

ELIZARA CAROLINA MARIN
JOÃO FRANCISCO MAGNO RIBAS

Organizadores



Jogo Tradicional e Cultura

editora **ufsm**

Hoje, o grande vento da modernidade varre como um tornado os jogos tradicionais. A ruptura tecnológica e cultural que conhece o conjunto das sociedades atuais tende a provocar o abandono dos costumes antigos e a substituir práticas do passado por novos comportamentos. No domínio das atividades físicas, a mudança é espetacular: os jogos de sociedades tradicionais são rechaçados em proveito dos jogos sofisticados chamados "esportes", que, de acordo com o desenvolvimento industrial, desenvolveram-se no decorrer do século XX. Os jogos tradicionais não somente estão cada vez mais abandonados, mas eles são qualificados de jogos "inferiores", capazes, afirma-se, de serem preparatórios para os jogos ditos "superiores", ou seja, os esportes propriamente ditos. Que se pode pensar desse abandono e desse julgamento pejorativo? Conduzida pelos professores Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas, a análise dos jogos tradicionais do estado brasileiro do Rio Grande do Sul confirma esse julgamento categórico? Não se poderia pretender que os jogos tradicionais representassem, ao contrário, um patrimônio social e cultural de grande interesse?

Como todo fenômeno social, o jogo evolui e se transforma ao longo dos anos. Ainda que tenham representado um fenômeno socialmente importante nos séculos passados, alguns jogos tradicionais perderam seu brilho e estão hoje totalmente deixados na sombra. Eles aparecem em defasagem e não são mais percebidos como portadores dos valores do momento. É também por essa razão que os jogos se revestem de interesse aos olhos dos pesquisadores: os comportamentos que eles encorajam, a lógica interna que eles ilustram correspondem às esperas, às aspirações e às normas da sua época. Os jogos são, de qualquer modo, o espelho da sociedade que lhes coloca em cena. Imagem viva das mentalidades da sua comunidade, os jogos fazem viver no corpo dos praticantes certos traços marcantes de sua cultura.



Jogo Tradicional e Cultura

ELIZARA CAROLINA MARIN
JOÃO FRANCISCO MAGNO RIBAS
(Organizadores)

Jogo Tradicional e Cultura



Ministério do
Esporte



editora**ufsm**

Santa Maria, 2013

Reitor	Felipe Martins Müller	
Vice-Reitor	Dalvan José Reinert	
Diretor da Editora	Honório Rosa Nascimento	
Conselho editorial	Átila Augusto Stock da Rosa Doris Pires Vargas Bolzan Félix Alberto Farret Honório Rosa Nascimento Lawrence Flores Pereira Luiz Fernando Rabello Borges Maristela Bürger Rodrigues	Milton Luiz Wittmann Patrícia de Moraes Costa Rafael Lazzari Renato Santos de Souza Sara Teresinha Corazza Shani Carvalho Ceretta
Coordenação editorial	Maristela Bürger Rodrigues	
Revisão de texto	Maristela Bürger Rodrigues e Tagiane Mai (bolsista)	
Projeto Graf. e Diagramação	Mariane Dias - Ed. Tribo da Ilha	
Capa	Rita Motta - Ed. Tribo da Ilha	

Presidente da República	Dilma Rousseff
Ministro do Esporte	José Aldo Rebelo Figueiredo
Secretaria Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social	Ricardo Garcia Cappelli
Departamento de Gestão de Programas de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social	Randal Farah O. Leão
Departamento de Desenvolvimento e Acompanhamento de Políticas e Programas Intersetoriais	Andréa Nascimento Ewerton
Coordenação Geral de Acompanhamentos Operacionais de Convênios	Maria Susana Gois de Araújo - Coordenadora Geral
Centro de Educação Física e Desportos	Marco Aurélio Figueiredo Acosta
Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores	Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas
Bolsistas	Alini de Vargas Crestani, Fernanda Stein, Carlos Borin Júnior, Eduardo Henrique Shuster e Marluce Raquel Decian

J64 **Jogo tradicional e cultura / Elizara Carolina Marin,
João Francisco Magno Ribas (organizadores). –
Santa Maria : Ed. da UFSM, 2013.
304 p. : il. ; 23 cm**

ISBN: 978.85-7391-196-1

1. Recreação 2. Lazer 3. Jogos tradicionais
4. Patrimônio cultural 5. Rio Grande do Sul
I. Marin, Elizara Carolina II. Ribas, João Francisco
Magno

CDU 793.5/794

Ficha catalográfica elaborada por Maristela Eckhardt CRB-10/737
Biblioteca Central - UFSM

*As opiniões emitidas nesta publicação são de exclusiva e de inteira responsabilidade dos seus autores, não exprimindo,
necessariamente, o ponto de vista do Ministério do Esporte ou da Secretaria Nacional de Desenvolvimento do Esporte e do Lazer.*

VENDA PROIBIDA

Direitos reservados à

editoraufsm

EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

Prédio da Reitoria, Campus Universitário

Camobi - 97105-900 - Santa Maria, RS

Fone/Fax: (55)3220.8610/8115

e-mail: editufsm@gmail.com / www.ufsm.br/editora

Agradecimentos

A consecução desta obra se deve ao Ministério do Esporte, ao Centro de Educação Física e Desportos/UFSM e, em especial, aos sujeitos pesquisados. Dedicamos a todos os atores sociais que alimentam o processo sociocultural dos jogos tradicionais no Brasil e no mundo.

Agradecemos ao Ministério do Esporte e à Rede CEDES pelo financiamento do livro, especialmente, à Rejane Penna Rodrigues e Leila Mirtes Santos de Magalhães Pinto, pelos esforços empreendidos na gestão da Secretaria Nacional de Desenvolvimento do Esporte e do Lazer e na Rede CEDES.

Sumário

Sobre os autores.....	9
Prefácio	11
<i>Pierre Parlebas</i>	
Introdução.....	19
<i>Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas</i>	

Parte I

JOGOS TRADICIONAIS NO RIO GRANDE DO SUL

Capítulo 1 – Grupo social indígena.....	37
<i>João Francisco Magno Ribas</i>	
Capítulo 2 – Grupo social alemão.....	71
<i>Elizara Carolina Marin</i>	
Capítulo 3 – Grupo social italiano.....	155
<i>Elizara Carolina Marin</i>	
Capítulo 4 – Grupo social português.....	205
<i>João Francisco Magno Ribas</i>	

Parte II

JOGOS TRADICIONAIS EM OUTROS CONTEXTOS

Capítulo 1 – O jogo tradicional como patrimônio cultural luso-brasileiro. O caso do jogo beto/betes	235
<i>Paulo Coêlho de Araújo, Ana Rosa Fachardo Jaqueira, Mário Duarte Maia Rodrigues e Pere Lavega Burgués</i>	
Capítulo 2 – Os jogos tradicionais como patrimônio cultural mundial....	275
<i>Pere Lavega Burgués</i>	
Posfácio.....	297
<i>Pere Lavega Burgués</i>	

Sobre os Autores

Ana Rosa F. Jaqueira

Professora Auxiliar da Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física; doutorado pela Universidade de Coimbra; e docente das cadeiras, Jogos Tradicionais Portugueses, Recreação I, Recreação II, Organização das Atividades de Lazer, Capoeira. Membro das Associações Mundial e Europeia de Jogos Desportivos e Tradicionais, e Coordenadora do Laboratório de Jogos, Recreação, Lutas Tradicionais e Capoeira (LUDUS-FCDEF-UC).

Email: anarosajaqueira@fcdef.uc.pt

Mário Duarte Maia Rodrigues

Professor do QE Agrupamento de Escolas da Lousã do grupo Educação Física; licenciado em Ciências do Desporto e Educação Física pela Universidade de Coimbra; doutorando em Ciências do Desporto – Ramo Educação Física na Universidade de Coimbra. Professor de Educação Física 2º e 3º ciclo.

Email: marioduarte@aglousa.com

Paulo Coêlho de Araújo

Professor Associado de nomeação definitiva da Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física; doutorado pela Universidade do Porto; e docente das cadeiras, Cineantropologia, Capoeira, Sistemática das Atividades

Motoras desportivas. É Membro das Associações Mundial e Europeia de Jogos Desportivos e Tradicionais, e do Laboratório de Jogos, Recreação, Lutas Tradicionais e Capoeira (LUDUS-FCDEF-UC).

Email: pcoelho@fcdef.uc.pt

Pere Lavega Burgués

Doutor em Filosofia e Ciências da Educação pela Universidade de Barcelona; Professor do Departamento de Fundamentos da Motricidade e seu Ensino da INEFC, Universidade de Lleida; Investigador principal do Grupo de Investigação de Jogos Esportivos Tradicionis (GREJE); Vice- presidente da Associação Internacional de Jogos Tradicionales (ITSGA).

Email: plavega@inefc.es

Prefácio

Um célebre conto oriental indica que, esfregando a lâmpada que acabara de recolher, Aladim fez surgir um gênio pronto para executar seus desejos mais audaciosos. *Desse objeto mágico, poderiam eclodir eventos fabulosos.* O jogo é como a lâmpada maravilhosa de Aladim: de suas regras poderão nascer magníficas cenas coletivas, ricas em cores, sempre renovadas, que vão colocar em relação uma multidão de jogadores entusiasmados. Como por mágica, um pequeno punhado de regras lúdicas é capaz de criar um universo vivo em que os atores vão inventar uma dinâmica de interação alegre e frequentemente movimentada. São exemplares brasileiros desse mundo lúdico efervescente que os professores Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas se propõem a apresentar nesta obra. Essa iniciativa, muito feliz, esbarrou em inúmeras dificuldades, as quais os autores conseguiram superar brilhantemente.

Um domínio difícil de explorar

Hoje, o grande vento da modernidade varre como um tornado os jogos tradicionais. A ruptura tecnológica e cultural que conhece o conjunto das sociedades atuais tende a provocar o abandono dos costumes antigos e a substituir práticas do passado por novos comportamentos. No domínio das atividades físicas, a mudança é “espetacular”: os jogos de sociedade tradicionais são rechaçados em proveito dos jogos sofisticados, chamados “esportes”,

que, de acordo com o desenvolvimento industrial, desenvolveram-se no decorrer do século XX. Os jogos tradicionais não somente estão cada vez mais abandonados, como também são qualificados de jogos “inferiores”, capazes – afirma-se – de serem preparatórios para os jogos ditos “superiores”, ou seja, os esportes propriamente ditos. Que podemos pensar desse abandono e desse julgamento pejorativo? Conduzida pelos professores Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas, a análise dos jogos antigos do estado do Rio Grande do Sul confirma esse julgamento categórico? Não poderíamos pretender que os jogos tradicionais representem, ao contrário, um patrimônio social e cultural de um grande interesse?

O primeiro problema que se coloca ao pesquisador que quer estudar os jogos é conseguir identificar de modo objetivo o que ele denominará um “jogo” e, mais particularmente, um “jogo” tradicional. É a esse preço que ele poderá estabelecer comparações vantajosas entre as práticas de diferentes países e que seu estudo beneficiar-se-á de uma generalização eventual. As conclusões tiradas dos jogos brasileiros do Rio Grande do Sul, por exemplo, poderão ser confrontadas com as análises oriundas de jogos de regiões em que a cultura é muito diferente, como a Patagônia, a Ucrânia, a Tunísia ou a Coreia. É nessa ótica que poderá ser desenvolvida uma verdadeira antropologia dos jogos. Ainda, será necessário identificar os critérios que permitirão diferenciar os tipos de práticas lúdicas de modo operacional: é apenas sob essa condição que obteremos dados sólidos, autorizando interpretações de qualidade relativas à sua cultura de pertencimento. É capital escapar da armadilha semântica: o futebol ou o beisebol são “jogos tradicionais” ou “esportes”? Qual é, então, a diferença entre essas duas classes ludomotrizes e quais significações culturais podemos atrelar a elas? Tal atividade é um abandono físico informal ou podemos considerá-la como um jogo “tradicional”? Onde está o limite? Onde colocar o cursor?

O domínio é recheado de arapucas que lhe tornam delicado de explorar. O estudo dos jogos apresenta dificuldades temíveis: de um lado, as dificuldades de coleta de dados em campo e, do outro lado, obstáculos conceituais e metodológicos difíceis de superar. É essa dupla barreira que os professores Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas e sua equipe ousaram transpor nesta notável pesquisa sobre os jogos brasileiros.

Diferentes categorias de jogos

Toda atividade motriz não é um jogo, todo jogo não é “tradicional” e todo jogo competitivo não é necessariamente um “esporte”. Podemos designar com precisão os critérios que permitirão distinguir objetivamente as diferentes formas de prática física?

Os jogos físicos que nos ocupam aqui se caracterizam por uma atuação do corpo, por uma encenação de ações motrizes. Dito de outro modo, as práticas observadas decorrem de uma pertinência que não é essencialmente verbal ou cognitiva, mas motriz. A esse respeito, é oportuno apelar para a ciência da ação motriz ou praxiologia motriz. Nessa ótica, o jogo de xadrez, o *bridge* ou o pôquer não são jogos corporais fundados na ação motriz: eles não são nem jogos físicos tradicionais nem esportes.

Só empregaremos o termo “jogo” se a atividade for submetida a um sistema de regras. Senão, trataremos de comportamentos motrizes informais que não obedecem a nenhum código coletivo; esses comportamentos podem revestir um grande interesse, mas eles remetem, essencialmente, a uma iniciativa individual e à fantasia dos praticantes. As atividades não submetidas a um código aceito são chamadas de “quase jogos”; podemos tratar de todos os tipos de práticas ludomotrizes: *jogging*, nado, acrobacia, *rafting*, escalada, *trenó*, esportes sobre rodas, patins ou esqui, saltos e lançamentos etc. Inúmeras dessas práticas, de início espontâneas e informais, foram, às vezes, atreladas às obrigações de uma regra – o que as transformou em jogos tradicionais ou em esportes.

O jogo é, antes de tudo, um sistema de regras; esse sistema define a estrutura e o modo de funcionamento da atividade, ou seja, sua lógica interna. O estudo dos jogos motrizes consistirá, em sua grande maioria, em colocar a descoberto as consequências acarretadas por essa lógica motriz sobre as condutas dos jogadores e sobre as representações coletivas ligadas a cada jogo tradicional e a cada esporte.

Um elemento-chave se impõe frequentemente nos jogos: é a presença de uma competição. Não se trata de uma simples emulação; por competição, é necessário compreender uma situação de enfrentamento que regula as interações de oposição e que se acaba pela designação de um vencedor e de um vencido. Quando o jogo motriz se referir a uma competição, usaremos

a expressão “jogo esportivo”. Em certos jogos motrizes tradicionais, a competição está ausente, como nos jogos cantados e nas cantigas de roda, que ocupavam um grande espaço nas sociedades antigas. Esses jogos, que são, frequentemente, a sobrevivência de práticas religiosas, correspondem a um tipo de ritualização lúdica de cerimônias que está na raiz das culturas.

Por falar em esporte, é preciso ter um suporte suplementar: a atividade deve ser institucionalizada, ou seja, é preciso que as instâncias sociais tenham-na reconhecido e lhe designado um lugar em sua organização geral, seus calendários, seus grandes encontros nacionais e internacionais. Seguimos uma percepção econômica, midiática e mesmo política que confere ao esporte um alcance simbólico e de envergadura.

O jogo tradicional é, então, um jogo motor não institucionalizado, que se apoia em três critérios objetivos específicos precisos: uma situação motriz, um sistema de regras e uma competição ou uma ritualização.

O critério de institucionalização passa frequentemente despercebido de tão familiar que é. No entanto, ele é decisivo: um jogo esportivo que conhece a consagração institucional, como o futebol, poderia, no Brasil, ser colocado no mesmo patamar que o “Jogo de Betis/Taco”, por exemplo? O esporte e o jogo tradicional representam práticas que é preciso não confundir: o rótulo da instituição transfigura sobre um plano mundial, o que não passava, inicialmente, de um “quase jogo” ou um jogo tradicional com simples repercussão local.

A dimensão cultural dos jogos

Como todo fenômeno social, o jogo evolui e se transforma ao longo dos anos. Mesmo já tendo representado um fenômeno socialmente importante nos séculos passados, alguns jogos tradicionais perderam seu brilho e estão hoje totalmente deixados na sombra. Eles aparecem em defasagem e não são mais percebidos como portadores dos valores do momento. É também por essa razão que os jogos se revestem de interesse aos olhos dos pesquisadores: os comportamentos que eles encorajam, a lógica interna que eles ilustram correspondem às esperas, às aspirações e às normas da sua época. Os jogos são, de qualquer modo, o espelho da sociedade que lhes coloca em

cena. Imagem viva das mentalidades da sua comunidade, os jogos fazem viver, no corpo dos praticantes, certos traços marcantes de sua cultura. É assim que os jogos tradicionais do Rio Grande do Sul podem fazer reviver o patrimônio de um passado, em parte acabado, mas cuja população atual, além das mutações sociais, representa o indiscutível prolongamento.

O coração do estudo está bem aí: o jogo faz parte da cultura; ele é um *dos elementos do patrimônio imaterial de uma sociedade*. Essa propriedade foi classicamente o ponto cego das representações sociais e foi constantemente recusada pela *intelligentsia*, que alegava desprezar as manifestações do corpo. Só bem recentemente, em 2010, a Unesco mudou de atitude e decidiu inscrever os jogos tradicionais na lista das práticas do patrimônio cultural, tais como as pirâmides humanas da Catalunha, a luta tradicional da Turquia e certos jogos da Mongólia. E é bem nessa linhagem frutuosa que se situa a pesquisa que esta obra aborda.

É aí que reside um ponto que frequentemente fica no silêncio: que relação existe entre os modos de jogar e a sociedade de acolhida? Podemos relacionar, com base em argumentos, a lógica interna do jogo e a lógica externa do contexto social? É um dos grandes méritos da pesquisa conduzida pelos professores Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas o fato de terem relacionado as características da lógica ludomotriz com os traços dos praticantes, com seu ambiente e sua cultura.

Cada jogo foi preparado ao longo de uma história e é fruto de uma cultura particular. É nessa ótica que podemos falar de uma “etnomotricidade” e de um “etnoludismo”, que são marcados pelos traços da cultura no seio da qual eles se difundiram.

A região do Rio Grande do Sul oferece um caso particular, já que foi profundamente agitada por uma colonização colorida vinda da Europa e da África. Cada comunidade que se implantou no Brasil – portuguesa, alemã, italiana ou africana – tentou impor suas próprias maneiras de viver, de comunicar e de pensar o mundo. Os jogos viajaram clandestinamente nos barcos *dos missionários, dos mercadores e dos soldados*. Assim, foi provocado um confronto entre os jogos dos autóctones e os jogos dos colonos. Um tal fenômeno típico de aculturação nunca é unilateral: o colonizador impõe sua prática, mas esta é habitualmente mais ou menos modificada e adaptada pelos autóctones. O multiculturalismo produz frequentemente comportamentos,

músicas e jogos que não conservam integralmente seus traços originais e que se tornam mestiçados. Ritualizações são reproduzidas, mas com modificações que estão em melhor harmonia com a região de acolhida. É assim que se enriquece um patrimônio; não existe cultura “pura”, mas culturas que se reorganizam em função das influências vindas de outras partes. No seio dessas mestiçagens mais ou menos pronunciadas, uma região propõe as orientações de predileção que ilustram as grandes tendências da cultura de pertencimento.

Uma ludodiversidade aberta ao outro

A região do Rio Grande do Sul é um cruzamento de civilizações que deu origem a confrontos ligados a inúmeras ondas de colonização, subterrâneas (clandestinas ou legais) ou diretas. No plano dos jogos, seguiu-se uma multiplicidade de práticas ludomotoras importadas pelas comunidades étnicas, que os autores desta obra bem evidenciaram. Essa região do Brasil ilustra, no plano local, um fenômeno de nível mundial: uma ludodiversidade proliferante que propõe aos jogadores práticas cujas respectivas lógicas internas são bem diversas e frequentemente originais.

É plausível pensar que tal jogo da região foi influenciado por uma prática oriunda de outro país e, às vezes, até mesmo não passe de uma réplica local. No entanto, em um ângulo cultural, o que conta é a forma interrompida de modo preciso pelo jogo na região considerada, após a aculturação de uma eventual mistura. Nesse caso, torna-se outro jogo, próprio da cultura de adoção que finalmente o transformou e recriou de acordo com as significações singulares. O jogo é portador de um imaginário relacional, poético e mesmo, às vezes, político, que depende da história da população de ancoragem. O caso da “Capoeira” é exemplar: aparentemente simples diversão corporal, essa atividade jogada é, na realidade, um ato de resistência às autoridades, profundamente impregnado da cultura motriz e música africana dos praticantes. Além das manifestações motrizes, e pelas próprias formas de sua lógica interna, a capoeira põe em cena um simbólico que se vincula à expressão de uma identidade cultural.

O caso do “Betis/Taco” é igualmente interessante, pois esse jogo, fortemente implantado em Portugal, onde é denominado “Beto”, e encontrado no

Rio Grande, é desconhecido de muitas outras culturas, por exemplo, da cultura francesa. Em uma de suas versões clássicas, no que esse jogo é original?

