figura*; a partir daí, estabeleceu-se um diálogo lúdico em que cada um de nós pretendia mostrar ao outro as formas que conhecia, dizendo os seus nomes. Alguns eram em português, mas a maioria era em concanim. A aproximação que estabelecemos com as crianças de Portugal foi também muito dialo-gante, conduzindo até à invenção, pelas crianças, de novos nomes que nos pareceram pouco habituais (*paraquedas*, *comboio*, *rede de catorze*) e que mais tarde nos confessaram terem sido inventados para nos agradar. Encontrámos na bibliografia consultada vários autores que designavam o jogo por

⁹¹ Heterónimo de Fernando Pessoa.

⁹² [...] Ao anoitecer brincamos às *Cinco Pedrinhas*/ no degrau da porta da casa,/ graves como convém a um deus e a um poeta,/ e como se cada pedra fosse todo um universo [...] ([s.d.]: 107).

linhas. As figuras, no entanto, são muito semelhantes, tanto em Portugal como na Índia, devido, em parte, às limitações do meio utilizado.

O jogo do *galo* ou *tiklem* é semelhante em Portugal e na Índia, não só nas regras como nos desenhos; tem, em ambos os campos de trabalho, modificações iguais, com o traçado constituído por um quadrado dividido em quatro outros quadrados e, ainda pelas diagonais. É nos pontos de intercepção das diferentes linhas que se colocam as marcas. Em Portugal toma as designações de *pedrinhas*, *pedreiros* e *carpinteiros* ou *cantinhos*; na Índia há muitas variedades indígenas de jogos de quadrícula.

Tanto em Portugal como na Índia, o jogo do *pião* (*bounró* em Goa, *pião* em Damão e *bhamardó* em Diu) possui uma linguagem muito própria que inclui verbos, o que não costuma ser habitual em jogos infantis: o termo *picar* significa lançar um pião sobre outro; por vezes, as crianças portuguesas substituem este termo por *ferroar* dizendo *quina*, *quinate*, *chate*, servindo as duas primeiras palavras para ameaçar e a última para acompanhar a pancada; *baraça*, *faniqueira* ou *capa* são designações portuguesas para o cordel que, na Índia, toma os nomes de *sutl* ou *sutli* e *garió*. Muitos dos termos antigamente utilizados estão a cair em desuso, como seja, *fedo-quinha* que, em Portugal, significa lançar o pião muito baixo e *pandar*, ainda conhecido na Índia e que significa levar o pião para dentro de um círculo traçado no chão. O pião continua hoje a ser um jogo predominantemente masculino. No entanto, recordamos o que nos contava, como proeza, a informante portuguesa Maria Auzenda que, nos anos 40, lançava o pião *à miúda*, ou seja, punha-o a rodopiar ao contrário, a ponta do bico para cima e a outra no chão (fig.nº193). Actualmente os rapazes utilizam o termo *rodar à carica*.

O jogo do *punho* ou *mutt* é referido por Teófilo Braga (1985) como tendo já sido citado no século XVI e XVII por António Prestes, D. Francisco Manuel de Melo e Gregório de Matos. Chegou até aos nossos dias, tanto em Portugal como na Índia, perdendo algumas das suas interessantes formas. Na variante que, em Portugal, por vezes, toma o nome de *jogo da peçonha*, alteram-se um pouco as regras. Adolfo Coelho (1993) afirma que este jogo deveria ser só de rapazes e relembra uma variante — o *punho punhete* — em que um jogador, que ficava de fora, tentava desfazer a *torre* (punhos uns em cima dos outros) dando pancadas fortes com o punho fechado nas mãos dos jogadores. À medida que os derrubava, estes iam perdendo. A *lenga-lenga* também sofreu alterações. Na Índia, os mais velhos recordam ainda esta variante.

As descrições da *sardinha* que encontramos em Portugal, na Índia e na bibliografia consultada eram um pouco confusas. Para o esclarecimento do funcionamento do jogo, tivemos que o praticar com as crianças, reconstituindo assim as regras. A expressão *sape gato*, que usávamos na nossa infância e que encontramos também na literatura do século passado, parece ter desaparecido, tanto no jogo das crianças portuguesas como no das indianas.