O fato de que cada uma das “casas” seja ocupada simultaneamente por dois adversários é insólito, e a dissimetria dos dois papéis de defensor e de atacante está aqui muito pronunciada. Certamente esse jogo demanda um bom domínio do bastão, mas essa habilidade motriz é igualmente requerida por inúmeros outros jogos (hóquei, beisebol). A grande originalidade reside nas relações dos jogadores com os objetos (bastão, disco e tripés) em função da obtenção do ganho de cada ponto. Esse ganho é adquirido, não por um ato de oposição viva, como na maior parte dos esportes coletivos europeus (“gol” do futebol, “cesta” do basquete, “try” do *rugby* etc.), mas por um ato de total cooperação muito diferente das condutas esportivas habituais. É preciso uma antecipação recíproca dos dois defensores, uma avaliação justa das distâncias a percorrer em função do tempo disponível e uma excelente coordenação de suas estratégias de ação. Parece que as maneiras de utilizar o espaço e os objetos, os modos de estabelecer contatos com os outros participantes, de combater e de se ajudar, de introduzir os cantos e a música nos jogos, são profundamente dependentes da cultura de origem.

Mesmo que seja um excelente revelador de culturas, o jogo tradicional foi o grande esquecido da etnologia. Ele oferece, no entanto, um patrimônio de práticas particularmente propício à intervenção educativa. A imensa variedade dos jogos está na imagem da imensa variedade do mundo. Essa ludodiversidade ilustra a inesgotável pluralidade dos modos de viver do ser humano, de suas interações de agressividade e de solidariedade, das relações entre homens e mulheres, de suas relações com os objetos e o ambiente. Jogar é aprender a diversidade, é aprender a se adaptar ao outro segundo as ritualizações e as normas coletivas aceitas. Essa solicitação da ação motriz, diferente da ação verbal, traz uma nova dimensão que faz apelo à praxiologia motriz para esclarecer os processos de mobilização corporal desdenhados no passado.

Jogar é aceitar a diferença e fazer dela mesmo um trunfo. Por essa razão, os jogos tradicionais propõem um campo de práticas multiculturais particularmente favoráveis à aceitação das diversidades étnicas. O projeto de um atlas do patrimônio cultural mundial dos jogos tradicionais ofereceria uma bela ilustração dessa ludodiversidade.

Parece que as entrevistas sérias e documentadas, tais como as que são apresentadas aqui pelos professores Elizara Carolina Marin e João Francisco Magno Ribas e sua equipe, são um excelente aporte a esse avanço em favor de um melhor conhecimento dos jogos tradicionais, ligando intimamente a ação motriz dos jogadores à sua cultura de pertencimento.

Pierre Parlebas,
Universidade René Descartes – Paris V,
Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Sorbonne, França.

Introdução

O ser humano, desde o princípio da humanidade, através das relações entre os semelhantes e com a natureza, criou diferentes formas de se expressar (pelas relações sociais, pelo trabalho, pela alimentação, pela diversão etc.). Tais expressões humanas foram construídas pelo e no processo de desenvolvimento histórico, criadas e reconfiguradas de diferentes maneiras pelos povos de acordo com as formas como se relacionam com o entorno. Logo, diz-se que os seres humanos são seres culturais, seres que, por meio do trabalho e do fazer cotidiano, constroem, reconstróem e ressignificam aquilo que fazem.

O jogo é uma dessas expressões e, historicamente, esteve presente na vida das pessoas, nos diferentes grupos sociais, idades e gêneros, sendo atribuídos sentidos e significados diversos consoante cada cultura. Cultura entendida, a partir do que assinala Bosi (1987, p. 38), como processo cultivado no cotidiano, como “vida pensada”, como “fruto do trabalho”, ou seja, para além da redução barbarizante de mercadoria, soma de objetos ou herança.

O jogo como uma das dimensões da vida humana engendra relações com a cultura, com a vida social. Portanto, são manifestações culturais que compõem a identidade sociocultural dos povos e estão intimamente ligadas com as condições materiais de existência. O conhecimento dessas manifestações *colabora para a compreensão dos aspectos econômicos, políticos e sociais dos diferentes espaços onde eles ocorrem.*

Ainda que o jogo pertença, no senso comum, ao reino do não sério, do supérfluo, condizente com a ótica da produtividade que se evidencia não apenas na sociedade, mas também nas pesquisas realizadas sobre ela, o tema

jogo recebe atenção (não tanto quanto deveria) de diferentes áreas do saber, não é de hoje. Autores como Huizinga (1993), Caillois (1990), Elkonin (1998), entre outros, dedicaram-se a teorizar, classificar e categorizar o jogo erigindo obras, como, por exemplo, *Homo ludens* (HUIZINGA, 1993), *Psicologia do jogo* (ELKONIN, 1998) e *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (CAILLOIS, 1990), já clássicos no trato do tema.

Dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significados distintos, como também mudam os locais e os objetos para a sua realização. As regras, no entanto, permitem diferenciar cada jogo, e o objeto permite que o jogo se materialize (por exemplo, o tabuleiro no jogo de xadrez).

Elkonin (1998, p. 37) considera que a “base do jogo é social devido precisamente a que também o são sua natureza e sua origem, ou seja, a que o jogo nasce das condições de vida da criança em sociedade”. Dessa forma, as teorias do jogo que os deduzem e os reduzem aos instintos e aos impulsos biológicos empobrecem a origem histórica do jogo.

Na proposta ensejada, ancorada em autores como Elkonin (1998), Caillois (1990), Lavega (2000) e Parlebas (2001), o jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador, ou seja, caráter voluntário, busca de prazer, sendo o riso uma das consequências. Portanto, os jogos distinguem-se dos esportes institucionalizados, que seguem padrões internacionais de institucionalização e estão sujeitos a regras universais.

No que tange aos jogos tradicionais,¹ Parlebas (2001, p. 286) argumenta que o “sistema de regras constitui a matriz fundamental”, porém fica a cargo da cultura local a transmissão dos códigos e rituais. O sistema de regras é construído pelos grupos sociais que os praticam em consonância com o contexto em que os jogos se desenvolvem, pois a geografia e os costumes influenciam na sua organização. Ou seja, os jogos tradicionais estão relacionados diretamente com as condições espaciais do entorno e em consonância com os hábitos de vida dos que o desenvolvem e recriam. Significa dizer que os jogos tradicionais têm relação intrínseca com a identidade cultural dos grupos étnicos.

¹ Tratamos de jogos tradicionais ou populares indistintamente, significando que pertencem a um povo ou grupo social, participam de um processo de transmissão oral e são praticados por um determinado período. Portanto, combinam representatividade e temporalidade (LAVEGA, 2000).

Por meio da explicitação do jogo “Tala”, Parlebas (2001) ilustra a riqueza dos jogos tradicionais, suas possibilidades de inventar regras, de formar grupos de jogadores, de entrar em contato com o local, de comunicar, e a capacidade de iniciativa e decisão motora individual e grupal.

Parlebas (2001) definiu alguns parâmetros que servem para caracterizar o jogo tradicional e que dão sustentação a esta obra:

- está ligado à tradição de uma determinada cultura: relacionada ao tempo livre, religião, colheitas (zona rural), estação do ano, espaços urbanos, típicos de um determinado grupo social;
- é regido por um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes;
- não depende de instâncias oficiais: essas atividades acontecem a partir da organização local ou regional de um grupo social de acordo com suas necessidades e interesses. Por isso, para que o jogo aconteça, não se faz necessário que ele seja organizado por uma instância maior, como confederação ou federação, a exemplo dos esportes institucionalizados em que a confederação organiza e conduz as ações das modalidades de norte a sul do país;
- está à margem dos processos socioeconômicos: o jogo, mesmo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer (organização, início, regras, *marketing* etc.), diferente do que acontece nos esportes, que estão estritamente relacionados aos processos de produção e consumo.

São poucos os estudos que tratam dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul. É importante destacar o estudo realizado por Da Costa (2005), constituindo o *Atlas do esporte no Brasil*, em que elenca alguns jogos tradicionais dos descendentes alemães, italianos e portugueses. O autor se deteve, portanto, em apresentar determinados grupos sociais, em expor alguns marcos históricos das imigrações e em elencar certos jogos sem se aprofundar na descrição e nas relações com a cultura local. Na pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2003) em parceria com o Ministério do Esporte (ME), denominada de *Perfil dos estados brasileiros*, os jogos tradicionais não foram contemplados como preocupação de investigação. Vale destacar que, no Brasil, o Ministério de Esportes, via Secretaria Nacional de Esporte Recreativo e de Lazer (SNDEL/Rede Cedes), tem investido

esforços nesse sentido, subsidiando pesquisas científicas no trato do tema. Além disso, grupos de pesquisas de diferentes universidades empenham-se em abordar o tema jogos tradicionais.

Nesse sentido, assinalamos a relevância de pesquisas sobre jogos tradicionais e a necessidade de registro e difusão cultural de tal conhecimento, ainda considerado marginal, porém parte do patrimônio da humanidade, cabendo às instituições científicas, às instituições de gestão pública, entre outras, a produção de pesquisas e o desenvolvimento de políticas culturais.

Ressaltamos que a pesquisa e os registros dos jogos enquanto manifestações culturais não são uma preocupação que se resume ao Brasil, pois a União Europeia, por meio de projetos que envolvem diferentes universidades e pesquisadores, tem empenhado esforços para mapear a ocorrência do jogo em diferentes regiões da Europa e para desenvolver políticas culturais. Com tal envergadura, o programa “Cultura 2000”, desenvolvido nos anos 2005-2006, não somente realizou um diagnóstico sobre os jogos tradicionais nas diferentes regiões da Europa, como também desenvolveu ações, a exemplo da criação de uma página *web*, da elaboração de produtos audiovisuais e da organização de um congresso internacional. Ademais, em 2010, foi criada a Associação Internacional de Jogos e Esportes Tradicionais, agregando pesquisadores de diferentes continentes. Trata-se, portanto, de um tema atual e importante.

Cabe destacar que esta obra é resultante da pesquisa realizada pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF) do Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), aprovada (no ano de 2010) junto ao Governo Federal (Ministério do Esporte/SNDEL/Rede Cedes) e subsidiada por ele. O estudo contou com a colaboração do Grupo de Estudos Praxiológicos do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha (Centro de Lleida/Espanha), coordenado pelo pesquisador Dr. Pere Lavega Burgués, no que tange à construção metodológica e à análise dos dados.

A pesquisa objetivou realizar um *diagnóstico dos jogos tradicionais de grupos sociais do campo e da cidade no Rio Grande do Sul*. Destacamos que o objetivo não foi discutir a origem dos jogos tradicionais, mas a manifestação do jogo em determinados grupos sociais que compõem o estado.

Destacamos, ainda, que um dos aspectos que dificultaram o levantamento dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul diz respeito à ausência de

registro dessas ações (imagens, descrições, normas impressas, entre outros), tanto nas prefeituras quanto nas instituições de ensino. Partindo do pressuposto de que a história explica o presente, entendemos que o patrimônio cultural produzido pela sociedade deve ser registrado e preservado para auxiliar na compreensão dos rumos tomados por ela.

Constatamos que as prefeituras vêm priorizando a organização e sistematização de eventos esportivos e demonstrando pouco apoio às manifestações de jogos tradicionais, apesar da evidência da riqueza de jogos tradicionais no estado do Rio Grande do Sul, inclusive de eventos rurais (diferentes municípios organizam as Olimpíadas Rurais), contudo, não estão contemplados nas ações das políticas dos municípios da região. Assim, esta obra apresenta a sistematização referente aos jogos tradicionais no cenário do Rio Grande do Sul, evidenciando elementos que não estão contemplados em outros sistemas de informação institucional, com o objetivo de viabilizar o debate dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul.

O Rio Grande do Sul é um estado brasileiro que se caracteriza por uma população diversa em termos de grupos sociais e modos de vida. Embora seja um estado reconhecido no senso comum como reduto de imigração europeia e de pouca miscigenação, o Rio Grande do Sul compõe-se por várias culturas (alemã, italiana, africana, portuguesa, indígena, entre outras). As regiões denominadas Central, dos Vales e da Serra agregam números expressivos de descendentes europeus (alemães e italianos). A Federação das Associações das Comunidades Quilombolas do Rio Grande do Sul (<http://www.cpis.org.br/comunidades/html/brasil/rs/home_rs.html>) aponta que existem mais de 130 comunidades quilombolas em território gaúcho, concentradas principalmente em áreas rurais das regiões Leste (Litorânea), Central e Sudeste da Serra, além de comunidades quilombolas urbanas concentradas na região Metropolitana de Porto Alegre.² As regiões Norte/Noroeste e Leste (Litorânea) agregam grupos indígenas, respectivamente, dos povos Kaingang, Guarani e Guarani Mbyá. Os portugueses, desde o princípio da colonização do Brasil, instalaram-se no estado, principalmente nas regiões Sul e Central. Portanto, é importante verificar, nesta pesquisa, as práticas lúdicas que se assemelham, a transmissão e as significações de que se revestem.

² O projeto inicial previa pesquisar comunidades quilombolas, mas, em virtude da distância geográfica de quilombos com marcas culturais expressivas, do tempo e de recursos financeiros exíguos, decidimos adiar a pesquisa desse grupo social.

O Rio Grande do Sul, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2003), possui uma população de 10.693.929, distribuída em 496 municípios, e área total de 268.781,896 km², constituindo-se no mais populoso e maior estado da Região Sul. Limita-se com o Uruguai (sudoeste), Argentina (noroeste), Santa Catarina (norte) e Oceano Atlântico (leste).

Dados gerais, econômicos e sociais evidenciam que o estado possui um dos melhores Índices de Desenvolvimento Humano (IDH) do Brasil, segundo o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud), além de apresentar o melhor índice de desenvolvimento do País. As principais atividades econômicas do estado são a agricultura, indústria, serviços e agropecuária.

A colonização europeia, principalmente dos portugueses, alemães, italianos e espanhóis, iniciou-se no século XVII, concomitantemente com as disputas das terras gaúchas entre Portugal e Espanha. No Tratado de Tordesilhas, o estado pertencia à Espanha. Em 1660, Portugal criou a Colônia do Sacramento, no Alto Uruguai. Em 1687, os jesuítas espanhóis retornaram ao estado, fundando os Sete Povos das Missões. O interesse português pelo estado começou a se intensificar no século seguinte, principalmente com a criação de uma base militar junto à atual cidade de Rio Grande, denominada Forte Jesus Maria José (1737), e, cinco anos mais tarde, com a fundação do Porto dos Casais (atual cidade de Porto Alegre). Após várias batalhas pela posse das terras, Espanha e Portugal assinaram o Tratado de Madri, em 1750, pelo qual os portugueses davam aos espanhóis a Colônia de Sacramento e recebiam em troca os Sete Povos das Missões. Os jesuítas espanhóis não aceitaram a decisão do tratado e travaram uma violenta guerra, que durou cerca de seis anos. Em 1777, foi garantida a soberania portuguesa pelo estado, após a assinatura entre os dois países do Acordo de Santo Ildefonso. Mesmo assim, aconteceram várias guerras entre portugueses e espanhóis pela disputa do território do Rio Grande do Sul, em que os portugueses acabaram expulsando os espanhóis, até que, no ano de 1821, o Uruguai tornou-se independente, viabilizando a configuração atual do estado em termos políticos (NORONHA, 2006).

Esse breve histórico elucidava a constituição do estado gaúcho, que, em relação ao restante do Brasil, tardou um pouco mais em função dessa disputa entre Portugal e Espanha e, principalmente, pelo fato, segundo Barroso

(2009), de esse território não oferecer atrativos econômicos que atendessem à política mercantilista reinante e que justificassem um empreendimento colonizador. Ros (2008) apresenta outros fatores importantes, referentes às dificuldades de acesso ao litoral e à configuração original da vegetação (campos e matas), que estabeleceu a divisão territorial do trabalho (o campo foi destinado às atividades da pecuária extensiva, e as florestas, à extração de erva-mate e a uma agricultura de subsistência).

Para Noronha (2006, p. 27), um aspecto que justificou o desinteresse espanhol pela Região Sul estava relacionado a uma questão política,

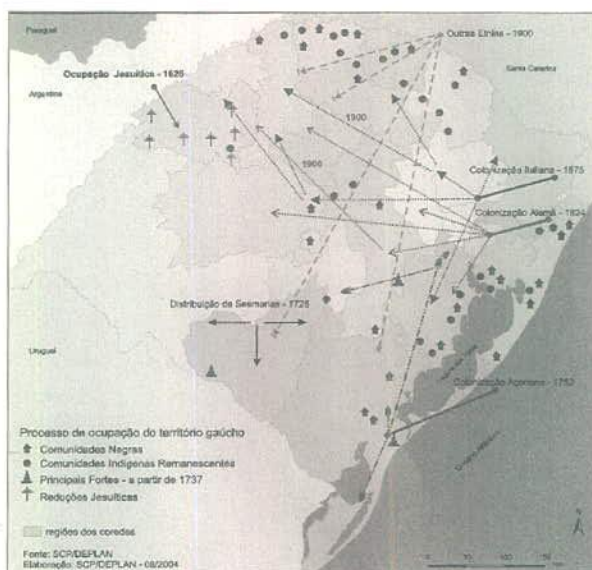
[...] pois havia o Tratado de Tordesilhas que praticamente colocava todo o Rio Grande do Sul em território espanhol, que, por sua vez, também não tinha interesse em colonizar um território que não se enquadrava nos interesses mercantis do período.

Por isso, até o ano de 1777, quando foi garantida a soberania portuguesa pelo estado, após a assinatura do Acordo de Santo Ildefonso entre os dois países, o estado do Rio Grande do Sul se constituía em uma aposta incerta e palco de sangrentas batalhas até 1821, ano da independência do Uruguai.

No contexto do movimento de colonização no século XIX, operada pelo governo brasileiro, a região Sul do País foi um dos alvos deste processo, que, de acordo com Herédia (2001, p. 2), essa decisão está justificada da seguinte forma:

O movimento de colonização no século XIX trazia em seu bojo uma série de objetivos que, interligados, mostravam a proposta do próprio movimento. Entre eles a formação de um grande exército pela necessidade de defesa do território onde eram visíveis as dificuldades de controle das fronteiras e conseqüentemente da própria hegemonia; a ocupação dos espaços vazios que propiciasse o desenvolvimento da agricultura, do comércio e da indústria, criando classes sociais intermediárias entre o senhor de terras e o escravo; a substituição da mão de obra escrava pela mão de obra livre, assalariada devido à expansão da causa abolicionista e à implantação do trabalho livre que desenvolveriam as cidades, estimulariam o comércio e fomentariam a criação de serviços de infraestrutura, gerando um desenvolvimento para o país. Além desses objetivos, havia a clara intenção de branquear a raça, uma política assumida pela elite intelectual brasileira e pelos legisladores do império, garantindo que os colonos europeus que viessem colonizar o Brasil fossem brancos.

O mapa da figura 1 apresenta o processo de colonização do estado do Rio Grande do Sul, evidenciando os períodos em que ocorreu a imigração dos grupos sociais estudados nesta pesquisa. Obviamente que os povos indígenas já habitavam essa região antes da vinda dos portugueses e espanhóis, estimativa de 11 mil anos antes da colonização das Américas. Neste mapa, é possível evidenciar a colonização das ocupações jesuíticas (espanhóis) no noroeste do estado no século XVII, a colonização açoriana no século XVIII, as colonizações alemã e italiana no século XIX e as demais no século XX.



Fonte: SCP/Deplan (2004).

Figura 1 – Mapa da colonização no Rio Grande do Sul

A pesquisa que resultou nesta obra foi motivada pelo interesse de identificar elementos urbanos e rurais com suas marcas, diferenças e semelhanças no que tange aos jogos tradicionais. Portanto, o recorte em torno dos diferentes grupos sociais e a definição dos municípios levou em conta os seguintes aspectos: proximidade com a Universidade Federal de Santa Maria, local de trabalho dos pesquisadores; municípios rurais e urbanos;³ expressividade

³ Dados do IBGE (2003) apontam que 84% dos brasileiros residem em áreas urbanas. Mas, se levarmos em conta os critérios estruturais demográficos (número de habitantes dos municípios), densidade habitacional (abaixo de 150 habitantes por km²), localização (grau de

cultural; disponibilidade dos recursos financeiros, materiais e pessoais; e tempo limitado estipulado para a realização da pesquisa. Nesse sentido, pesquisamos municípios constituídos predominantemente por descendentes alemães, italianos e portugueses e uma reserva indígena, apresentados a seguir:

- alemã: Agudo (Região Central), Nova Petrópolis (Serra Gaúcha) e Santa Cruz (Região Central);⁴
- italiana: São João do Polêsine e Ivorá (Região Central) e Bento Gonçalves (Serra Gaúcha);
- portuguesa: Pelotas e Rio Grande (Região Sul);
- indígena: Reserva de Guarita e Tenente Portela (Região Norte).

A pesquisa se propôs a articular a discussão sob a orientação do materialismo histórico dialético, levando em consideração categorias metodológicas como práxis, totalidade, contradição e mediação, como sugere Kuenzer (1998). Procuramos dar conta da descrição dos jogos identificados e suas relações com o contexto sociocultural. A descrição dos jogos tradicionais teve como sustentação a praxiologia motriz, ciência que se dedica a compreender a lógica de funcionamento dessas manifestações, evidenciando, assim, a dinâmica central do jogo tradicional. Essa teoria, no movimento dialético,

adjacências das aglomerações) e ainda critérios funcionais (que dizem respeito ao transporte coletivo urbano e aos equipamentos educacionais, culturais e de saúde), identifica-se, tal como argumenta Veiga (2004), um percentual de 30% da população vivendo em áreas rurais e 20% em áreas intermediárias entre o urbano e o rural. À luz das análises desse autor sobre os destinos da ruralidade no processo de globalização, o rural não desaparece; ao contrário, tende a se revigorar mediante mutações, o que reforça a necessidade de investir em pesquisa para compreender tais mutações (inclusive no campo do esporte e do lazer). Além disso, há estados do Brasil que possuem marcas profundas de ruralidade. O *Atlas socioeconômico Rio Grande do Sul* (2002) demonstra que, tradicionalmente, o Rio Grande do Sul destaca-se pelo investimento no setor agropecuário, sendo que, entre as propriedades rurais existentes no estado, 85,71% possuem menos de 50 hectares de terra, ou seja, há predominância de médias e pequenas propriedades distribuídas em diferentes regiões.

⁴ Cabe esclarecer que a opção por três municípios com predominância da cultura alemã se deu em virtude de, no processo de realização da pesquisa, termos identificado a expressividade da cidade de Santa Cruz do Sul no que tange à organização e preservação dos jogos tradicionais; dois municípios predominantemente da cultura italiana que, além de contemplar o rural e o urbano, destacam-se pela preservação das tradições; dois municípios-polo da imigração portuguesa no Rio Grande do Sul; e uma reserva indígena, Reserva de Guarita, pela expressividade em termos de número de habitantes e de organização.

instrumentaliza⁵ o entendimento de lógica interna que será tensionado com os elementos do contexto, denominado, por Parlebas, de lógica externa.

Para a consecução da pesquisa, foi necessário mesclar e articular um conjunto de recursos metodológicos desenvolvidos em três fases de execução. A primeira compreende o período de janeiro a junho de 2010, quando foi realizada a caracterização das condições socioculturais dos municípios investigados, a interlocução com o universo da investigação e o afinamento dos procedimentos metodológicos. Na segunda fase, período de julho a novembro de 2010, realizamos a coleta das informações e organização dos dados. Consoante à segunda fase e para além dela, período de julho de 2010 a maio de 2011, foi elaborada a sistematização dos dados.

Para a caracterização dos contextos pesquisados e o levantamento de informações, consultamos as seguintes fontes de pesquisa: *sites*, documentos oficiais das secretarias dos municípios, mídia impressa e contatos via telefone e *e-mail*.⁶ Utilizamos, como instrumento, um roteiro com o fim de orientar a coleta de informações sistematizada nos *sites* e documentos diversos a partir de categorias definidas *a priori*. Para a pesquisa dos jogos tradicionais, utilizamos entrevistas com historiadores e com sujeitos sociais envolvidos na organização e desenvolvimento dos jogos tradicionais, bem como registro audiovisual e observações dos jogos tradicionais nos municípios investigados.⁷

A realização das entrevistas⁸ possibilitou contato direto com os sujeitos envolvidos nas manifestações investigadas, elucidação de dúvidas e,

⁵ Estudos realizados por Araújo (2009) indicam que, em concepções que têm como parâmetro o materialismo histórico dialético, o conhecimento praxiológico se constitui em um elemento de instrumentalização no processo de apropriação do conhecimento das manifestações de jogos tradicionais e esportes.

⁶ O contato prévio com as secretarias municipais constituiu um ponto de partida de extrema relevância, pois possibilitou: mapear o município e identificar as instituições e pessoas envolvidas com as manifestações de jogo vinculadas ao grupo investigado; sensibilizar os gestores sobre a relevância do estudo e o necessário mapeamento dos jogos tradicionais vinculados à cultura do município; e oficializar a autorização das informações com base em um termo de autorização com os pesquisadores. Realizamos os primeiros contatos pessoalmente, ou via telefone e *e-mail*, já com informações obtidas *a priori* a partir do *site* do município.

⁷ À medida que os dados iam sendo coletados, eram transcritos e organizados em pastas e arquivos de cada município.

⁸ O roteiro de entrevista foi organizado com base nas pesquisas realizada pelo Grupo de Estudos Praxiológicos do Instituto Nacional de Educación Física da Catalunha, Centro de Lleida/Espanha, coordenado pelo professor Pere Lavega Burgués.

fundamentalmente, compreensão da estrutura de funcionamento (lógica interna) e dos elementos contextuais dos jogos (lógica externa).

De acordo com Parlebas (2001), a estrutura de funcionamento de um jogo tradicional ou esporte (lógica interna) é composta pelo regulamento e pelas relações com o espaço, tempo, jogadores e materiais. Nesta obra, com o intuito de facilitar o entendimento do leitor em relação à descrição desses elementos, utilizamos a seguinte estrutura:

Lógica interna
<ul style="list-style-type: none">• Objetivo do jogo• Materiais utilizados• Descrição do jogo• Número de jogadores e funções• Espaço do jogo• Sistema de pontuação• Tempo de duração• Finalização do jogo• Premiação• Outras maneiras de jogar

Com relação à lógica externa, que consiste no contexto em que o jogo tradicional está inserido, foi necessário optar por alguns elementos que pudessem evidenciar aspectos centrais desse espaço de inserção do jogo tradicional. Ainda apoiados em Parlebas (2001), a lógica externa consiste no contexto em que o jogo tradicional está inserido. Assim, para possibilitar ao leitor o entendimento da lógica externa, apresentamos os seguintes elementos:

Lógica externa
<ul style="list-style-type: none">• Modelo organizativo• Instituição organizadora• Membros da organização• Tipo de público• Reconhecimento institucional• Jogadores• Local• Histórias ou palavras representativas do jogo• Abrangência da atividade• Dados históricos• Abrangência de inserção da atividade

Na descrição, utilizamos como critério as características de realização do jogo, quais sejam: *motriz*, para os que têm como lógica e essência a

realização de ações que envolvam movimentos; e de *mesa*, para aqueles cuja participação dos jogadores não é enfatizada pelo movimento. No que tange aos jogos motores, utilizamos a classificação proposta por Pierre Parlebas (2001), mais especificamente, os critérios de interação dos jogos, ou seja:

- *psicomotriz*: jogos que não apresentam em sua lógica de funcionamento nenhum tipo de interação, isto é, o praticante realiza a atividade sem a necessidade de considerar adversários ou companheiros durante a tarefa;
- *cooperação*: jogos que possuem como essência a interação direta com companheiros, sendo que as mensagens deverão ser claras, facilitando, assim, o processo de comunicação;
- *oposição*: jogos que apresentam elementos de contracomunicação, que implicam interpretação das informações do adversário, como acontece em atividades de lutas;
- *cooperação/oposição*: jogos que envolvem as duas categorias anteriores concomitantes, implicando processos de tomada de decisão em relação a companheiros e adversários, mais comumente denominados de Jogos Esportivos Coletivos.

Essas denominações foram pensadas para este material no sentido de auxiliar o leitor na ideia central do jogo. Mas é importante destacar também a complexidade que os jogos tradicionais poderão ter em função das particularidades do contexto, em que elementos de vitória e derrota, por exemplo, poderão não estar presentes em muitos casos.

Para a consecução do reconhecimento do contexto do jogo nos municípios pesquisados (lógica externa) e compreensão do funcionamento do jogo (lógica interna), foram realizadas várias visitas aos diferentes municípios, nos espaços urbanos e rurais; conversamos e entrevistamos pessoas; visitamos museus e prefeituras, presenciamos e registramos os jogos e eventos (em que os jogos se apresentavam e no momento em que eram realizados). O número de retornos para cada município ficou dependente da quantidade de jogos tradicionais encontrados, da organização do município em torno dos jogos, dos sujeitos entrevistados, da qualidade e da consistência dos dados coletados, entre outros.

Após contato prévio com as secretarias municipais e instituições relacionadas à cultura do município, traçávamos um plano de trabalho (roteiro de viagem) *in loco* para realizarmos as entrevistas, observações e visitas

às bibliotecas e museus, agregando o maior número possível de contatos e agendamentos prévios, para realizar um levantamento abrangente dos jogos tradicionais da cidade.⁹ No caso dos indígenas, foi necessário realizar, previamente, contato junto à comunidade da reserva e solicitar o aceite por parte do cacique, que realizou uma consulta com a comunidade da Reserva de Guarita¹⁰ para definir tal solicitação.

Os jogos tradicionais encontrados pelos descendentes alemães, italianos e portugueses, bem como pelos indígenas, apresentam tanto especificidades quanto jogos em comum, tais como cabo de guerra e carregar a tora. Os jogos são desenvolvidos tanto nos pequenos quanto nos grandes municípios, nos contextos rural e urbano. Há jogos vivenciados especialmente pelo gênero feminino (loto, bolãozinho de mesa, alguns jogos de carta, entre outros), jogos vivenciados fundamentalmente por homens (cavalaria, *schafkop*, carregar a tora) e jogos vivenciados por ambos os gêneros. Nos depoimentos dos entrevistados, é frequente a manifestação sobre os jogos tradicionais como reduto das pessoas idosas e como coisa ultrapassada ou de “colono”, pelos mais jovens.

Tanto há jogos em fase de regressão, ou seja, que estão perdendo vitalidade, quanto há jogos em fase de progressão, isto é, sendo estimulados, valorizados, com adesão cada vez maior de jogadores, como é o caso de escolas indígenas da Reserva do Guarita que vêm resgatando a história dessas manifestações no contexto escolar e, ainda que de forma discreta, retomando essas manifestações fora desse espaço. Em virtude de alguns municípios pesquisados fazerem parte de rotas turísticas, o jogo tradicional também aparece como mercadoria. Todavia, ao mesmo tempo que visibilizam suas tradições para comunidades externas, realimentam sua própria cultura, suas próprias tradições.

A obra está estruturada em duas partes. A primeira parte contempla quatro capítulos sobre os jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, respectivamente dos grupos sociais indígena Kaingang, alemão, italiano e português.

⁹ As entrevistas foram agendadas previamente, segundo a disponibilidade dos participantes e realizadas consoante o aceite e assinatura do termo de consentimento.

¹⁰ Os documentos requeridos pela Fundação Nacional do Índio (Funai) para solicitar a autorização de acesso à reserva foram: atestado médico informando que não possui doenças contagiosas, comprovante de vacinação, cópia do projeto, carta de apresentação da UFSM e autorização da comunidade.

Nesses quatro capítulos iniciais, para cada grupo social, apresentamos algumas características sociais e históricas dos municípios envolvidos, culminando com a apresentação dos jogos tradicionais, que engloba, portanto, as lógicas externa e interna do jogo tradicional.

A segunda parte contempla dois capítulos referentes aos jogos tradicionais no contexto mundial. No capítulo 1, sob autoria de Paulo Coêlho de Araújo, Ana Rosa Fachardo Jaqueira, Mário Duarte Maia Rodrigues, trata-se da lógica interna e da lógica externa do Jogo do Beto/Betes nos contextos de Portugal e Brasil. O processo de colonização brasileira, desencadeado pelos portugueses e por outras nações europeias no decurso do século XVI e seguintes, trouxe consigo um conjunto de expressões culturais e, entre elas, um significativo número de jogos representativos das suas muitas tradições lúdicas nas cidades, vilas e aldeias. Entre eles, sobressai o Jogo do Beto português, que, no Brasil, apresenta-se com distintas denominações e que, na atualidade, expressa-se com maior vitalidade do que o seu congêneres lusitano.

Para finalizar a obra, o capítulo 2, de autoria do professor Pere Lavega Burgués evidencia que as iniciativas de pesquisa, registro e democratização do jogo tradicional também existem em outros países e continentes. Os jogos mostram traços importantes no âmbito da Educação Física, do tempo livre e também das pessoas e associações mundiais que trabalham para preservar, registrar, investigar e organizar eventos, vislumbrando a atuação em rede. Trata-se de um convite a uma “viagem” intelectual entre distintos continentes.

Elizara Carolina Marin e
João Francisco Magno Ribas,
Organizadores.

Referências

ARAÚJO, P. A. **Aproximação teórico-metodológica da abordagem crítico-superadora com a praxiologia motriz**: primeiras orientações para a prática pedagógica. 2009, 23 f. Monografia (Especialização em Educação Física Escolar)– Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2009.

ATLAS do Desenvolvimento Humano do Brasil. **Banco de dados eletrônico do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD)**. Disponível em: <http://www.pnud.org.br/atlas/>. Acesso em 11 de outubro de 2010.

ATLAS Socioeconômico do Rio Grande do Sul. **Ocupação do território**. 2002. Disponível em: <http://www.scp.rs.gov.br/ATLAS/atlas.asp?menu=467>>. Acesso em: 7 mar. 2010.

BARROSO, Vera Lucia Maciel. O povoamento do território do Rio Grande do Sul/Brasil o oeste como direção. **Revista Digital Estudos Históricos**, CDHRP, n. 2, p. 1-29, ago. 2009. Disponível em: http://www.estudioshistoricos.org/edicion_2/vera_maciel.pdf>. Acesso em: 22 out. 2010.

BOSI, Alfredo. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, Gerd et al. **Cultura brasileira: tradição/contradição**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1987. p. 31-58.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

DA COSTA, L. Pereira da. **Atlas do esporte no Brasil: atlas do esporte, educação física e atividades físicas de saúde e de lazer no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

ELKONIN, Daniil. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HERÉDIA, Vânia. A imigração europeia no século passado: o programa de colonização no Rio Grande do Sul. **Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales**, Barcelona, Universidad de Barcelona, v. 10, n. 94, agosto 2001. Disponível em: <http://www.raco.cat/index.php/scriptanova/article/view/58865/69002>>. Acesso em: 22 out. 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Perfil dos estados brasileiros**. Pesquisa de informações básicas dos estados. Rio de Janeiro, 2003.

Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/estadosat/perfil.php?sigla=rs>>. Acesso em: 22 out. 2010.

KUENZER, Acácia Zeneida. Desafios teórico-metodológicos da relação trabalho-educação e o papel social da escola. In: FIGROTTO, G. **Educação e crise do trabalho**: perspectivas de final de século. Petrópolis: Vozes, 1998. p. 55-75.

LAVEGA, Pere. **Juegos y deportes populares tradicionales**. Barcelona: INDE Publicaciones, 2000.

NORONHA, Andrius Estevam. Análise sobre o ordenamento territorial no Rio Grande do Sul. **Caminhos de Geografia**, v. 18, n. 7, p. 27-36, jun. 2006.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad**: léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PNUD. Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento. Disponível em: <<http://www.pnud.org.br/home/>>. Acesso em: 11 out. 2010.

ROS, César Augusto da. Gênese e constituição da estrutura de posse e uso da terra no Rio Grande do Sul: uma análise a partir do processo de ocupação e apropriação do território. In: SECRETO, Maria Verônica; CARNEIRO, Maria José; BRUNO, Regina. (Org.). **O campo em debate**: terra, homens, lutas. Rio de Janeiro: Mauad X: Edur, 2008. p. 215-237.

VEIGA, José Eli da. Destinos da ruralidade no processo de globalização. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 18, n. 51, p. 51-68, 2004.

PARTE I

*Jogos Tradicionais
no Rio Grande do Sul*

Grupo Social Indígena

João Francisco Magno Ribas

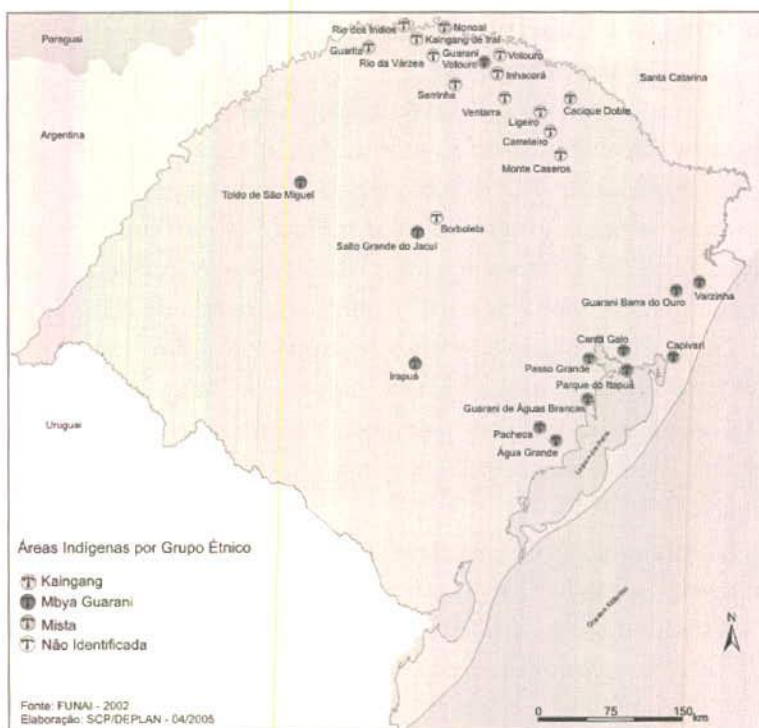
Os povos indígenas no Brasil são o retrato da grande diversidade cultural: já foram identificados mais de 230 povos, com mais de 172 línguas diferentes e um vasto repertório de manifestações culturais (artesanatos, pinturas corporais, danças, rituais, músicas, jogos e brincadeiras). Tais legados culturais se constituem em importantes elementos de resgate, valorização e reflexão na sociedade brasileira que, aos poucos, vêm sendo contemplados nas políticas públicas e tematizados em distintas áreas, o que representa um razoável acúmulo de conhecimento.

A hipótese mais aceita da formação dos habitantes do continente americano é a de que descendem de populações advindas da Ásia. Seus vestígios datam de 11 a 12,5 mil anos, não havendo, todavia, consenso acerca do período de chegada dos primeiros imigrantes. De acordo com os arqueólogos, os povos indígenas instalados na América do Sul são originários de povos caçadores vindos da América do Norte, há pouco mais de 11 mil anos. No Brasil, há evidências de que essa ocupação pode ser ainda mais antiga, a partir de vestígios encontrados na Bahia e no Piauí. Por se tratar de uma área do conhecimento que merece muito investimento acadêmico, já que muitas das evidências ainda são polêmicas, tem sido difícil traçar com segurança as formas de povoamento da região (FUNAI, 2011).

O povo Kaingang pode ser encontrado nos estados de São Paulo (171), Paraná (9.791), Santa Catarina (6.397) e Rio Grande do Sul (17.515), totalizando 33.876 indígenas, que vivem, atualmente, em mais de trinta Terras Indígenas do estado, de acordo com o Sistema de Informações da Atenção à Saúde Indígena (Siasi), conforme relatórios demográficos referentes a 1º de julho de 2010 (FUNASA, 2002). Tempos atrás, os Kaingang eram conhecidos como Guaianá ou por denominações menos técnicas, como Coroados (pelo corte de cabelo), Bugres, Tupi, Botocudos, entre outros. Somente a partir de 1882, o paranaense Telemaco Morocines Borba (revolucionário, sertanista, antropólogo, escritor e político da época) utilizou a expressão Kaingang para designar todos os índios não Guarani dos estados de São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul (BECKER, 1995).

Wiesemann (1978 apud SILVA, 2001) diferenciou cinco dialetos para a língua Kaingang que estão circunscritos a regiões restritas: 1) *dialeto de São Paulo*, entre os rios Tietê e Paranapanema; 2) *dialeto do Paraná*, entre os rios Paranapanema e Iguazu; 3) *dialeto central*, entre os rios Iguazu e Uruguai; 4) *dialeto sudoeste*, ao sul do rio Uruguai e a oeste do rio Passo Fundo; e 5) *dialeto sudoeste*, ao sul do rio Uruguai e a leste do rio Passo Fundo. Sendo assim, no Rio Grande do Sul, é possível encontrar dois dialetos diferentes entre os Kaingang, mas que, segundo o próprio autor, não estabelecem uma limitação de diálogo entre as distintas reservas indígenas Kaingang existentes no Brasil.

O estado do Rio Grande do Sul tem uma população de 19.634 indígenas, de acordo com o relatório demográfico de 2010 (RIO GRANDE DO SUL, 2002) do Siasi, formada por grupos indígenas Guarani (1002), Guarani Mbya (1117) e Kaingang (17.515) (FUNASA, 2002), como pode ser observado na figura 1.



Fonte: *Atlas socioeconômico do RS (RIO GRANDE DO SUL, 2002)*.