O *serrubico* merece algum destaque pela abundância e antiguidade das referências bibliográficas. Já em Gil Vicente na farsa «Quem tem Farelos?»⁹³, aparecia uma variedade desta *lenga-lenga*. Hoje, conhecem-se expressões desde *sarapico*, *siririco*, *serolico*, *seribico*, *serrubico*, *surrobico* ou *surubico*, *mazarico*, até ao termo *saranico* utilizado por Maria Conceição Rolo (1995). Esta *lenga-lenga* também é utilizada como fórmula de escolha ou exclusão, principalmente para o início do jogo das *escondi-*

⁹³ Gil Vicente, *Obras Completas* Lisboa: Sá da Costa, 1944: 85.

das. Também Adolfo Coelho, quando se referia ao jogo das *escondidas*, indicava uma fórmula eliminativa.

4.7 - Jogos de Pés - Listagem

Ficha nº39 Pisa - Pés

Ficha nº40 Sapatos

4.7.1 - Fichas de Jogo com registo fotográfico

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	PÉS		Nº39
	PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA
	Pisa ou Um, Dois, Três, Pisa	NOME	Um, Dois, Três, Pinz ou <i>Ek Ani Don</i>
	Exterior	ESPAÇO	Exterior
	Primavera, Verão e Outono	ÉPOCA	Inverno e Verão
	Nenhum	MATERIAL	Nenhum
	Seis ou Mais	PARTICIPANTES	Seis ou Mais
	8 a 12	IDADE	8 a 14
	Ambos	SEXO	Ambos

REGRAS

As crianças colocam-se em roda, ligeiramente distanciadas entre si. A primeira que proferir a frase: *Um, dois, três, pisa*, tenta pisar um dos companheiros, assim se iniciando o jogo. A criança pisada é eliminada. Mas se conseguir evitá-lo, saltando para trás de pés juntos, cruzando as pernas ou abrindo-as, ganha o direito de proferir a frase que reinicia a acção.

Vence a criança que nunca for pisada.

RITUAL: O início do jogo é precedido de um ritual: Primeiro as crianças cantam de mãos dadas *Ek Ani Don*. Depois uma delas conta até dez. Terminada a contagem, a primeira que puser a mão no ar inicia o jogo, cujas regras são semelhantes às praticadas em Portugal.

OBS.: Por vezes, o companheiro que vai ser pisado, não pode mexer os pés, só lhe sendo permitido agachar-se ou sentar-se, enquanto que aquele que pisa só o pode fazer cruzando os pés.

PORTUGAL

ÍNDIA

PISA; UM, DOIS, TRÊS, PISA (39)

UM, DOIS, TRÊS, PINZ (39')



FIG.216



FIG.218



FIG.219



FIG.217



FIG.220

PORTUGAL - ÍNDIA

Jogos Tradicionais

Estudo Comparativo

CLASSIFICAÇÃO	PÉS		Nº40
PORTUGAL	PAÍS	ÍNDIA	
Sapatos	NOME	Mistura ou <i>Moche</i>	
Exterior	ESPAÇO	Exterior	
Todo o Ano	ÉPOCA	Todo o Ano	
Sapatos	MATERIAL	Sapatos, Sandálias	
Cinco ou Mais	PARTICIPANTES	Cinco ou Mais	
6 / 10	IDADE	7 / 12	
Ambos	SEXO	Ambos	

REGRAS

As crianças descalçam-se, à excepção de uma. Afastam-se um pouco dos sapatos, ficando de costas para estes, que serão baralhados pela criança que não se descalçou. Quando termina esta tarefa, esta chama os companheiros que se aproximam de olhos fechados e tentam calçar os seus sapatos.

A primeira a conseguir fazê-lo, vence.

OBS.: Por vezes, para maior seriedade do jogo, as crianças vendam os olhos em vez de simplesmente os fechar. Ou então, quando um dos jogadores acertar constantemente nos seus sapatos, os outros exigem-lhe que vende os olhos.