Figura 1 – Áreas indígenas por grupo étnico

Esses dados revelam as dificuldades encontradas até hoje para que os indígenas adquiram direito de acesso ao território que lhes pertence, viabilizando a preservação e o desenvolvimento do conhecimento e da cultura dos povos indígenas. No Rio Grande do Sul, entre os fatos mais marcantes da história, estão os violentos conflitos que envolveram os índios Guarani e as tropas espanholas e portuguesas no século XVIII, quando houve um dos maiores massacres de índios Guarani. Na atualidade, a dificuldade de delimitação e preservação das Terras de Povos Indígenas traduz uma das principais violências da sociedade contra eles. Aqui é importante citar Enge (2010, p. 13), que diz:

Não é raro encontrar nas terras indígenas indícios de lugares de antigas aldeias que eram referenciados pelos Kaingang, e atualmente ocupados por lavouras e plantações (policultura de soja, milho, trigo), porém, reconhecidos como marcas culturais indeléveis de antigos Kaingang.

Terra Indígena Guarita – Kaingang

No Rio Grande do Sul, os Kaingang estão presentes em mais de 75 aldeias ou acampamentos, em 32 municípios, integrando o maior grupo indígena do estado, com 17.515 indígenas. A Terra Indígena de Guarita está localizada na região noroeste, entre os municípios de Tenente Portela, Redentora e Erval Seco, e compreende 23.406,8684 hectares de área, com cobertura de mata primária de 51,18%, mata secundária de 20,52%, capoeira de 18,17%, uso agrícola de 8,59% e solo exposto de 1,54% (espaços que são utilizados de diferentes maneiras pela comunidade indígena). A demarcação desse território indígena ocorreu em 1918 e foi homologada pelo Presidente da República somente em 1991, em cumprimento à Constituição Federal de 1988 (SOMPRÉ, 2007).

A Terra Indígena de Guarita é a mais populosa de todas as comunidades Kaingang do estado. O seu contingente populacional é de 5.109 Kaingang e 259 Guarani, totalizando uma população de 5.368 indígenas, distribuídos em 13 setores populacionais, conforme a tabela 1.

Tabela 1 – Setores populacionais

Nome do setor	Município	Kaingang	Guarani	Total
Bananeiras	Redentora	533	06	539
Capoeira dos Amaros	Redentora	11	37	48
Estiva	Redentora	351	101	452
Gengiva	Redentora	10	113	123
Irapuá	Redentora	583	-	583
Katiú Griá	Redentora	181	1	182
Laranjeira	Redentora	150	-	150
Mato Queimado	Redentora	288	-	288
Missão	Redentora	624	1	625
Pau Escrito	Redentora	383	-	383
Km 10	Tenente Portela	665	-	665
Pedra Lisa	Tenente Portela	587	-	587
Três Soitas	Tenente Portela	743	-	743
	Total	5.109	259	5.368

Fonte: Siasi, conforme relatórios demográficos referentes a 1º de julho de 2010 (FUNASA, 2002).

Nos 13 setores citados, estão situadas dez escolas de Ensino Fundamental completo, onde atuam, aproximadamente, cem professores indígenas e mais de sessenta não índios. Segundo um dos professores que atuam na Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental Bento Pigog, um dos principais desafios da escola indígena da Reserva de Guarita de hoje é o resgate da língua Kaingang, pois, atualmente, não tem sido usada e, muitas vezes, é desconhecida por índios com idade inferior a trinta anos. As escolas da reserva estão resgatando a língua Kaingang, propondo, inclusive, uma forma escrita.

As manifestações lúdicas desenvolvidas nos conteúdos escolares dos Kaingang são as danças, arremesso de lança, arco e flecha, corrida de fundo, corrida de 100 metros, jogo de peteca, meia maratona, salto em distância, salto em altura, futebol masculino e feminino, cabo de guerra, natação, voleibol, lutas corporais, canções e música. O professor também é responsável por um projeto de resgate de jogos e brincadeiras junto aos índios mais velhos da comunidade, processo bastante difícil, segundo ele, já que existe resistência por parte dessa comunidade em relatar temas do passado. Por isso, esse professor transformou-se no principal colaborador da pesquisa, facultando a descrição das manifestações indígenas relatadas a seguir.

O estudo também se propôs ao resgate de brinquedos indígenas tradicionais, desenvolvido pelo professor indígena e artesões, junto à comunidade de São João do Irapuá, no município de Redentora. O resultado desse trabalho foi o resgate dos seguintes brinquedos: Bocó (Mokã em Kaingang), um tipo de arma confeccionada com bambu, Cobra (Pyn em Kaingang) e Lagarta (Tênghó em Kaingang), confeccionados com palha de milho.

A agricultura de subsistência é a maior forma de sobrevivência das famílias Kaingang, mas poucas praticam agricultura comercial de grãos em pequena escala de produção. Verificou-se que algumas pessoas da aldeia de Pedra Lisa têm emprego na comunidade como professores, agentes de saúde e funcionários de escolas. Outros, fora da aldeia, vinculam-se a diferentes empregos nas cidades. Sompré (2007, p. 27), ao analisar as políticas públicas no setor de Três Soitas, da Terra Indígena de Guarita, dentro de certos parâmetros de sustentabilidade, complementa essa informação explicando que:

Atualmente, a economia da comunidade está centrada na venda de artesanato, na produção agrícola de subsistência, sendo cultivados como produtos principais: milho, feijão, arroz, mandioca, batata-doce, ainda

insuficientes para o sustento das famílias. Estas produções dão-se em regime de agricultura familiar com algumas experiências esparsas, de lavouras de milho e soja para o mercado.

A atividade artesanal entre os povos indígenas esteve sempre presente, mas a prática de comercialização de produtos oriundos dessa atividade se deu de forma mais efetiva nos últimos tempos. A confecção desses produtos, anteriormente para uso como utensílios domésticos ou para rituais místicos, surgiu como uma alternativa de geração de renda bastante relevante às famílias produtoras, que passaram de uma prática de subsistência ou bens de troca para uma prática comercial, com importante geração de renda para a comunidade.

O artesanato dos índios de Guarita tem sido uma das principais atividades econômicas da comunidade, reconhecida e comercializada em todo o estado do Rio Grande do Sul e parte de Santa Catarina, principalmente nas datas festivas de Natal e Páscoa, auge da comercialização desse trabalho manual, que auxilia na compreensão da história dessa comunidade. De acordo com a seção de artesanato do *site*¹¹ da Terra Indígena de Guarita:

O artesanato Kaingang é expressão cultural, sinal de pertencimento, que identifica o artesão como membro de uma comunidade Kaingang, através de seus grafismos e modelos com características próprias. A atividade artesanal atualmente garante o sustento de muitas famílias na comunidade da Terra Indígena de Guarita, especificamente em grupos de famílias que dedicam a maior parte de suas atividades de trabalho ao artesanato, destinado ao comércio local e regional, como atividade econômica na situação de contato, sendo este de extrema beleza e de grande valor artístico, tem seu valor apreciado por utilizar matéria-prima local e porque é expressão da diversidade cultural do povo Kaingang.

Além do contexto escolar que vem fazendo um resgate histórico de jogos dos povos indígenas, encontramos manifestações relacionadas a um evento importante que vem sendo realizado desde 2007, criado a partir da disputa de um clássico de futebol entre indígenas torcedores do Grêmio e do Internacional, denominado Grenal. Fassheber (2006) entende que o

¹¹ Disponível em: <<http://www.aldeia guarita.com.br/>>. Acesso em: 3 maio 2011.

futebol é tão antigo para os Kaingang como para os demais brasileiros. O autor encontrou evidências de que esse esporte é praticado há mais de oitenta anos, e sua relevância está expressa também nos campos de futebol, que normalmente estão localizados nos centros das aldeias Kaingang. O mesmo panorama foi encontrado na aldeia de Pedra Lisa, onde o campo de futebol principal é avistado logo na entrada principal, a quem acessa via cidade de Tenente Portela, RS. O jogo adquire os elementos da cultura local quando o significado no evento se dá a partir da rivalidade das equipes do estado, no caso, Grêmio e Internacional. Além do jogo de futebol masculino, são realizadas as seguintes atividades: jogo de futebol feminino, arco e flecha, arremesso de lança, corrida da tora, bodoque, lutas corporais e cabo de guerra. O encerramento do evento se dá com a maratona, uma atividade que possui uma premiação em dinheiro.

É importante destacar que, a partir da pesquisa, estabelecemos parceria entre a comunidade da Terra Indígena de Guarita e a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) para a realização do evento de jogos da Terra Indígena de Guarita com os 13 setores da localidade. A construção desse projeto foi tomando proporções maiores, até chegar à proposta de realizar um evento no âmbito do Rio Grande do Sul que envolvesse todas as reservas indígenas do estado.

A principal constatação neste estudo foi o número reduzido de manifestações de jogos tradicionais indígenas devidamente preservados no contexto. Encontramos os jogos tradicionais praticamente extintos ou em extinção. Porém, ao aprofundarmos os estudos no contexto, constatamos que as manifestações da cultura indígena têm sido resgatadas principalmente nas escolas indígenas e através de eventos. O jogo tradicional tem sido tratado nos espaços de aulas de Educação Física e outras disciplinas, assim como contemplado nos recreios e projetos específicos, como o Dia do Índio, e comemorações festivas, como o Sete de Setembro, quando apresentam suas formas de jogar. Esse movimento de resgate na escola, no evento dos jogos tradicionais e na apresentação à comunidade vem fazendo com que jogos, como bodoque, arco e flecha, jogo do tigre, jogo de vareta de bambu, jogo do milho e peteca, comecem a se manifestar fora do espaço escolar, ainda que de forma tímida.

ARREMESSO DE LANÇA

Objetivo do jogo: arremessar a lança o mais longe possível, respeitando uma linha limite para o arremesso.

Materiais utilizados: uma lança padrão para todos os competidores e uma trena para medir as distâncias. A lança é feita com o cerne do tronco da árvore, deixando a ponta bem afiada, e possui, aproximadamente, 1,5m de comprimento.

Descrição do jogo: jogo psicomotor em que os participantes do sexo masculino, nos eventos, e de ambos os sexos, na escola, deverão efetuar dois lançamentos seguidos, um de cada vez, sendo que valerá o melhor lançamento. O local onde a lança tocar o solo primeiro determina a medida da distância, partindo da linha de lançamento. Em competições, são feitas eliminatórias, até saírem os dois melhores arremessadores, que disputarão a final.

Número de jogadores e funções: quantos forem os inscritos na prova. Quando trabalhado na escola, o professor fica como o organizador da atividade, e os alunos competem entre si.

Espaço do jogo: é jogado em uma superfície plana, de terra ou grama, para poder identificar onde a lança feriu o solo, com uma distância considerável para não atingir nenhum espectador. A área de lançamento é delimitada por uma linha de onde será realizado o início da medição de cada lançamento.

Sistema de pontuação: quem lançar mais longe vence.

Tempo de duração: cerca de 30 s para cada arremesso.

Finalização do jogo: o jogo finaliza após todos os participantes efetuarem o lançamento. Em seguida, escolhidos os melhores lançamentos de cada participante, é realizado o ranqueamento, indicando o vencedor.

Premiação: normalmente medalhas para todos os competidores. As medalhas são entregues após o término da modalidade.

Modelo organizativo: informal – os jogos indígenas da Terra Indígena de Guarita são realizados uma vez por ano, geralmente na primeira semana de maio.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: comissão que organiza os jogos indígenas na reserva.
- Data: no ano de 2007, foi realizado o primeiro evento com jogos indígenas na Terra Indígena de Guarita.

Membros da organização:

- Árbitros: existem dois árbitros, um coordena o momento do arremesso, cuidando se o participante vai queimar a linha de arremesso, e o outro faz a medição.



Figura 1 – Prática do jogo

- Expectadores: cerca de quatrocentas pessoas em todo o evento indígena realizado entre alguns setores.

Tipo de público: competidores e pessoas da comunidade indígena da reserva.

Jogadores:

- Idade: acima de 14 anos.
- Escolaridade: variada.
- Vestimenta para o jogo: habitual.

Local:

- Específico: campo de futebol da localidade.
- Não específico: campo da comunidade.

Abrangência da atividade: os jogos são disputados por algumas comunidades próximas da localidade de Pedra Lisa, em um evento indígena da Reserva de Guarita. Outro local onde tem sido desenvolvida essa atividade são as escolas do setor de Pedra Lisa.

Dados históricos: a lança era usada pelos antepassados indígenas como arma para a caça e para proteção durante guerras.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo realizado um resgate dessas atividades pelos professores indígenas junto à comunidade e sendo inseridos esses jogos no conteúdo escolar, assim como mediante a realização do Evento das Manifestações Esportivas Indígenas de Guarita, que acontece, anualmente, desde 2007.

Existência de integração com outros municípios: existe a integração com outros setores da reserva.

Vínculo com a cultura local: eram atividades que faziam parte do contexto da reserva.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores do evento indígena são, na maioria, professores indígenas e índios-chefes que comandam alguns grupos de artesanato da reserva. Nas escolas, os professores indígenas vêm resgatando essas atividades junto à comunidade indígena e utilizando essas manifestações como conteúdo de ensino. Os professores de Educação Física não índios também participam da organização do trabalho pedagógico dessas atividades.

JOGO DO TIGRE

Outra denominação:

► BÚZIO

Objetivo do jogo: o jogo possui objetivos distintos em função da estrutura que possui, no caso, o confronto entre tigres e cachorros. O jogador que joga com os cachorros tem o objetivo de cercar os dois tigres adversários. O objetivo do comandante dos tigres é retirar o máximo de cachorros do seu caminho, fazendo com que eles não consigam mais o cercar.

Materiais utilizados: tabuleiro feito de cartolina ou madeira, de forma retangular. Milhos e feijões para diferenciar os tigres dos cachorros. Alguns tabuleiros são desenhados no chão das escolas indígenas.

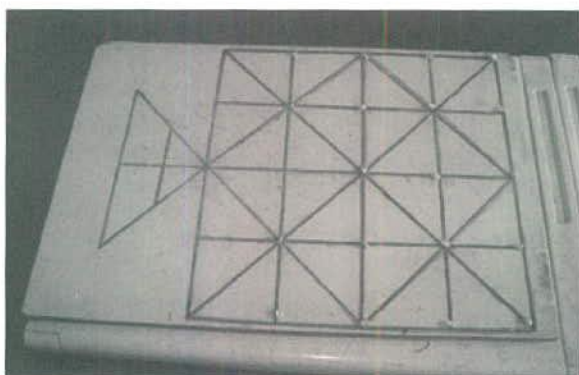


Figura 2 – Tabuleiro do jogo

Descrição do jogo: consiste em um jogo de mesa do qual participam dois jogadores, realizado em um tabuleiro que possui várias casas, onde os tigres e cachorros podem se movimentar. Cada jogador tem uma vez para movimentar suas peças, uma de cada vez. Os tigres devem fugir para não serem cercados e, sempre que possível, podem atacar os cachorros, tirando-os do seu caminho. Já os cachorros devem tentar cercar os tigres sem serem atacados. Quando não houver mais cachorros suficientes para cercar os tigres, o jogador que comanda os tigres vence, mas, caso os dois tigres sejam cercados, o vencedor será o comandante dos cachorros.

Número de jogadores envolvidos e suas funções: dois jogadores envolvidos em cada partida, um comandando os dois tigres e o outro comandando os 17 cachorros.

Espaço do jogo: tabuleiro de cartolina ou de madeira, colocado geralmente em mesas ou até mesmo no chão.

Tempo de duração: aproximadamente 30 min.

Finalização do jogo: quando sobra apenas sete cachorros ou quando os dois tigres forem cercados.



Figura 3 – Crianças da Reserva de Guarita jogando

Premiação: não existe.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: praticado na escola do setor da Pedra Lisa como um instrumento didático.

Membros da organização:

- *Árbitros:* não possui árbitros.
- Expectadores: na escola não possui expectadores; quando jogado em casa, familiares acompanham as partidas.
- Tipo de público: familiares.

Jogadores:

- Idade: todas as idades.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada.
- Vestimenta para o jogo: vestimenta habitual.

Local:

- Específico: tabuleiro.

Abrangência da atividade: jogo desenvolvido em escolas da Reserva de Pedra Lisa e na comunidade.

Dados históricos: quando ainda não existia luz elétrica na reserva, era mais comum a prática do jogo do tigre entre familiares, principalmente em dias de chuva.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo feito um resgate dessas atividades pelos professores indígenas junto à comunidade e sendo inseridos esses jogos no conteúdo escolar.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os professores indígenas da escola vêm resgatando essas atividades junto à comunidade indígena e utilizando essas manifestações como conteúdo de ensino. Os professores de Educação Física não índios também participam da organização do trabalho pedagógico dessas atividades.

CABO DE GUERRA

Outra denominação:

► CABO DE FORÇA

Objetivo do jogo: trazer o grupo adversário para o seu lado, tarefa esta que é orientada por um barbante ou pedaço de pano colocado em cada lado da corda, que deverá ultrapassar uma linha central de referência, utilizando somente as mãos para puxar a corda.

Materiais utilizados: uma corda de 20 metros de comprimento e três pedaços de barbante ou pano para identificar o centro e o espaço de cada equipe. Os barbantes ou pedaços de panos são atados na corda, um no centro e os outros dois, um para cada lado, a 1 m do centro, que é delimitado por uma linha.

Descrição do jogo: caracteriza-se por ser de cooperação e oposição. Começa com cinco competidores homens, em eventos da reserva, e misto, nas atividades da escola, em cada lado da corda. A 1 m aproximado do centro da corda para os dois lados existe um barbante identificando o local até onde o adversário deverá puxar o seu oponente, ou seja, as equipes deverão puxar o adversário até que o barbante da equipe contrária ultrapasse a linha central. Quem conseguir primeiro é o vencedor.

Número de jogadores e funções: duas equipes de cinco pessoas; não existem funções, na hora os jogadores montam suas estratégias.

Espaço do jogo: geralmente jogado em um terreno plano, gramado, para não haver riscos de se machucarem. Em um lugar livre com cerca de 25 m.

Tempo de duração: depende muito do equilíbrio das equipes, entre 30 segundos e 4 minutos.

Finalização do jogo: quando uma das equipes conseguir trazer o barbante da equipe adversária até o centro.

Premiação: todos ganham premiação, e ela é entregue após o término da modalidade.

Outras maneiras de jogar: na escola, durante as aulas, também é jogado, mas com regras adaptadas, com mais crianças jogando e cordas mais finas, e de forma mista (meninos e meninas).

Modelo organizativo:

- Informal: os jogos indígenas da Terra Indígena de Guarita são realizados uma vez por ano, geralmente na primeira semana de maio.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: comissão que organiza o evento indígena fora da escola.
- Data: no ano de 2007 foi realizado o primeiro evento com jogos indígenas na Terra Indígena de Guarita.

Membros da organização:

- Árbitros: possui dois árbitros, que ficam atentos para indicar quem conseguiu o objetivo primeiro. Eles ficam posicionados na linha central. Quando um deles ou os dois tiverem a convicção de que o objetivo foi alcançado, um dos árbitros indica o vencedor.



Figura 4 – Crianças da Reserva do Guarita participando do Cabo de Guerra

- Expectadores: cerca de quatrocentas pessoas em todo o evento indígena realizado entre alguns setores.
- Tipo de público: competidores e a comunidade em geral, durante o evento de jogos indígenas.

Jogadores:

- Idade: todas as idades (sempre os mais fortes).
- estimentia para o jogo: habitual.

Local:

- Não específico: durante os jogos indígenas, é utilizado o campo de futebol da comunidade da Pedra Lisa.

Abrangência da atividade: os jogos são disputados por algumas comunidades próximas da localidade de Pedra Lisa em um evento indígena da Reserva de Guarita. Essa atividade tem sido desenvolvida nas escolas do setor de Pedra Lisa.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo feito um resgate dessas atividades pelos professores indígenas junto à comunidade e sendo inseridos esses jogos no conteúdo escolar, assim como através da realização do Evento das Manifestações Esportivas Indígenas de Guarita, anualmente desde 2007.

Existência de integração com outros municípios: existe a integração com outros setores da reserva.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores do evento indígena são, na maioria, professores indígenas e índios-chefes que comandam alguns grupos de artesanato da reserva. Nas escolas, os professores indígenas vêm resgatando essas atividades junto à comunidade indígena e utilizando essas manifestações como conteúdo de ensino. Os professores de Educação Física não índios também participam da organização do trabalho pedagógico dessas atividades.

BODOQUE

Objetivo do jogo: derrubar os cachorrinhos de borracha, utilizando o bodoque como instrumento para efetuar os tiros.

Materiais utilizados:

- Um bodoque.
- Bolitas (bolas de gude).
- Alvos (cinco cachorrinhos de borracha).

Descrição do jogo: constitui-se em um jogo psicomotor em que cada jogador, apenas homens, possui cinco chances para acertar os cachorrinhos de borracha, sendo que cada cachorrinho equivale a uma pontuação: o o menor vale mais, e o maior vale menos pontos. Cada competidor utiliza a técnica que achar melhor para utilizar o bodoque. O bodoque e as bolitas são os mesmos para todos os competidores. Quem for somando mais pontos irá avançando, até que dois se classificam para a final. Os alvos ficam a uma distância de 30 m dos atiradores.

Número de jogadores e funções: é jogado individualmente.

Espaço do jogo: local aberto ao lado da escola do setor da Pedra Lisa. Atrás dos alvos, encontra-se um barranco, onde as bolitas batem e ficam próximas para serem reutilizadas. O barranco possui uma altura aproximada de 2 m.

Sistema de pontuação: são cinco cachorrinhos de tamanhos diferentes, quanto menor o cachorro, maior é a pontuação.

Tempo de duração: não existe um tempo pré-estabelecido.

Finalização do jogo: finaliza-se o jogo com a contagem dos pontos, quem somar mais pontos é o vencedor.

Premiação: premiações para todos os participantes, que são entregues após o término da modalidade.

Modelo organizativo:

- Informal: os jogos indígenas da Terra Indígena de Guarita são realizados uma vez por ano, geralmente na primeira semana de maio.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: comissão que organiza os jogos indígenas na reserva.
- Data: no ano de 2007 foi realizado o primeiro evento com jogos indígenas na Terra Indígena de Guarita.

Membros da organização:

- Árbitros: no evento dos indígenas, duas pessoas organizam a modalidade no dia dos jogos. São elas que somam os pontos e indicam a distância correta para o tiro.

- Expectadores: cerca de quatrocentas pessoas em todo o evento indígena realizado entre alguns setores.
- Tipo de público: competidores e pessoas da comunidade.

Jogadores:

- Idade: todas as idades.
- Vestimenta para o jogo: habitual.

Local:

- Não específico: terreno ao lado da escola do setor da Pedra Lisa.

Abrangência da atividade: os jogos são disputados por algumas comunidades próximas da localidade de Pedra Lisa em um evento indígena da Reserva de Guarita. Esse jogo também tem sido realizado em escolas do setor de Pedra Lisa, assim como na comunidade.

Dados históricos: esse jogo foi incorporado pelos indígenas após a expansão da cidade, próxima à aldeia, e é o maior contato entre aldeia e cidade.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo feito um resgate dessas atividades pelos professores indígenas junto à comunidade e sendo inseridos esses jogos no conteúdo escolar, assim como através do Evento das Manifestações Esportivas indígenas de Guarita, realizado anualmente desde 2007.

Existência de integração com outros municípios: existe a integração com outros setores da reserva.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores dos jogos são, na maioria, professores indígenas e índios-chefes que comandam alguns grupos de artesanato da reserva.

JOGO DA VARETA DE BAMBU

Objetivo do jogo: tirar o maior número de varetas sem mexer as outras.

Materiais utilizados: são usadas cerca de 18 varetas (taquaras finas), de 1,5 m aproximadamente, todas elas pintadas com diversas cores. Cada cor contabiliza pontos diferentes. As crianças constroem o material (varetas).

Descrição do jogo: consiste em um jogo psicomotor, em que um dos jogadores começa segurando todas as taquaras, como se tivesse abraçando-as, e depois as larga no chão. Em seguida um dos alunos começa tentando retirar alguma das taquaras que estão caídas no chão, não necessariamente o que as largou no chão, sem mover as outras. A ordem dos participantes para jogar é decidida entre os alunos. Após todos jogarem, segue a mesma ordem estabelecida no começo do jogo.

Número de jogadores e funções: como é um jogo realizado na escola, vai depender do tamanho da turma, em média 15 alunos por turma, em dois jogos de varetas que a escola possui.

Espaço do jogo: jogado geralmente no pátio da escola, mas pode ser jogado dentro da sala de aula.

Sistema de pontuação: o jogo é usado como uma ferramenta pedagógica, principalmente nas aulas de matemática. Cada professor decide as pontuações dependendo da série dos alunos.

Tempo de duração: 10 minutos aproximadamente.

Finalização do jogo: quando todas as varetas forem retiradas e, posteriormente, for realizada a contagem dos pontos de cada aluno.

Premiação: não possui premiação.

Instituição organizadora: modelo não desportivo praticado na escola do setor da Pedra Lisa como um instrumento didático usado durante as aulas.

Membros da organização:

- Árbitros: é o professor da turma que organiza o jogo e controla as jogadas.
- Expectadores: outros alunos da escola que, porventura, assistam aos jogos.

Jogadores:

- Idade: a partir dos cinco anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: alunos da escola.
- Estímulo para o jogo: habitual.

Local:

- Não específico: pátio e salas de aula da escola.



Figura 5 – Crianças da Reserva de Guarita, setor da Pedra Lisa, pintando as varetas de bambu

- **Características:** o pátio é quase todo de terra. A quadra da escola também é utilizada, pois as salas de aula são pequenas.

Abrangência da atividade: o jogo tem sido desenvolvido em escolas do setor de Pedra Lisa, na Reserva de Guarita e na comunidade.

Dados históricos: a atividade possui forte ligação com a cultura local da Terra Indígena de Guarita, pois, segundo relatos dos membros da comunidade, o jogo começou como uma brincadeira de índios, que recolhiam taquaras para a fabricação de artesanato. Certo dia, vendo as taquaras caídas no chão, começaram a tentar tirá-las sem mexer as outras. Porém isso só foi resgatado há poucos anos, quando um dos professores da escola, preocupado com a preservação da cultura indígena, começou a pesquisar com pessoas mais antigas da reserva o que eles brincavam e jogavam em outros tempos e que havia sido esquecido no decorrer da história. Nessa pesquisa, o professor descobriu o jogo da vareta e começou a ensinar na escola.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo feito um resgate dessas atividades pelos professores indígenas junto à comunidade e sendo inseridos esses jogos no conteúdo escolar.

Existência de integração com outros municípios: não existe.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os professores indígenas da escola vêm resgatando essas atividades junto à comunidade indígena e utilizando essas manifestações como conteúdo de ensino. Os professores de Educação Física não índios também participam da organização do trabalho pedagógico dessas atividades.

JOGO DO MILHO

Objetivo do jogo: arrecadar o maior número de grãos de milho, utilizando seis grãos de milhos pintados para definir quantos serão retirados em cada jogada.

Materiais utilizados: 66 grãos de milho, seis deles pintados em um dos lados de qualquer cor, e um bambu com um dos lados fechados.



Figura 6 – Materiais utilizados no Jogo do Milho

Descrição do jogo: consiste em um jogo de mesa que pode ser jogado entre várias pessoas, em média são quatro jogadores, todos jogando individualmente. O jogo começa com sessenta grãos de milho em um pequeno monte, os outros seis grãos de milho, que possuem um de seus lados pintados, devem ser jogados pelo primeiro jogador, com o objetivo de deixá-los com a parte pintada para cima. Para lançar os milhos, é utilizado um bambu, onde os seis milhos são agitados e lançados à mesa. Os grãos que ficarem com a pintura para cima consistem no número de grãos que serão retirados do monte maior, passando a vez para o jogador seguinte. Quando sobrarem menos de seis milhos no monte de sessenta, o jogador deverá tirar, com os seis que são jogados, o número exato de grãos que ainda restam no monte. Caso contrário, deverá devolver o número de milhos que tirou ao monte. Assim o jogo irá se desenvolvendo, até que todos os milhos, do monte de sessenta, sejam retirados. Após isso, cada jogador deve contar quantos milhos conseguiu arrecadar durante o jogo. Vence quem obtiver o maior número de grãos.



Figura 7 – Local onde é desenvolvido o Jogo do Milho



Figura 8 – Adultos da comunidade jogando

Número de jogadores e funções: no mínimo dois jogadores, em média jogam quatro.

Espaço do jogo: jogado em qualquer local liso, geralmente em mesas.

Sistema de pontuação: a pontuação é computada pelo maior número de milhos arrecadados de cada participante.

Tempo de duração: aproximadamente 15 minutos.

Finalização do jogo: quando todos os sessenta milhos forem retirados do monte principal.

Premiação: não existe.

Modelo organizativo:

- Informal: jogado na escola da localidade da Pedra Lisa e nas casas da comunidade, principalmente em dias de chuva.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental Bento Pigog.

Membros da organização:

- Árbitros: são os próprios jogadores.

Jogadores:

- Idade: todas as idades.
- Vestimenta para o jogo: habitual.

Abrangência da atividade: o jogo tem sido realizado em escolas do setor de Pedra Lisa, Reserva de Guarita, assim como na comunidade.

Dados históricos: jogado especialmente em dias chuvosos, para passar o tempo. Há cerca de trinta anos era muito jogado, pois na reserva não havia energia elétrica.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo feito um resgate dessas atividades pelos professores indígenas junto à comunidade e sendo inseridos esses jogos no conteúdo escolar.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os professores indígenas da escola vêm resgatando essas atividades junto à comunidade indígena e utilizando essas manifestações como conteúdo de ensino. Os professores de Educação Física não índios também participam da organização do trabalho pedagógico dessas atividades.

LUTAS CORPORAIS

Objetivo do jogo: derrubar o adversário ou tirá-lo do círculo usando apenas a força dos braços. O tronco fica inclinado para frente, mantendo o contato com o adversário através dos braços.

Materiais utilizados: nenhum material.

Descrição do jogo: é um jogo de oposição que consiste em um enfrentamento corpo a corpo, em que dois atletas começam a luta em pé, com pequena inclinação do tronco à frente, com o objetivo de derrubar o adversário com as costas no chão ou tirá-lo do círculo (campo de jogo). Vence quem conseguir executar essa tarefa primeiro.

Número de jogadores e funções: dois jogadores em cada luta, um contra o outro.

Espaço do jogo: a luta é jogada geralmente na areia, para que sejam evitadas as lesões e também para que seja demarcado o espaço de jogo no solo, um círculo com quatro metros de diâmetro.

Tempo de duração: não existe tempo pré-estabelecido, a luta acaba quando um dos competidores atingir o objetivo do jogo.

Finalização do jogo: quando alguém for tirado do círculo ou derrubado.

Premiação: medalhas para todos os competidores, que são entregues após o término do jogo.

Outras maneiras de jogar: não existem.

Modelo organizativo:

- Informal: os jogos indígenas da Terra Indígena de Guarita são realizados uma vez por ano, geralmente na primeira semana de maio.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: comissão que organiza os jogos indígenas na reserva.
- Data: no ano de 2007 foi realizado o primeiro evento de jogos indígenas na Terra Indígena de Guarita.

Membros da organização:

- Árbitros: possuem a função de observar se alguém saiu do círculo. Em alguns casos, também poderão intervir na luta, como, por exemplo, se um competidor ficar em desvantagem, sentado, o árbitro poderá parar a luta para que ele se levante. São dois árbitros, ambos com a mesma função, legitimidade de intervir na luta e tomar decisões.
- Expectadores: cerca de quatrocentas pessoas em todo o evento indígena realizado entre alguns setores.
- Tipo de público: familiares dos atletas, outros atletas de outras competições, pessoas da comunidade.

Jogadores

- Idade: acima de 18 anos.
- Vestimenta para o jogo: apenas uma bermuda, para dificultar que o adversário o agarre.

Local:

- Não específico: local com areia ou grama.

Dados históricos: em outras épocas foi muito jogado como forma de brincadeira entre os indígenas da reserva.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo contemplado no Evento das Manifestações Esportivas Indígenas de Guarita, realizado anualmente desde 2007.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores dos jogos são, na maioria, professores indígenas e índios-chefes que comandam alguns grupos de artesanato da reserva.

PETECA

Objetivo do jogo: em trios, manter o maior tempo possível a peteca no ar, utilizando as palmas das mãos.

Materiais utilizados: uma peteca por grupo. As petecas são feitas pelas próprias crianças, utilizando palha de milho.



Figura 9 – Peteca confeccionada com palha de milho

Descrição do jogo: consiste em um jogo de cooperação cujos participantes são divididos em trios. Cada trio recebe uma peteca e, ao sinal do professor, todos os trios começam a jogar ao mesmo tempo. A equipe que derrubar a peteca no chão será eliminada, até restar apenas um trio, que será considerado o vencedor.

Número de jogadores e suas funções: não existem funções específicas. Em média, são cinco trios jogando, pois as turmas possuem cerca de 15 alunos.

Espaço do jogo: jogado em algum espaço plano, independente do tipo de superfície, que permita mobilidade para a distribuição de jogadores em trios. Cada trio atua aproximadamente em um espaço de 4x4 m. Dessa forma, em uma quadra de 12x24 m, seria possível colocar aproximadamente 18 trios.

Sistema de pontuação: não existe.

Tempo de duração: 6 minutos aproximadamente.



Figura 10 – Prática do jogo realizada por crianças da Reserva do Guarita

Finalização do jogo: o jogo é finalizado quando a última equipe derrubar sua peteca no chão.

Premiação: não existe.

Outras maneiras de jogar: pode ser jogado semelhante ao voleibol, com duas equipes, separadas por uma linha central, com o objetivo de derrubar a peteca no campo do adversário.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: jogado na Escola Estadual Indígena de Ensino Fundamental Bento Pigog.

Membros da organização:

- Árbitros: quem coordena a atividade são os professores das turmas.
- Expectadores: outros alunos da escola que, porventura, estejam pelo pátio.

Jogadores:

- Idade: a partir dos seis anos.
- Vestimenta para o jogo: vestimenta habitual.

Local:

- Não específico: pátio da escola.
- Características: o pátio é quase todo de terra, a quadra da escola também é utilizada.

Abrangência da atividade: o jogo tem sido realizado em escolas do setor de Pedra Lisa, na Reserva de Guarita e na comunidade.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo feito um resgate dessas atividades pelos professores indígenas junto à comunidade e sendo inseridos esses jogos no conteúdo escolar.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os professores indígenas da escola vêm resgatando essas atividades junto à comunidade indígena e utilizando essas manifestações como conteúdo de ensino.

ARCO E FLECHA

Objetivo do jogo: atingir o alvo de maior pontuação e somar o maior número de pontos utilizando o arco para atirar as flechas no espaço demarcado. Normalmente o alvo se constitui no desenho de um peixe, em que cada parte do corpo possui pontuação diferenciada, sendo o olho do peixe a pontuação máxima, e a cauda a pontuação mínima.

Materiais utilizados: um arco feito de madeira (cerne de guajuvira), com aproximadamente 2 m, e flechas feitas com o mesmo material. Possui um alvo redondo, com cerca de 1,5 m de diâmetro.



Figura 11 – Alvo do arco e flecha



Figura 12 – Arco e a flecha

Descrição do jogo: consiste em um jogo psicomotor, em que cada jogador terá três chances para atirar no alvo, que fica a uma distância de aproximadamente 20 m do local em que o atirador estiver posicionado. Ao final dos três tiros, somam-se os pontos de cada jogador a partir dos locais onde as flechas atingiram o alvo. Quanto mais central a flecha ferir o alvo, maior a pontuação.

Número de jogadores e funções: depende do número de inscrições na competição, trata-se de um jogo individual.

Espaço do jogo: local aberto, com no mínimo 20 m.

Sistema de pontuação: o alvo determina a pontuação de cada jogador. Quanto mais no centro a flecha ferir o alvo, maior é a pontuação.

Tempo de duração: 30 minutos aproximadamente, para que todas façam seus tiros.

Finalização do jogo: quando todos os jogadores fizerem seus três tiros.

Premiação: medalhas para todos os competidores, entregues após o término da modalidade.

Modelo organizativo:

- Informal: os jogos indígenas da Reserva da Guarita são realizados uma vez por ano, geralmente na primeira semana de maio.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: comissão que organiza os jogos indígenas na reserva.
- Data: no ano de 2007 foi realizado o primeiro evento de jogos indígenas na Reserva do Guarita.



Figura 13 – Demonstração de como utilizar o arco e a flecha

Membros da organização:

- Árbitros: são dois árbitros, um que observa o local determinado para o jogador e outro que anota os pontos de cada jogador.
- Expectadores: cerca de quatrocentas pessoas em todo o evento indígena realizado entre alguns setores.
- Tipo de público: familiares dos atletas, outros atletas de outras competições, pessoas da comunidade.

Jogadores:

- Idade: todas as idades.
- Vestimenta para o jogo: habitual.

Local:

- Não específico: local com areia ou grama.

Abrangência da atividade: os jogos são disputados por algumas comunidades próximas da localidade de Pedra Lisa, em um evento indígena da Reserva de Guarita. Outro local em que tem sido desenvolvida essa atividade são as escolas do setor de Pedra Lisa, na Reserva do Guarita e na comunidade.



Figura 14 – Prática do arco e flecha em uma escola da Reserva do Guarita

Dados históricos: o arco e a flecha eram muito utilizados para a caça na reserva há mais de quarenta anos.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de progressão, pelo fato de estar sendo feito um resgate de jogos da cultura indígena pelos professores indígenas junto à escola e comunidade, sendo inserido no conteúdo escolar, assim como através da realização do Evento das Manifestações Esportivas indígenas de Guarita, realizado anualmente desde 2007.

Existência de integração com outros municípios: existe a integração com outros setores da reserva.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores dos jogos são, na maioria, professores indígenas e índios-chefes que comandam alguns grupos de artesanato da reserva. Nas escolas, essas atividades são organizadas pelos professores índios e professores de Educação Física não índios.

CORRIDA DA TORA

Objetivo do jogo: carregar a tora de madeira, junto com sua equipe, o mais rápido possível, até a linha de chegada, percorrendo o percurso estabelecido.

Materiais utilizados: toras feitas de coqueiro, com peso aproximado de 50 kg. Na escola, são utilizadas toras de bananeira, mais leves e macias. Cronômetro para marcar os tempos.

Descrição do jogo: é uma atividade de cooperação, em que cada equipe é formada por seis competidores, cada um com função específica na equipe: três apenas carregam a tora, outros dois ajudam no momento da troca da tora para outro companheiro e o sexto funciona com um técnico motivador. O jogo começa com um competidor de cada equipe correndo com a tora em seus ombros, após 50 m ele deve passar a tora para outro de sua equipe, que, com a ajuda de outros dois integrantes da equipe, deve colocar a tora no ombro e correr 50 m até o terceiro e último competidor, que deverá correr até a linha de chegada. As equipes irão atuar uma de cada vez. A equipe que realizar o trajeto no menor tempo vencerá a prova.

Número de jogadores e funções: equipes de cinco competidores:

- Três carregarão a tora.
- Dois ajudarão a cada troca de atleta.
- Um será uma espécie de treinador que ficará motivando os outros companheiros e orientando o revezamento da tora.



Figura 15 – Toras usadas no jogo

Espaço do jogo: em volta do campo de futebol, somando, aproximadamente, 150 m, corridos em forma de círculo, 50 m para cada participante da equipe.

Tempo de duração: 1,5 minuto aproximadamente.

Finalização do jogo: por tempo, quem chegar primeiro é o vencedor.

Premiação: no evento que ocorre anualmente, são distribuídas medalhas para todos os competidores.

Outras maneiras de jogar: é jogado nas escolas com toras de bananeiras, mais leves e macias, para não machucar as crianças. Esse jogo é praticado nas aulas de Educação Física e durante festividades da reserva. Em alguns casos, existe uma flexibilização em relação ao trecho percorrido pelos participantes, deixando a critério de cada equipe quantos carregam a tora e o momento das trocas.

Modelo organizativo:

- Informal: os jogos indígenas da Reserva do Guarita são realizados uma vez por ano, geralmente na primeira semana de maio.



Figura 16 – Indígenas na corrida da tora

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: comissão que organiza os jogos indígenas da reserva.
- Data: o evento dos jogos indígenas de Guarita começou no ano de 2007.

Membros da organização:

- Árbitros: são dois árbitros: um controla o tempo dos atletas e o outro coloca os tempos no papel. Na escola, o professor orienta a atividade.
- Expectadores: cerca de quatrocentas pessoas em todo o evento indígena realizado entre alguns setores.

Tipo de público: competidores e pessoas da comunidade indígena da reserva.

Jogadores:

- Idade: acima de 18 anos.
- Escolaridade: variada.
- Vestimenta para o jogo: habitual.

Local:

- Não específico: campo de futebol da comunidade.

Abrangência da atividade: os jogos são disputados por algumas comunidades próximas ao setor de Pedra Lisa, Guarita.

Dados históricos: esse jogo não é tradicional Kaingang, segundo comentado na entrevista, e sim Xavante, mas foi agregado aos costumes do povo Kaingang da Reserva do Guarita.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de expansão, pelo fato de estar sendo feito um trabalho nas escolas, juntamente com as crianças, de preservação da cultura indígena, e pela realização de jogos anualmente.

Existência de integração com outros municípios: existe integração com outros setores da reserva.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores do evento indígena são, na maioria, professores indígenas e índios-chefes que comandam alguns grupos de artesanato da reserva. Nas escolas, os professores indígenas vêm resgatando essas atividades junto à comunidade indígena e utilizando essas manifestações como conteúdo de ensino. Os professores de Educação Física não índios também participam da organização do trabalho pedagógico dessas atividades.