VARIANTE: Este jogo pode implicar, por vezes, a utilização do *corpo inteiro*. Nesse caso, as regras são diferentes: as crianças descalçam só um sapato e afastam-se até uma distância previamente determinada, assinalada por uma linha desenhada no chão, colocando-se umas ao lado das outras. Depois dos

O jogo processa-se de igual forma.

VARIANTE: Por vezes, uma só criança fecha os olhos e todas as outras se descalçam ficando junto dos sapatos a observar, como se estivessem num espectáculo. A criança que tem os olhos tapados tem um número limitado de tentativas para encontrar os seus sapatos. Se o consegue é muito aplaudida.

sapatos baralhados, é dado um sinal de partida e todos os jogadores correm em pé-coxinho até eles. Ganha o jogo quem, com o sapato respectivo, voltar primeiro à linha de partida.

4.7.2 - Quadro de Resultados N° 3

ANÁLISE COMPARATIVA DAS VARIÁVEIS REFERENTES AOS JOGOS DE PÉS										
PORTUGAL	TÍTULO	ESPAÇO	ÉPOCA	MATERIAL	IDADE	SEXO	RITUAL	VARIANTE	ÍNDIA	
39-PISA, UM, DOIS TRÊS, PISA	⊙ (A)	⊙ (E)	⊙ (IV)		⊙ (8-12)	♀ (♀)	⊙		39'-UM, DOIS, TRÊS, PINZ EK ANI DON	
40-SAPATOS	⊙ (≠)	⊙ (E)	⊙ (IV)	⊙ (=)	⊙ (6-10)	♀ (♀)		⊙	40'-MISTURA, MOCHE	
⊙ (A) -alteração	⊙ (P)	⊙ (V)	⊙ (M)		⊙ (O)		⊙ (□)	⊙ (□)	-estações do ano	⊙ (□) -existência de ritual ou de variante

4.7.3 - Discussão

NOME Encontrámos apenas dois jogos comuns com uma utilização predominante dos pés: o *pisa* (39), ou *um, dois, três, pinz* (39') que sofreu uma ligeira alteração e tem também, curiosamente, em Portugal, o nome de *pinza*; o *sapatos* (40), ou *mistura* (40') foi buscar, no caso de Portugal, o nome ao material utilizado (*sapatos*) e, na Índia, à forma de organização do material (*mistura*).

ESPAÇO Tanto em Portugal como na Índia, o espaço exterior é o escolhido.

ÉPOCA Todas as estações do ano permitem o jogo dos *sapatos* ou *mistura*. O *pisa* ou *um, dois, três, pinz*, necessitando de mais espaço, é praticado nas estações mais quentes e secas em ambos os locais de recolha.

- MATERIAL** No *pisa* ou no *um, dois, três pinz* não é necessário material, sendo os próprios sapatos das crianças utilizados no outro jogo.
- IDADE** Continua a verificar-se que a prática destes jogos, na Índia, se prolonga na idade.
- SEXO** Tanto em Portugal como na Índia crianças de ambos os sexos praticam estas actividades.
- RITUAL** Encontrámos um ritual de selecção das crianças indianas no jogo *um, dois, três, pinz*.
- VARIANTE** Verificou-se apenas uma variante no jogo *sapatos* ou *mistura*, tanto em Portugal com na Índia.

Referimos, agora, algumas particularidades destes jogos.

O jogo indiano *um, dois, três, pinz*, quando atinge a fase de pisar os pés, toma aspectos de *contorcionismo*, criando-se situações de grande imaginação e dificuldade acrescida pela introdução de regras sucessivamente mais exigentes.

É interessante verificar que, dadas as condições climatéricas na Índia, as sandálias são o calçado mais usual, mas, pelo facto do *mistura* se realizar em idades em que a influência da moda é importante, os sapatos de ténis são os eleitos. Também em Portugal, as crianças tendem a seguir a moda, mesmo em prejuízo do conforto, utilizando os *ténis*. A prática da variante deste jogo tomava um sentido de espectáculo com as crianças em círculo a assistir às tentativas do jogador em encontrar os seus sapatos; por vezes aconteciam grandes risadas colectivas, quando uma criança, por engano, calçava o sapato de outra, ou grandes ovações quando adivinhava qual era o seu.