Como foi apresentado na introdução deste capítulo, uma das atividades econômicas mais importantes é o artesanato. Dessa atividade, surgiu o resgate de brinquedos indígenas tradicionais, desenvolvido pelo professor indígena e artesão Batista Amaral e a artesã indígena Elizamara Ferreira, junto à comunidade de São João do Irapuá, no município de Redentora. Na sequência, apresentamos os seguintes brinquedos resgatados por esses artesãos: Bocó (Mokã em Kaingang), um tipo de arma confeccionada com bambu, Cobra (Pyn em Kaingang) e Lagarta (Tênhgó em Kaingang), confeccionados com palha de milho.

LAGARTA

Outras denominações:

► TêNHGÓ (KAINGANG)

Objetivo do brinquedo: além de utilizado como brincadeira, na sala de aula sua confecção é usada para desenvolver a coordenação motora fina das crianças e iniciar a prática do artesanato.



Figura 17 – Confeção da Lagarta

Materiais utilizados: a Lagarta é feita de palha de palmeira, de pé de butiá ou de palha de taquara.

Descrição do jogo: basicamente, a Lagarta é utilizada em brincadeiras infantis e quase sempre envolve outros brinquedos. As crianças inventam histórias que envolvam a Lagarta.

Número de jogadores e funções: meninos e meninas.



Figura 18 – Lagarta

Espaço do jogo: brincam em suas casas e também na escola.

Premiação: não possui premiação.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: praticado.

Jogadores:

- Idade: de três a sete anos.

COBRA

Outras denominações locais:

► PYN

Objetivo do jogo: prender o dedo de outra pessoa a fim de pregar-lhe uma peça, sem desvendar o segredo para tirá-la do dedo. Atualmente, os indígenas trabalham nas escolas na confecção do brinquedo como forma de desenvolver a coordenação motora fina e a própria habilidade para o aprendizado do artesanato.



Figura 19 – Cobra presa no dedo de artesão indígena

Materiais utilizados: o brinquedo é feito de palha de palmeira, de pé de butiá ou de palha de taquara.

Descrição do jogo: uma pessoa chega com o brinquedo e pede para que outra o coloque no dedo, a pessoa dona da cobra puxará o brinquedo, que ficará preso no dedo. Quem está com a cobra no dedo tentará tirá-la, mas só conseguirá se descobrir a forma correta.

Número de jogadores e funções: crianças e adultos poderão brincar.

Espaço do jogo: antigamente era realizado nas comunidades, hoje apenas nas escolas.

Premiação: não possui premiação.

Jogadores:

- Idade: todas as idades.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Histórias, lendas, personagens: história do brinquedo: “A história de uma mulher Kain-gang que queria casar, mas o seu pretendente só aceitava casar se ganhasse uma aliança



Figura 20 – Cobra

valiosa. Então a moça procurou o pajé da aldeia e perguntou o que ela poderia fazer nesta situação. Então o pajé respondeu que ela deveria pôr seu dedo na boca de uma cobra e, desta forma, ela receberia uma aliança em seu dedo. O pajé disse que ela deveria vencer o medo e fazer o sugerido. Então a indígena venceu seu medo e colocou o dedo na boca da cobra e assim recebeu uma aliança muito bonita. Então seu pretendente, contente com a aliança, aceitou casar-se com a moça”.

- Dados históricos: ensina-se a fabricar e/ou a brincar com o objeto, principalmente nas famílias.

BOKÓ

Outras denominações:

► MOKĀ (KAINGANG)

Objetivo do jogo: em tempos passados, o objetivo era atirar um no outro com o Bokó. Atualmente, as crianças realizam essa atividade atirando em alvos, geralmente de barro.

Materiais utilizados: o brinquedo é confeccionado de taquara, e a pecinha que é lançada como munição é feita de madeira. Também podem ser utilizadas pedras ou sementes como munição.

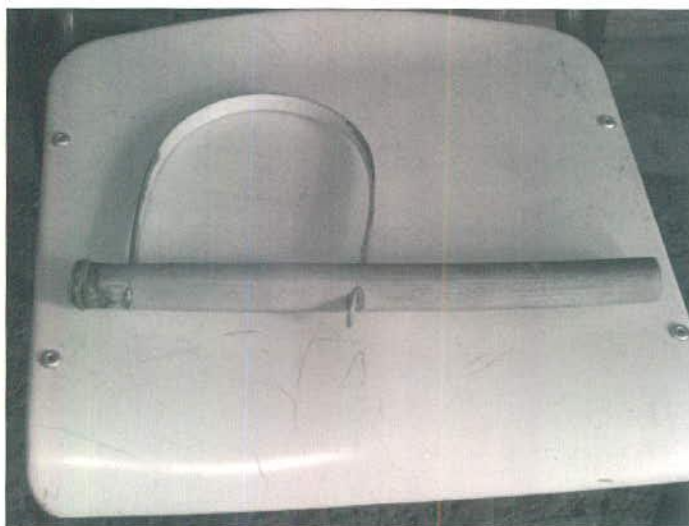


Figura 21 – Bokó confeccionado de taquara

Descrição do jogo: há vinte anos, eles usavam o brinquedo em brincadeiras de guerra, agora as crianças usam o Bokó para atirar em um determinado alvo.

Número de jogadores e funções: basicamente meninos.

Tempo de duração: antigamente, quando resolviam brincar com Bokó, os indígenas saíam para o mato para pegar a taquara e fabricavam o brinquedo, tarefa essa que poderia durar um turno todo (manhã ou tarde).

Premiação: não possui premiação.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: praticado.



Figura 22 – Crianças da Reserva de Guarita brincando com o Bokó

Jogadores

- Idade: a partir dos cinco anos.

Dados históricos: o Bokó foi resgatado, mas ainda não identificaram uma história que conte a origem do brinquedo. Ele é jogado no setor de Mato Queimado, onde a cultura Kaingang está mais preservada.

Referências

BECKER, Ítala Irene Basile. **O índio Kaingang no Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Ed. da Unisinos, 1995.

ENGE, Tiara Rubia A cultura Kaingang como expressão geográfica da territorialidade e da educação indígena no município de Charrua-RS. 2010. 125 f. Dissertação (Mestrado em Geografia e Geociências)–Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

FASSHEBER, José Ronaldo Mendonça. **Etno-desporto indígena: contribuições da antropologia social a partir da experiência entre os Kaingang**. 2006. 172 f. Tese (Doutorado em Educação Física)–Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

FUNAI. Fundação Nacional do Índio. **Índios do Brasil**. 2011. Disponível em: <<http://www.funai.gov.br/>>. Acesso em: 18 jan. 2011.

FUNASA. Fundação Nacional de Saúde. **Política Nacional de Atenção à Saúde dos Povos Indígenas**. Sistema de Informações da Atenção à Saúde Indígena – Siasi. 2002. Disponível em: <<http://www.funasa.gov.br/internet/desai/sistemaSiasiDemografiaIndigena.asp>>. Acesso em: 18 fev. 2011.

RIO GRANDE DO SUL. **Atlas socioeconômico do estado do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Secretaria da Coordenação e Planejamento do Estado do Rio Grande do Sul, 2002. Disponível em: <<http://www.seplag.rs.gov.br/atlas/atlas.asp?menu=555>>. Acesso em: 18 fev. 2011.

SILVA, Sérgio Baptista da. **Etnoarqueologia dos grafismos Kaingang: um modelo para a compreensão das sociedades Proto-Jê meridionais**. 2001. 367 f. Tese (Doutorado em Antropologia Social)–Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

SOMPRÉ, José Umbiratan. **Políticas públicas e sustentabilidade: Projeto RS Rural na Terra Indígena Guarita – Setor Três Soitas**. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Agronomia)–Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2007.

Grupo Social Alemão

Elizara Carolina Marin

(Universidade Federal de Santa Maria/Brasil)

Milhões de europeus deixaram para trás o país de origem em virtude da política econômica dominada pelo capitalismo industrial, que gerou excedentes populacionais, entre estes, os camponeses e os artesãos. A colonização no Sul do Brasil foi introduzida pelo governo imperial fundamentalmente com objetivos econômicos, em que podemos destacar: ocupar grandes extensões de terras “vazias”, e introduzir a pequena propriedade voltada ao mercado interno. Os vales dos grandes rios do Rio Grande do Sul foram ocupados principalmente pelos imigrantes alemães.¹²

O processo de colonização alemã no Rio Grande do Sul iniciou-se em 1825, com a criação da Colônia de São Leopoldo, e se estendeu por longos anos, com a chegada de novos imigrantes e a criação de novas colônias

¹² A imigração italiana iniciou-se depois, a partir de 1870. Schmitz (1975), a partir da história da colonização de Nova Petrópolis, elaborou uma periodização sobre as diversas fases culturais, mas que, em grande medida, serve como base para compreender o contexto da colonização no Rio Grande do Sul: 1848 a 1880 – chegada dos imigrantes e organização pela sobrevivência; 1880 a 1938 – reconstrução social e cultural a partir do país de origem; 1938 a 1958 – período político de proibições e desestruturação social e cultural; 1958 até a atualidade – emancipação dos municípios e reconstrução social e cultural.

(SCHUCH, 2008). No estado, houve a criação de aproximadamente vinte colônias alemãs, que se constituíram em municípios. Neste capítulo, o foco estará centrado na colônia provincial de Santa Cruz do Sul, a de Santo Ângelo (atual Agudo) e a de Nova Petrópolis.

No período de colonização, o envolvimento com a política nacional e estadual era restrito. Ocorreu o que podemos denominar de uma política de abandono em relação à assistência básica, como abertura de estradas, construção de escolas e auxílio à saúde. Diversos autores (PAZ, 1998; SCHUCH, 2008) relatam o período como de muito sofrimento, fome e doenças. Contudo, havia entre eles um sentimento de associativismo, ou seja, uma tendência a trabalhar cooperativamente para resolver seus problemas (como estradas, construção de escolas, igrejas, cemitérios, clubes sociais, entre outros).

A Colônia de Santa Cruz do Sul foi constituída em 1849, em terras do distrito rio-pardense da Serra do Botucaraí, entre a margem esquerda do rio Pardo e do arroio Taquari Mirim. A sede do município de Rio Pardo tinha sido elevada, em 1846, à condição de cidade, e a Câmara local desejava estabelecer uma comunicação com os chamados “Campos de Cima da Serra”, na região de Cruz Alta, por meio de uma estrada ou picada para encurtar o caminho e atrair o comércio daquela região. Rio Pardo era um empório comercial que atendia a uma vasta área da província, compreendido entre o centro, a campanha, o oeste e parte da serra a noroeste.

Os primeiros imigrantes da Colônia de Santa Cruz eram naturais do Reno e da Silésia, território hoje pertencente à Polônia, sendo a maioria deles lavradores. Santa Cruz do Sul passou à condição de município em 1877. Localizada a 155 km de Porto Alegre, tem sua economia centrada na produção do fumo, no comércio e no setor de serviços. Segundo o Censo Demográfico do IBGE (2010), Santa Cruz do Sul estima uma população de 117.214 habitantes, sendo considerado um município de médio porte.

A região conhecida como Agudo aparece pela primeira vez em um mapa feito pela província no ano de 1800. O governo provincial cria a Colônia Santo Ângelo, assim batizada em homenagem ao então presidente da província, Ângelo Muniz Ferraz, e passa a ser a região-sede da imigração alemã.

Apenas em 1º de novembro de 1857 os primeiros imigrantes alemães chegam a Cerro Chato, às margens do rio Jacuí. Em 1865, a Colônia Santo Ângelo torna-se o 1º Distrito de Cachoeira do Sul e, somente em 1959, Agudo torna-se município, cujo nome é originado de um morro localizado a oeste do município, com 429 m de altura.

Agudo é um município de pequeno porte e contempla, segundo o Censo Demográfico do IBGE (2010), 16.716 de habitantes. Sua economia está centrada na agropecuária, indústria, comércio e prestação de serviços. A agricultura está embasada, principalmente, no cultivo do arroz, do fumo e do morango, e a pecuária concentra-se na criação de bovinos, ovinos e suínos.

A cultura herdada dos imigrantes está presente e pode ser observada na língua falada e ensinada em manifestações festivas (*Volksfest*, *Kerbfest*, *Choculin* – Festa do Chopp, da Cuca e da Linguíça), nos jogos, na culinária, no grupo de dança (*Freundschaft*), no museu (Museu Histórico Pastor Rudolf Brauer) e na arquitetura.

A colonização de Nova Petrópolis iniciou-se em 1858, principalmente por imigrantes alemães provindos do “Hunsrück”, no Reno (pomeranos, saxões, westfalianos, prussianos e bávaros), e do Império Austro-Húngaro (boêmios). Além da colonização alemã, o município recebeu imigrantes italianos, holandeses, franceses e belgas. Constituiu-se, portanto, em um grupo social bastante heterogêneo tanto no que tange às regiões da Alemanha e de outros países quanto a profissões, religiões e outras manifestações culturais (PAZ, 1998).

Conforme Paz (1998, p. 13), a escolha da localização dessa colônia se deu por ser uma “espécie de ‘entreposto’ comercial, por onde passariam mercadorias de outras regiões, ligando-a não só com Porto Alegre, com os Campos de Cima da Serra e, daí, com Santa Catarina, Paraná [...]”.

O nome da cidade se deve à analogia feita por D. Pedro II (Nova Cidade de Pedro) à cidade de Petrópolis no Rio de Janeiro. Alcançou emancipação política em 28 de fevereiro de 1855.

Nova Petrópolis também é um município de pequeno porte, segundo o Censo Demográfico do IBGE (2010), que estima uma população de 19.025

habitantes. Sua economia está centrada no turismo;¹³ em produtos industriais, como calçados, móveis, laticínios e malhas; na agricultura e na pecuária.

A origem diversa dos imigrantes, a distância de centros maiores e o des-caso dos governos favoreceram a organização da vida comunitária e a reconstrução da cultura nos moldes do país de origem, onde a igreja, a escola e as sociedades tiveram papel central. Favoreceram também que a população conservasse tradições até os dias de hoje em festas como o *Kerb*,¹⁴ Bailes do Tiro Rei, torneios de Bolão, Festival do Folclore, grupos de canto e de danças folclóricas.

Como observa Schuch (2008) no estudo que realiza sobre a colonização de Santa Cruz do Sul, as sociedades exerceram papel decisivo de integração, defesa, preservação da cultura e construção de novas famílias. Segundo a pesquisa realizada por esse autor, no âmbito da imigração alemã, em 1860, começaram a ser criadas as primeiras sociedades, tendo como modalidades pioneiras o Tiro Rei e o Bolão. A partir daí, as sociedades se disseminaram em praticamente todas as comunidades. No meio rural, as sociedades constituíam-se, basicamente, no principal espaço de diversão e sociabilidade.

Conforme Schuch (2008, p. 26), entre as “sociedades mais antigas, destacam-se as sociedades de lanceiros, também denominados de Ulanos, que faziam o uso de cavalos em seus eventos e desfiles comemorativos”. O autor catalogou 109 sociedades no município de Santa Cruz, em que se destacam sociedade de atiradores (13), bolão (11), lanceiros (11) e damas (39) – nestas os participantes, em sua maioria, são mulheres e envolvem-se, entre outras atividades, nos jogos de Bolão de Mesa, Bolão de Bola Presa e Loto.

O Centro Cultural 25 de Julho, por exemplo, tem, na sua agenda, à longa data, a última sexta-feira do mês destinada aos diferentes jogos ger-

¹³ O investimento nas origens históricas incrementou a vida cultural da cidade, desenvolvendo, como consequência, o turismo, que colaborou para a expansão da economia através das malharias, do artesanato, dos hotéis, restaurantes e cafés coloniais. Destaca-se a arquitetura, o comércio de malhas, a Praça das Flores, o Parque Aldeia do Imigrante, a Praça Theodor Amstad e o Vale do Rio Cai, além da proximidade com cidades como Canela e Gramado.

¹⁴ Segundo Paz (1998, p. 70), “esta expressão se constitui na abreviatura da palavra *Kircheweiifest* (festa da inauguração da igreja) e marca anualmente a data inaugural da igreja na comunidade”. Trata-se de uma festa que reúne familiares, a própria comunidade e de cidades vizinhas em torno da comida, bebida, música e dança típica alemã (mais propriamente, as bandinhas).

mânicos (Corona, Minisstock, Eisstocksport, Bolão de Bola presa, Bolão de Mesa, Sprangel), ao canto, à música e à comida alemã, abertos aos associados e não associados de diferentes idades.

No caso de Nova Petrópolis, as sociedades também foram criadas no interior das diferentes comunidades que compõem o município, como elos de auxílio mútuo, sociabilidade e diversão. Segundo o depoimento do historiador Renato Seibt:

inicialmente as sociedades estavam agregadas aos salões das vendas. Basicamente as primeiras e mais importantes foram as sociedades de fundo cultural, no caso, as sociedades de canto. Não quer dizer que eles só cantavam, juntamente com o canto praticavam esportes, nos quais o bolão era um dos preferidos. Quase todos os imigrantes tocavam instrumentos, em especial de sopro, e, nas horas de folga, se reuniam para cantar e tocar. Também surgiram as sociedades de atiradores, não eram sociedades de caça como muita gente pensa, mas de atiradores. (Entrevista – Renato Seibt, 75 anos, Nova Petrópolis, 18-09-2010).

Paz (1998) observa que, em 1938, já havia cerca de vinte sociedades. Atualmente existe um grande número delas, entre as quais destacamos: Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo, Sociedade Cultural Esportiva Concórdia de Linha Imperial, Sociedade Canto Amizade de Vila Olinda, Sociedade Cultural Esportiva de Linha Brasil, Sociedade Cultural Esportiva de Linha Araripe e Sociedade Cultural Esportiva Canto Lyra de São José do Caí.

Com a Primeira e a Segunda guerras mundiais, as sociedades foram duramente atingidas,¹⁵ a língua alemã proibida, a documentação destruída e muitas atividades suspensas, sendo as mais atingidas as de tiro, lanceiros e cavalarianos. Contudo a tradição se manteve e, até os dias de hoje, realizam-se torneios e concursos de Tiro Rei.

As sociedades de Tiro ao Alvo pertencem a uma tradição que já existia na Idade Média e que se espalhou por toda a Europa.¹⁶ Os atiradores

¹⁵ A partir de 1980, inicia-se um amplo movimento de diferentes segmentos sociais visando à recuperação da autoestima e da identidade cultural via arquitetura, eventos, culinária, canto, idioma e resgate de jogos, que erige as cidades pesquisadas em cidades turísticas.

¹⁶ Para mais informações, ver Benevenuto (2006).

treinavam suas habilidades para defender os feudos aos quais pertenciam. Incorporando as antigas sociedades de tiro da Europa Medieval, os alemães instalados no sul do Brasil, sem apoio imperial no que tange à proteção policial, formaram os Schützenvereine, responsáveis por defender a colônia em situações de invasão e de saqueamentos de mantimentos, de animais domésticos e de armas. Conforme relata Renato Seibt, entre os imigrantes, os atiradores tinham a incumbência de:

prestar serviços de socorro mútuo, de proteção no caso de revoluções e de banditismo, também de atender casos de calamidade pública. Era uma missão e eles eram considerados elementos de honra. Para entrar nessa sociedade tinha que passar por uma 'balotagem', ou seja, um processo de provas. Surgiu muito oportunamente na nossa famosa guerra dos maragatos na revolução federalista, pois o banditismo tomou conta. (Entrevista – Renato Seibt, 75 anos, Nova Petrópolis, 18-09-2010).

As sociedades de tiro foram encontradas em dois municípios (Nova Petrópolis e Santa Cruz do Sul) entre os três pesquisados. Hoje o Tiro ao Alvo é desenvolvido em festividades e campeonatos e faz parte, em Nova Petrópolis, da tradicional festa alemã “Tiro Rei”, em que, a partir da disputa de tiro, todos os anos um “rei” e uma “rainha” da comunidade são consagrados.

Outra sociedade comum entre os homens eram as sociedades de cavalaria. Seus membros eram denominados Ulanos (termo designado a soldados da cavalaria ligeira armados com lanças). Essas sociedades cultivavam o Jogo dos Lanceiros, em que, sobre um cavalo, objetivavam acertar um alvo de couro com uma lança em mãos. O jogo foi adaptado e, atualmente, é denominado de *Rutschbahn*, em que, no lugar de um cavalo, o jogador posiciona-se com a lança sobre uma cadeira de madeira que desliza por meio de um sistema de roldanas.

Já entre as mulheres, as *Damenvereine* (Sociedades de Damas, na língua alemã) perduram até hoje. Além de grupos de canto e de dança, em Santa Cruz do Sul, elas se reúnem uma vez por semana para jogar o Bolão de Mesa. Na região rural do município, podemos encontrar grupos de mulheres que se reúnem para jogar Loto, comumente chamado de Víspera, jogo similar ao Bingo.

Considerando os três municípios, identificamos 27 jogos diferentes. Destes, três estão presentes nos três municípios (Bolão, Bolão de Mesa e a prova de Serrar a Tora) e cinco são jogados em pelo menos dois deles (*Schafkopf*, Tiro ao Alvo, Bolão de Bola Presa, Corrida do Tamanco e Loto).

Em Santa Cruz do Sul, 13 jogos são desenvolvidos por sociedades/clubes do município, alguns durante a *Oktberfest* (festividade que acontece todos os anos no mês de outubro) e outros nas sociedades/clubes.

Diagnosticamos, em Agudo, a prática de cinco jogos tradicionais (Bolão, Bolão de Mesa, Loto, *Schafkopf* e Canastra). O município caracteriza-se pela expressividade dos grupos de Bolão, mobilizando um número significativo de jogadores (cerca de 150, divididos em 15 grupos). Identificamos também o desenvolvimento das Olimpíadas Rurais, que contemplam provas como: Serrar a Tora, Cabo de Guerra e Estilingue.

O Bolão é jogado nos três municípios pesquisados e abarca grande número de jogadores. É orientado pela Federação de Bolão do Rio Grande do Sul, que regulamenta as regras do jogo, o espaço e suas medidas e os materiais (peso e dimensões). Já o *Schafkopf* (jogo de cartas) acontece conforme acordos prévios dos participantes. Os jogadores, em sua maioria homens, em rodas de amigos (nas sociedades/clubes e bares), jogam comunicando-se através da língua alemã.

Em Nova Petrópolis, encontramos 19 jogos, sendo que 13 deles constituem parte das festividades do Festival Internacional do Folclore e dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto. As manifestações desenvolvidas nessas festividades resgatam e ressignificam os costumes dos imigrantes que colonizaram a região. Provas como Ensacar Milho, Serrar a Tora, Corrida do Tamanco, Pegar o Porco, entre outras, expressam o cotidiano até hoje vivido pelos descendentes de alemães que se mantiveram na região, em forma de jogo e diversão.

Assumindo características de esporte institucionalizado, orientados e regulamentados por uma federação esportiva, encontramos o Bolão, o Tiro ao Alvo e o *Stocksport*. Entretanto, esses jogos também se manifestam em festividades e são organizados por modelos não desportivos.

O aprendizado do jogo em geral é realizado de pais para filhos. No caso específico do Bolão, é comum, nos depoimentos dos jogadores, a

explicação de que aprenderam observando o pai jogar e assumindo a tarefa de levantar os pinos em cada lançamento (anterior às pistas automáticas). A manutenção do jogo tradicional na vida dos jogadores entrevistados pode ser resumida pela aura de alegria que se cria, por ser um espaço de sociabilidade, de construção de novas relações sociais, de cultivo de amizades e de diálogo sobre o cotidiano e o que o excede e de preservação do passado, inclusive familiar.

Verificamos que o jogo mais difundido entre os municípios pesquisados é o Bolão. Percebemos também que tanto Nova Petrópolis quanto Santa Cruz do Sul demonstram preocupação e realizam ações de intercâmbio via jogos tradicionais do Brasil com a Alemanha e vice-versa, ainda que por meio de ações individuais, tal como a de Cláudio José Weber, que introduziu os Jogos Germânicos via pesquisa e vivência realizada na Alemanha, ou de sociedades, como o Centro Cultural 25 de Julho, que treina uma equipe que chegou a competir no Campeonato Europeu de Eistoksport, alcançando, no ano de 2010, o terceiro lugar.

No que se refere às instituições organizadoras, identificamos, na pesquisa, que as prefeituras municipais e os órgãos públicos demonstram pouco apoio às manifestações de jogos tradicionais. Todavia, cabe destacar que a Prefeitura Municipal de Nova Petrópolis realiza investimentos financeiros e operativos e, fundamentalmente, mostra preocupação na preservação do jogo como cultura viva. Em geral, os jogos são mantidos pelas sociedades e clubes privados, que, a partir de taxas ou mensalidades pagas por seus membros, conservam os locais e materiais destinados aos jogos, além do cultivo dessas manifestações no cotidiano familiar, como, por exemplo, os jogos de carta (*Canastra* e *Schafkopf*).

Os municípios pesquisados apresentam uma riqueza de jogos tradicionais, inclusive de eventos rurais (Jogos Germânicos de Pinhal Alto, Olimpíadas Rurais), que envolvem elementos significativos da cultura alemã. Percebemos, a partir da lógica interna e externa dos jogos, que tais manifestações tradicionais interagem para além do contexto familiar, em que os jogadores fazem parte de grupos sociais, que com diferentes papéis servem de veículo

para a transmissão dos elementos culturais. Identificamos, entretanto, a necessidade de maior difusão dos jogos tradicionais entre as faixas etárias jovens da população dos municípios pesquisados, o que alerta para a necessidade de desenvolver ações que resgatem, divulguem e promovam tais manifestações.

BOLÃO

AGUDO, NOVA PETRÓPOLIS E SANTA CRUZ DO SUL

Outras denominações:

- ▶ **BOLÃO TRADICIONAL – NOVA PETRÓPOLIS**
- ▶ **TISCHKEGEL (BOLÃO DE MESA NA LÍNGUA ALEMÃ)**
– SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: derrubar o maior número de pinos por meio do arremesso de bolas de madeira sobre uma pista.

Materiais utilizados:

- Nove pinos (também chamados de bonecos): apresentam 40 cm de altura e pesam em torno de 1,5 a 2 kg, conforme o material. Podem ser de plástico ou de madeira.

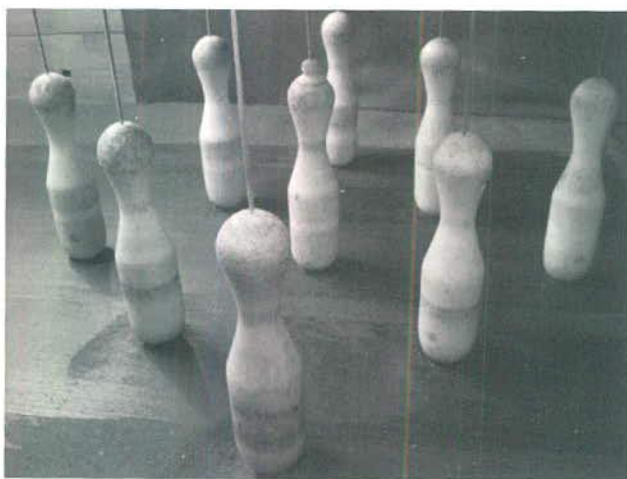


Figura 1 – Pinos de bolão

- Bola: de madeira e seu peso pode variar: para mulheres é entre 8 e 10 kg e para os homens é entre 10,5 e 11 kg. A bola é constituída por furos, para que possa ser segurada e arremessada. Existem bolas com três furos e bolas com dois furos. Cada jogador escolhe a bola conforme sua preferência.



Figura 2 – Bolas, algumas com dois furos, outras com três furos

Descrição do jogo: jogo psicomotor que consiste em derrubar o maior número de pinos (em um total de nove) arremessando (rolando) uma bola com as mãos em uma pista de madeira coberta com uma camada de óleo.

- O jogador não pode ultrapassar com o pé uma linha demarcada no chão (chamada *risco auxiliar de pé*). Seis metros após essa linha, existe outra risca (chamada de *risco de arremesso*). A região entre o risco auxiliar de pé e o risco de arremesso é chamada de *zona de arremesso*. A bola arremessada deve ter o primeiro contato com a pista nessa zona de arremesso; caso contrário, será considerada “queimada” ou nula.
- O número de arremessos por jogador corresponde a um total de vinte. Quando o clube tem duas canchas, o jogador arremessa dez vezes em cada uma. Quando o clube tem quatro canchas, o jogador arremessa cinco vezes em cada.
- O primeiro arremesso de cada jogador é chamado de “bola de experiência”. Caso esse arremesso derrube os nove pinos, ele é contabilizado na soma dos arremessos. Caso contrário, esse primeiro arremesso não vale, começando a contagem dos arremessos e dos pontos com o segundo arremesso.



Figura 3 – Treino do jogo de bolão feminino

Número de jogadores e funções: a equipe é composta por dez bolonistas (nome dado a quem é jogador de bolão). Todos têm a função de derrubar o maior número de pinos. Existem as modalidades masculino, feminino e casais.

Obs.: Em jogo amistoso (jogo que não é oficial, não regulamentado pela federação), pode jogar a quantidade de jogadores que decidirem em cada grupo, não há uma regra que estabeleça.

Espaço do jogo: o bolão é jogado em uma cancha específica de concreto, que apresenta 30 m de comprimento por 2 m de largura. A pista de arremesso da bola é de madeira e possui 30 m de comprimento por 34 cm de largura. No final da cancha, estão dispostos os pinos.

- Atualmente, há um sistema eletrônico (armação eletrônica) em que, após o arremesso, os pinos são levantados por um sistema de cordas. A bola também é levada automaticamente por um canal de volta ao local de partida do jogo.
- No final da cancha, encontra-se o placar eletrônico que mostra o número de pinos derrubados e também *quais* os pinos derrubados.
- No início das canchas, apresenta-se uma máquina cujo apontador controla a armação eletrônica e também faz a soma do número de arremessos e número de pinos derrubados.
- O número de canchas varia em cada clube.
- Agudo: possui duas canchas.
- Nova Petrópolis: possui quatro canchas.



Figura 4 – Quatro canchas – Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo – Nova Petrópolis

Sistema de pontuação: a pontuação é feita pela soma dos pinos derrubados em cada jogada (a cada vez que o bolonista arremessa a bola). Como cada jogador arremessa vinte bolas e como são nove pinos, a pontuação máxima que se pode fazer é 180 pontos.

Tempo de duração: cada equipe com dez bolonistas leva entre uma hora e uma hora e meia para que todos arremessem vinte vezes.

Finalização do jogo: por pontuação. A equipe que tiver a maior soma dos pontos (somando a pontuação geral de cada componente do grupo) vence.

Premiação: em campeonatos oficiais, como campeonato municipal, regional e estadual, há troféus e medalhas.

- Nova Petrópolis: quando o jogo se realiza entre amigos, os vencedores pagam uma rodada de cerveja ou churrasco para todos.
- Agudo: costumam construir troféus homenageando pessoas importantes na comunidade que faleceram.

Outras maneiras de jogar:

- Nova Petrópolis: há uma escala de treinos dos grupos durante a semana e à noite. Só é permitido aos sócios do clube jogar. Há também o bolão de areia, realizado em uma cancha de areia, sem armação automática e com regras variadas, a depender dos acordos entre os jogadores.
- Agudo: realizam amistosos entre amigos com adequação de regras e número de jogadores de cada equipe.

Modelo organizativo:

- Formal: existe um calendário de campeonatos municipais e estaduais (controlados pela Federação de Bolão do Rio Grande do Sul) e campeonatos nacionais (controlados pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão).
- Informal: em Nova Petrópolis, também é jogado em festas da Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo, por exemplo, e em diversas sociedades durante a semana e nos finais de semana, em forma de treinos e amistosos. Em Agudo e Santa Cruz do Sul, é jogado entre amigos e entre grupos de outros municípios, em forma de amistoso.

Instituição organizadora:

- Federação desportiva: a Federação de Bolão do Rio Grande do Sul rege as regras vigentes em cada campeonato oficial. O bolonista que quiser participar de campeonatos oficiais deve ter uma carteirinha de federado, pagando uma taxa para manter-se sócio.
- Modelo não desportivo:
- Nova Petrópolis: jogos amistosos e do bolão de areia em forma de amistosos são jogados nas sociedades das diversas localidades do município e, em geral, não seguem as regras da federação.
- Agudo: durante a semana, os grupos de bolão têm um dia e horário específico para cada grupo treinar ou fazer jogos amistosos. Há um calendário na Sociedade Cultural Esportiva Centenário para o grupo masculino, feminino e para casais. O clube é aberto para sócios e não sócios, e os grupos pagam mensalidades para usufruir da cancha. Cada grupo tem uma diretoria, com presidente, secretário e tesoureiro.
- Santa Cruz do Sul: existem grupos de bolão que se reúnem para jogar durante a semana em canchas existentes no município.

Membros da organização:

- Árbitros: em cada pista existe um apontador, que tem a função de controlar a armação eletrônica e fazer a soma de pontos de cada jogador naquela pista.
- Outros membros: as pessoas que compõem a secretaria do clube ajudam na organização dos jogos e campeonatos.

- Tipo de público:
- Nova Petrópolis: é livre para quem quiser ir assistir aos campeonatos e jogos. Geralmente, são os bolonistas e seus familiares que assistem aos jogos.
- Agudo: normalmente, composto por familiares dos jogadores. No dia em que as mulheres jogam, geralmente os maridos as acompanham.
- Santa Cruz do Sul: bolonistas e familiares que assistem aos jogos.

Reconhecimento institucional:

- Agudo: em um campeonato estadual, um dos jogadores ganhou uma medalha de reconhecimento, pois foi, entre todos os jogadores, o que fez maior pontuação.

Jogadores:

Nova Petrópolis

- Idade: a partir de 35 anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada.
- Vestimenta para o jogo: abrigo ou camiseta do time.

Agudo:

- Idade: entre trinta e setenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (comerciantes, agricultores, banqueiros).
- Vestimenta para o jogo: normalmente, cada grupo tem seu uniforme de jogo, que se constitui por um abrigo ou camiseta.

Santa Cruz do Sul:

- Idade: a partir de trinta anos.
- Escolaridades: variada.
- Profissão: variada (comerciantes, aposentados).
- Vestimenta para o jogo: cada grupo possui o seu uniforme de jogo.

Local:

- Específico: nas sociedades.
- Não específico: cancha de areia.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras:

Planchão = a pista de bolão.

Fazer banda = não acertar nenhum pino em uma jogada.

Bonecos = os pinos.

- Dito: "Quem não quer fazer 9? Quem não joga!!! Quem joga quer fazer 9!"
- Frases: "Participe do bolão porque é o esporte da integração."
"É jogando bolão que se faz amizade."

Abrangência da atividade: regional, nacional e internacional. Existem campeonatos da região de alguns municípios, campeonatos entre equipes de diferentes estados brasileiros e algumas vezes de diferentes países.

Dados históricos:

- Nova Petrópolis: segundo depoimento do historiador Renato Seibt, os imigrantes, após suprirem as necessidades de sobrevivência, passaram a organizar as sociedades com finalidade cultural, em que o canto e a música eram centrais, mas também construíam canchas de bolão.
- Santa Cruz do Sul: 1860, após alguns meses da chegada dos primeiros imigrantes na colônia de Santa Cruz, começaram a construir as primeiras sociedades e, em 1866, foi construída a primeira cancha de bolão na Sociedade Schutzengilde, atualmente denominada de Clube União (SCHUCH, 2008).
- Agudo: os registros históricos apontam que, em 1914, foi criado o Kegel Club, em que a modalidade principal era o bolão (DaCOSTA, 2005).

Trata-se de um jogo dominado inicialmente pelo gênero masculino, mas, segundo os dados da pesquisa realizada por DaCosta (2005), há registros de que em 1918 formaram-se associações femininas para jogar bolão.

Abrangência de inserção da atividade:

- Nova Petrópolis: jogo praticado em fase estável. São 11 clubes/sociedades que têm grupos de bolão.
- Agudo: jogo praticado em fase estável. Antigamente, existiam canchas de bolão em cada sociedade do município, porém não existem mais em função do êxodo rural, da falta de incentivo por parte do município com características rurais. Hoje o bolão é bastante jogado, fundamentalmente, na zona urbana, onde existem as canchas eletrônicas.
- Santa Cruz do Sul: jogo praticado em fase estável.

Existência de integração com outros municípios: existe a integração com outros municípios através dos campeonatos intermunicipais, estaduais e nacionais.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural:

- Agudo: a organização dos torneios municipais e intermunicipais depende do incentivo dado por cargos administrativos, como prefeitos, secretários, entre outros.

BOLÃO DE MESA

AGUDO, NOVA PETRÓPOLIS E SANTA CRUZ DO SUL

Outras denominações:

- ▶ BOLÃOZINHO DE MESA – NOVA PETRÓPOLIS
- ▶ TISCHKEGEL (BOLÃO DE MESA NA LÍNGUA ALEMÃ)
– SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: derrubar, com uma bola, o maior número de pinos (bonecos) dispostos em uma mesa específica para o jogo. A bola é rolada na superfície da mesa através de uma tacada (de forma parecida com o jogo de sinuca) com um taco que atinge a bola.

Materiais utilizados:

- Mesa: de madeira no formato semiovalado. Em toda a sua borda, existe um “túnel” feito de alumínio por onde a bola rola até chegar à região central da mesa. A entrada do túnel é onde o taco se encaixa e de onde a bola será lançada com a tacada. Na saída do túnel, a bola desemboca em direção aos pinos.



Figura 5 – Mesa utilizada para a prática do jogo

Medidas da mesa:

- Altura: 80 cm.
- Comprimento: 182 cm.
- Largura: 84 cm.
- Largura do túnel: 8 cm.

Pinos: nove de madeira com 15 cm de altura.

Taco: de madeira.



Figura 6 – Adulto praticando o jogo

Medidas:

Bola: de madeira com 7 cm de diâmetro.

Descrição do jogo: jogo psicomotor que consiste em derrubar, com uma bola, o maior número de pinos que estarão dispostos sobre a superfície da mesa. O jogador segura o taco em uma de suas extremidades. O restante do taco fica disposto horizontalmente dentro do túnel, juntamente com a bola. Ao efetuar a tacada, a bola rola pelo túnel (com trajeto em curva), que contorna toda a borda da mesa e desemboca em sua região central, onde se encontram dispostos os pinos. A depender da maneira como a tacada foi realizada, a bola irá derrubar determinado número de pinos. Quem derrubar o maior número de pinos vence o jogo.

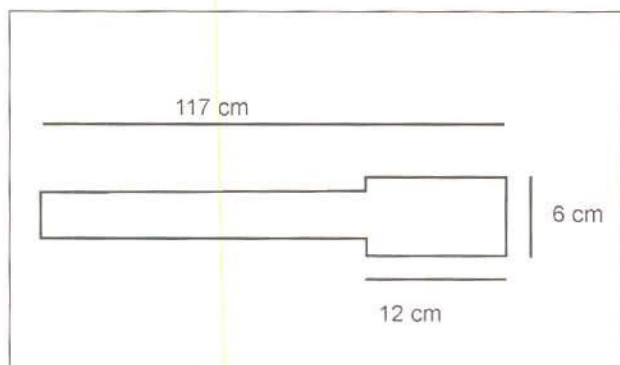


Figura 7 – Medidas

Número de jogadores e funções: jogo individual. A rodada constitui-se no número de tacadas que cada jogador poderá dar.

Espaço do jogo: em geral, nas sociedades/clubes.

Sistema de pontuação: soma dos pinos derrubados em cada tacada. Se o número de tacadas for cinco, a soma máxima de pontos será 45.

Tempo de duração: entre 3 e 5 min.

Finalização do jogo: a equipe que pontuar mais vence.

Premiação: em Agudo, como o jogo é utilizado para eleger a Rainha da Sociedade na Linha Teutônia, a premiação é constituída por objetos de bazar (panelas, toalhas, copos etc.).

Nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho, os cinco primeiros lugares ganham prêmios como erva, arroz, utensílios domésticos, produtos de limpeza. Na modalidade infantil, todos ganham prêmios. Conforme depoimentos, em Santa Cruz, trata-se de um jogo muito apreciado nas sociedades de damas. A vencedora ganha itens de supermercado, tais como farinha, açúcar, entre outros.

Outras maneiras de jogar: em Nova Petrópolis, também existe o jogo, porém não é muito praticado. Há uma mesa do jogo no clube da localidade de Pinhal Alto (interior de Nova Petrópolis), onde crianças e jovens jogam às vezes para se divertir, quando há alguma festa no clube.

Modelo organizativo:

- Formal: o grupo da terceira idade do Centro Cultural 25 de Julho organiza campeonatos durante o ano, tendo calendário com as datas dos jogos.
- Informal: em Agudo o jogo é utilizado na Linha Teutônia (sociedade do interior localizada cerca de 5 km da cidade) para eleger a Rainha da Sociedade. Para a disputa do título de rainha, cada moça deve efetuar cinco tacadas no jogo. A jogadora que derrubar mais pinos vence a disputa e se consagra a Rainha da Sociedade daquele ano. O número de moças que participam varia entre dez e 15 moças, e o tempo de duração de toda a disputa varia entre duas e três horas. A premiação para a moça que é consagrada rainha é escolhida pela diretoria da sociedade. Em geral, são objetos de bazar (panelas, faqueiros, bacias, pratos), algo de uso doméstico. A disputa entre as candidatas acontece todos os anos, no mês de setembro, uma semana antes de acontecer o Baile Tradicional em comemoração ao aniversário da sociedade. Em Santa Cruz do Sul, o jogo é realizado na Noite Cultural do Centro Cultural 25 de Julho. Os membros da sociedade se reúnem na última sexta-feira de cada mês para jantar e realizar Jogos Germânicos.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: organizado por clubes e prefeitura, visa à diversão e à festividade.