4.8 - Conclusões

Conscientes de que o *corpo* é o meio de interacção do ser humano com o mundo exterior, servindo de suporte a toda a actividade de comunicação, agrupámos os jogos a apresentar, de acordo com a dominante corporal utilizada, sem perder de vista a unidade global da pessoa. De entre os jogos comuns, praticados ainda hoje em Portugal e em Goa, Damão e Diu, predominam os *jogos de todo o corpo*, seguidos dos *jogos de mãos* e, em pequeno número, os *jogos de pés*.

A nomenclatura utilizada nestes jogos continua ainda semelhante, com particularidades regionalizadas e, no caso da Índia, o facto de existirem várias línguas determina por vezes nomes distintos para as mesmas tradições lúdicas; as palavras em concanim são diferentes de concelho a concelho, existindo ainda influências linguísticas dos estados vizinhos. Muitas vezes, as crianças vão buscar o nome para o jogo a expressões que nele são usadas.

Os espaços exteriores são os preferidos pelas crianças em qualquer das três categorias de jogos. O uso dos adros das igrejas é muito frequente na Índia, sendo os recreios das escolas os locais privilegiados pelas crianças portuguesas e indianas. Na Índia, a organização dos espaços urbanos facilita muito mais às crianças utilizarem as ruas, largos e praças, para os seus jogos, do que em Portugal. As actividades lúdicas que requerem espaços interiores são praticadas nos *balcões* e nas galerias dos pátios interiores, no caso da Índia, e dentro de casa ou pátios cobertos, no caso de Portugal.

As épocas secas são as normalmente escolhidas pelas crianças portuguesas e indianas para a prática de jogos de exterior. Com a preponderância da vida urbana, os ciclos da natureza vão perdendo a sua influência no aparecimento cíclico dos diferentes jogos.

A escolha dos materiais utilizados é quase sempre determinada pela sua fácil aquisição; assim, em Portugal e na Índia, as variações são pouco significativas.

O leque de idades em que se praticam estes jogos, embora muito semelhante em ambos os campos de recolha, tem a tendência a ser superior na Índia, sendo também mais frequente a participação dos adultos nalgumas destas actividades lúdicas das crianças.

As distinções de jogos próprios para cada sexo são já muito ténues e difíceis de estabelecer. No entanto, no que respeita aos jogos de mãos, ainda é possível distinguir os dos rapazes dos das raparigas. Na Índia, acresce ainda que, por razões de ordem cultural, as actividades que proporcionam contactos corporais são, normalmente, praticadas por participantes de um só sexo.

O início e o final dos jogos é acentuado pela existência de um maior número de rituais em Goa, Damão e Diu. As lenga-lengas, tanto em Portugal como na Índia, são: umas, o fruto da memória de gerações; outras, apenas sons sem nexos, mas de sonoridade agradável e continuamente repetida.

A introdução de variantes pela imaginação das crianças é comum a Portugal e à Índia. Entre os motivos para o aparecimento de variantes estará a mais curta duração dos jogos em Portugal e a tendência para uma maior duração e ritualização destas actividades na Índia.

O que ressalta fundamentalmente da observação destas práticas comuns é o prazer manifestado pelas crianças e a pouca importância que, depois de acabado o jogo, tem o facto de se perder ou ganhar.

Pelas fórmulas das lenga-lengas, somos muitas vezes conduzidos a um passado esquecido ou a um presente marcado pela moda; algumas

lenga-lengas dos jogos foram substituídas por outras traduzindo a influência dos acontecimentos sociais ou da publicidade da ocasião.

Não encontramos, na prática dos jogos, distinções sociais ou de casta, sendo, no entanto, os modos de utilização do corpo influenciados pelas diferentes culturas motoras.

Pensamos que a literatura da especialidade que foi de Portugal para a Índia antes da anexação pela União Indiana, poderá ter sido, através dos professores do Ensino Primário, um veículo de transmissão às crianças indianas do conhecimento de jogos praticados pelas crianças portuguesas.

Os jogos tradicionais que vimos praticados pelas crianças de Portugal e de Goa, Damão e Diu, passados de geração em geração, podem vir a ser veículos de comunicação entre povos distantes cujas memórias ainda têm afinidades.