Membros da organização:

- Árbitros: – Um anotador: faz a soma da pontuação.
- Um armador: ergue os pinos derrubados em cada tacada.
- Outros membros: a diretoria e os sócios do Centro Cultural 25 de Julho organizam todos os jogos presentes nos Jogos Germânicos.
- Expectadores: em torno de cem pessoas.
- Tipo de público: sócios, familiares, acompanhantes dos sócios.

Jogadores

- Idade: varia entre três e oitenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada.
- Vestimenta para o jogo: não há vestimenta específica.

Local:

- Não específico: é jogado na sede do Centro Cultural 25 de Julho.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Canções ou poemas:

Das Keglers Lied (A Canção do Bolão)

Lustig ist das Kegelschieben; (Divertido é o bolão)

Faria, Fari-bumm! *

Manchmal geht's auch ganz daneben; (Às vezes também passa muito perto)

Faria, Fari-bumm!

Wir kegeln durch die halbe Nacht, (Nós jogamos bolão meia-noite adentro)

Mit Lust und Liebe, dass es kracht! (Com vontade e amor, que isto faz barulho)

Faria, Faria, Faria, Faria, Faritschibumm!

Wenn wir dann zum Wettspiel gehen; (Se nós vamos para um torneio)

Faria, Fari-bumm!

Zuerst wird sich die Hand gegeben; (Primeiro são dadas as mãos)

Faria, Fari-bumm!

Gleich hernach fängts Kegeln an (Depois disso começa o jogo de bolão)

Und – alle Neune fallen dann! (E todos os nove caem então!)

Faria, Faria, Faria, Faria, Faritschibumm!

Obwohl wir – mal das Spiel verlieren (Apesar de nós perdermos o jogo)

Faria, Fari-bumm!

Das soll uns doch nicht genieren (Isto não deve nos irritar)

Faria, Fari-bumm!

Und macht uns nicht die Stirne kraus; (E não nos faz a testa enrugar)

Die Freundschaft festigt sich daraus; (A amizade se fortalece com isso)

Faria, Faria, Faria, Faria, Faritschibumm!

Am Schluss gibt's noch ein Abschiedstrunk (No final ainda tem um brinde** de encerramento)

Faria, Fari-bumm!

Bald – wiederseh'n ist uns're Hoffnung! (Em breve nos reencontrarmos é o nosso desejo!)

Faria, Fari-bumm!

Wer das Kegelspiel erdacht? (Quem inventou o jogo de Bolão)

Hat 'ne gute Tat vollbracht! (Fez uma ótima ação!)

Faria, Faria, Faria, Faria, Faritschibumm!

* Som feito pela bola de bolão ao ser rolada na cancha.

** Brinde no sentido de brindar.

Abrangência da atividade: local.

Dados históricos: não identificado, porém os relatos e a bibliografia indicam como um dos primeiros jogos a serem estruturados no processo de colonização.

Abrangência de inserção da atividade:

- Nova Petrópolis e Agudo: jogo praticado em fase de regressão.
- Santa Cruz do Sul: jogo praticado em fase estável.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores dos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul são membros do Centro Cultural 25 de Julho, que, durante todos os meses do ano, reúnem-se para se divertir e jogá-los. Os jogos desenvolvidos durante a Oktoberfest fazem parte dos costumes dos membros do Centro Cultural 25 de Julho.

BOLÃO DE BOLA PRESA

NOVA PETRÓPOLIS E SANTA CRUZ DO SUL

Outras denominações:

- ▶ PENDELKEGEL – SANTA CRUZ DO SUL
- ▶ BOLÃO DE CORDA – NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: derrubar o maior número de pinos, arremessando três vezes uma bola de madeira, suspensa, em direção aos pinos.

Materiais utilizados

- Nove pinos de madeira de, aproximadamente, 38 cm de altura.
- Corrente de, aproximadamente, 5 m de comprimento, presa no teto por um gancho.
- Tablado de, aproximadamente, 210x90 cm, onde são colocados os nove pinos.
- Bola de, aproximadamente, 8 kg com um gancho por onde é pendurada na corrente.
- Quatro tábuas de madeira, formando uma área de jogo de 9 m² em torno do tablado de madeira.

Descrição do jogo: jogo psicomotor que consiste em derrubar o maior número de pinos arremessando uma bola suspensa por uma corrente presa ao teto. O jogador posiciona-se fora da área de jogo demarcada, segurando a bola suspensa por uma corrente, com uma ou duas mãos, e a arremessa de maneira que ela derrube os pinos no retorno de sua trajetória pendular. Cada jogador pode realizar seis arremessos. Vence o jogador que derrubar mais pinos considerando o somatório dos seis arremessos.



Figura 8 – Prática do jogo

Número de jogadores e funções: o jogo é individual.

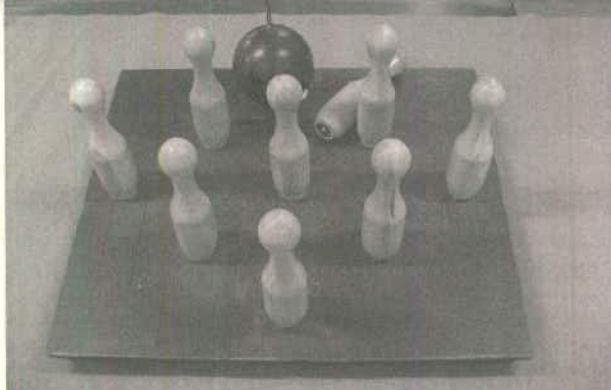


Figura 9 – Tablado do jogo

Espaço do jogo: o jogo acontece em uma área quadrada de 9 m² delimitada por quatro tábuas de madeira. Dentro dessa área, estão dispostos o tablado de madeira, os nove pinos em cima do tablado e a corrente pendurada no teto, na sua extremidade a bola de madeira.

Sistema de pontuação: soma de pinos derrubados. Em seis arremessos, a soma maior que se pode obter de pinos derrubados é 54.

Tempo de duração: aproximadamente 3 min para realizar os seis arremessos.

Finalização do jogo: por pontuação. Maior somatória de pinos derrubados.

Premiação: na Sociedade Vida Nova Renascença – Santa Cruz do Sul –, todo ano é realizado um campeonato em que é consagrado o Rei ou Rainha (caso seja mulher). O segundo e terceiro colocados são consagrados 1º Cavalheiro ou 1ª Dama e 2º Cavalheiro ou 2ª Dama. Durante a disputa do rei, jogam em torno de 120 pessoas. O Rei, 1º e 2º Cavalheiros recebem medalhas.

Outras maneiras de jogar:

- Jogos oficiais na Sociedade Vida Nova Renascença: as regras do jogo são as mesmas, entretanto cada jogador tem direito a dar cinco arremessos. Podem participar somente sócios, e há premiação para todos os jogadores.
- Campeonatos entre sociedades dos municípios da região: jogado por equipe. Cada equipe é composta por dez jogadores, sendo que cada um tem o direito de arremessar seis bolas. Ao final, é somada a pontuação dos dez integrantes da equipe. Em torno de dez sociedades em Santa Cruz do Sul realizam campeonatos entre sociedades. Nesses torneios, o jogo é por equipe e a premiação se dá por troféus. Os jogos do campeonato acontecem mensalmente: um mês em cada sociedade participante do campeonato.
- Treino: acontece na sexta-feira à noite antes do domingo de jogos oficiais da sociedade. No treino, cada jogador tem direito a dar dez arremessos, podendo participar não sócios para conhecerem o jogo.
- Bolão de Bola Presa nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho: as mesmas regras do jogo individual jogado na Sociedade Vida Nova Renascença, entretanto o jogador tem o direito de dar três arremessos. É jogado na última sexta-feira de cada mês. A premiação é feita até a quinta colocação.

Modelo organizativo:

- Formal:

Jogos oficiais da sociedade: existe um calendário de jogos da sociedade – primeiro domingo de cada mês. Campeonatos entre sociedades dos municípios da região: as sociedades combinam e montam um calendário de jogos – jogos mensais.

Treino: existe um calendário de treinos da sociedade: toda sexta-feira antecedente ao primeiro domingo do mês.

- Informal: acontece na festa de aniversário da Sociedade Vida Nova Renascença, no mês de setembro.

Bolão de bola presa nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho: acontece na Noite Cultural do Centro Cultural 25 de Julho, na última sexta-feira de cada mês.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade Vida Nova Renascença e Centro Cultural 25 de Julho organizam o Bolão de Bola Presa.

- Data: na Sociedade Vida Nova Renascença, o jogo existe há mais de cinquenta anos.

Membros da organização

- Árbitros: – Um apontador: faz a soma de pinos derrubados por cada jogador.
- Quatro armadores: a cada arremesso, levantam os pinos derrubados e os armam no tablado para o próximo arremesso.
- Outros membros: – Sociedade Vida Nova Renascença: membros da pontuação dos jogadores, para fazerem a entrega da premiação. 1
- Centro Cultural 25 de Julho: diretoria e membros da sociedade a dos jogos. 10
- Tipo de público: variado, jogadores, curiosos, familiares e sócios

Jogadores:

- Sociedade Vida Nova Renascença:
 - Idade: entre quarenta e setenta anos.
 - Escolaridade: variada.
 - Profissão: variada (agricultores, comerciantes etc.).
 - Vestimenta concreta para o jogo: não se pode usar boné, etc. ajuda.
- Centro Cultural 25 de Julho
 - Idade: variada.
 - Escolaridade: variada.
 - Profissão: variada (comerciantes, professores, empresários, aposentados).

Local:

- Específico: áreas destinadas ao jogo nas sociedades Vida Nova Renascença e Centro Cultural 25 de Julho.
- Características: nas duas sociedades, as canchas são montadas com uma área de jogo de 9 m², onde são armados o tablado, os pinos e a corrente pendurada no teto com a bola em sua extremidade.

Na Sociedade Vida Nova Renascença, o local onde acontece o jogo é emprestado, o clube cede o lugar para que a sociedade tenha onde jogar e, em troca, a venda das bebidas e alimentos fica sob a responsabilidade do proprietário do clube.

12
Controle de
Qualidade

Dados históricos: não há dados históricos precisos sobre o jogo, porém os depoimentos e a bibliografia sinalizam-no como um dos primeiros jogos organizados no processo de colonização, assim como remetem a origem ao Bolão de Cancha.

Abrangência da atividade: local, quando apenas membros da sociedade jogam, e regional quando membros e equipes de outras sociedades da região participam dos torneios.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de progressão.

Existência de integração com outros municípios: por meio de torneios entre sociedades da região.

Particularidades de cada município sobre o jogo:

- Santa Cruz do Sul: o Centro Cultural desenvolveu o bolão de bola presa infantil, cujas regras são as mesmas das do bolão de bola presa jogado pelos adultos, entretanto a dimensão dos materiais é menor;
- Nove pinos de madeira com cerca de 30 cm de altura.
- Corrente de cerca de 3,30 m de comprimento, presa no teto por um gancho.
- Tablado de madeira em torno de 90x90 cm, onde são colocados os nove pinos.
- Bola de madeira em torno de 2 a 3 kg com um gancho por onde é pendurada na corrente.
- Nova Petrópolis: é chamado de bolão de corda e é jogado durante as Competições Germânicas do Festival Internacional do Folclore. As regras são as mesmas do jogo em Santa Cruz do Sul, entretanto são duplas que jogam (casal). O homem arremessa três vezes a bola, e a mulher, mais três vezes. O casal que fizer a maior soma de pinos derrubados nos seis arremessos vence. Participam das Competições Germânicas integrantes das equipes formadas por cada sociedade de Nova Petrópolis.

TIRO REI

NOVA PETRÓPOLIS

Outra denominação local:

► TIRO AO ALVO

Objetivo do jogo: atingir o centro do alvo com uso de arma – mosquetão.

Materiais utilizados:

- Alvo circular constituído por chapa de ferro.
- Espelho: alvo feito de cartolina de aproximadamente 25 cm de diâmetro.
- Arma mosquetão do exército.
- Cartuchos.
- Um estande (suporte utilizado para apoiar a arma no momento do tiro) de ferro.

Obs.: no tiro rei, há o uso de uma única arma, lacrada, em que os atiradores não podem regular. Nas competições, cada atirador tem a sua arma, que pode ser regulada de acordo com o atirador.

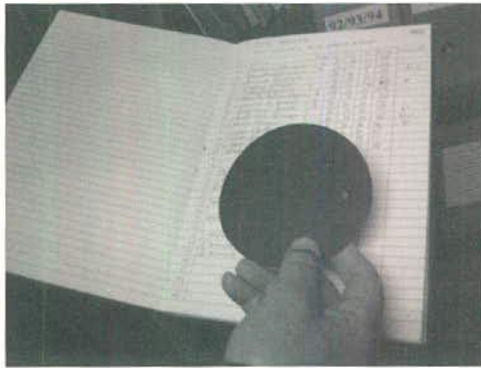


Figura 10 – Alvo



Figura 11 – Estande vista de frente

Descrição do jogo: jogo psicomotor. Durante um dia, os atiradores permanecem no clube para realizar os três disparos. As regras determinam que, pela manhã, pode-se realizar um disparo e, à tarde, os outros dois. A distância entre a linha de tiro e o alvo é de 100 m. O atirador posiciona-se em pé, dentro da cabine (de vidro), juntamente com o municionador, que apoia a arma no estande para que o atirador realize os disparos. Para cada atirador, há um espelho. Para os três primeiros colocados, os espelhos são colocados na chapa de ferro e expostos honrosamente nas paredes do clube. O disparo mais preciso (ou central) no alvo, ou a somatória dos três disparos, dá ao atirador o título de Rei e aos atiradores classificados em segundo e terceiro lugares o título de 1º Conde e 2º Conde. Os nomes dos atiradores ficam registrados nos alvos e expostos no salão do clube.

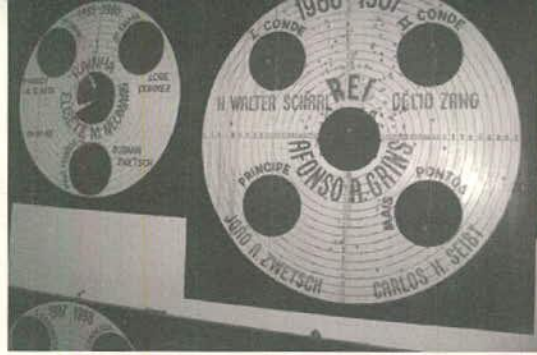


Figura 12 – Alvos com os espelhos de quem foi Rei, 1º Conde e 2º Conde; e de quem foi Rainha, 1ª Dama e 2ª Dama, em cada ano da festa Tiro Rei

Competições: como no Tiro Rei, porém a distância entre o atirador e o alvo é de 50 m. O atirador de dentro de uma cabine de vidro tem direito a dez disparos consecutivos. Ao final desses disparos, é feita a soma da pontuação do atirador. Ganha primeiro lugar quem fizer maior soma de pontos. Cada região do espelho equivale a uma pontuação: do centro até sua extremidade são desenhados 12 círculos com suas respectivas pontuações (centro: 13 pontos; o restante dos círculos tem pontuação regressiva a partir do centro).

Número de atiradores e funções: tanto no Tiro Rei quanto nas competições, as disputas são individuais.

Espaço do jogo:

- Tiro Rei: acontece em um espaço de 100 m da linha de tiro ao alvo. A linha de tiro fica dentro de uma cabine de vidro, com uma abertura por onde sai o disparo. O espaço em que se localiza o alvo é isolado por muro constituído por chapa de ferro e espelho pendurados. Atrás do muro, há outro muro maior para evitar que o disparo saia da linha. A linha de tiro é isolada, sem circulação de pessoas ou animais.

Competições: o espaço onde o atirador e o alvo localizam-se tem as mesmas características que o do Tiro Rei, entretanto a distância entre eles é de 50 m.

Sistema de pontuação:

- Tiro Rei: tiro mais central.
- Competições: por pontuação. Quem fizer o maior número de pontos ganha.

Tempo de duração:

- Tiro Rei: em torno de 30 s para cada um dos tiros.
- Competições: em torno de 5 min para os dez disparos.

Finalização do jogo:

- Tiro Rei: tiro mais central.
- Competições: por pontuação.

Premiação:

- Tiro Rei: individual. O atirador do disparo mais central recebe o cinturão dos reis e o título de Rei, que deve levar uma medalha identificando-o. No dia da festa do Tiro Rei, deve vesti-lo. Após a festa, o cinturão fica guardado no clube. Os atiradores classificados em segundo e terceiro lugares recebem o título de 1º Conde e 2º Conde e medalhas.
- Competições: troféus e medalhas.

Outras maneiras de jogar: há a modalidade feminina, com a mesma lógica interna do Tiro Rei, e são consagradas Rainha, 1ª Dama e 2ª Dama.



Figura 13 – Material do jogo

Modelo organizativo:

- Formal: a federação tem um calendário específico a cada ano de competições estaduais e nacionais.
- Informal:

Tiro Rei: em Nova Petrópolis, acontece todos os anos no primeiro domingo do mês de outubro. A festa acontece no sábado posterior à competição.

Instituição organizadora:

- Federação desportiva: fundada em 28 de agosto de 1939 como Liga de Tiro Sul-Rio-Grandense denominada, mais tarde, Federação Gaúcha de Caça e Tiro, filiada à Confederação Brasileira de Tiro e à Confederação de Caça e Tiro.
- Modelo não desportivo:

Tiro Rei: Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo.

Competições: cada sociedade do município organiza seus próprios campeonatos.

- Data: o Tiro Rei acontece desde 1898.

Membros da organização:

- Árbitros:

Tiro Rei: no mínimo quatro árbitros, para verificar o disparo mais central, e um municionador, para colocar a munição na arma e orientar o atirador.

Competições: nas competições entre as sociedades, cada sociedade indica um árbitro.

- Outros membros: a comissão organizadora é composta por integrantes de cada sociedade.

No Tiro Rei, são integrantes de uma mesma sociedade, pois a disputa é interna.

Nas competições, membros de cada sociedade compõem a comissão organizadora.

- Expectadores:

Competições: em torno de sessenta pessoas.

- Tipo de público:

Tiro Rei: atiradores, familiares, membros da sociedade, curiosos.

Competições: atiradores e alguns observadores, já que nas competições a torcida e ruídos atrapalham a concentração do atirador.

- Reconhecimento institucional: quando a Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo participava de competições, receberam duas vezes o título de campeões estaduais.

Atiradores:

- Idade: entre 18 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada.

Local:

- Específico: Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo.
- Competições: o mesmo espaço de jogo acima descrito, porém o alvo fica a uma distância de 50 m da cabine.
- Características: o atirador fica em uma cabine de vidro, com uma abertura onde ele posiciona a arma para atirar. A 100 m dessa cabine, fica o alvo, dentro de uma “caverna” de tijolos e cercado por altos muros, para a proteção, caso o atirador acerte muito longe do alvo. A cabine de vidro é uma condição estipulada pelo exército para que se possa praticar o tiro ao alvo.

Abrangência da atividade:

- Tiro Rei: atividade local, pois somente os membros da sociedade podem participar da disputa.
- Competições: atividade regional, estadual e até nacional, dependendo do cunho de abrangência de cada campeonato.



Figura 14 – Primeiro alvo usado pela Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo

Dados históricos: as sociedades de Tiro ao Alvo pertencem a uma tradição que existe desde a Idade Média e que se espalhou por toda a Europa. Os atiradores treinavam suas habilidades para defender os feudos aos quais pertenciam. Incorporando as antigas sociedades de tiro da Europa Medieval, os alemães instalados no sul do Brasil, sem apoio imperial no que tange a proteção policial, formaram os Schützenvereine, responsáveis por defender a colônia em situações de invasão e de saqueamentos de mantimentos, de animais domésticos e de armas. Conforme relata Renato Seibt, entre os imigrantes, os atiradores tinham “a incumbência de prestar serviços de socorro mútuo, de proteção no caso de revoluções e de banditismo, também de atender casos de calamidade pública”. Era uma missão, e eles eram considerados elementos de honra. Para entrar nessa sociedade, era preciso passar por

uma “balotagem”, ou seja, um processo de provas. Surgiu muito oportunamente na famosa Guerra dos Maragatos, na Revolução Federalista, pois o banditismo tomou conta. A fundação da Sociedade de Tiro ao Alvo de Nova Petrópolis ocorreu em 1895.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

- Competições: em Nova Petrópolis, a Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo não participa mais de competições, pois, segundo os depoimentos, os atiradores mais antigos não se interessam em competir e os mais novos não se sentem atraídos.

Existência de integração com outros municípios:

- Competições: antigamente, existia por meio de campeonatos intermunicipais. Hoje, a Sociedade Cultural e Recreativa Tiro ao Alvo não tem participado de campeonatos.

TIRO AO ALVO

SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: atingir maior pontuação por meio de três disparos com uma arma de pressão em direção aos três alvos.

Materiais utilizados:

- Uma arma de pressão com cerca de 1,5 kg.
- Chumbinhos para arma de pressão.
- Estande de tiro com 170 cm de altura.
- Três alvos, constituídos por uma chapa de aço de 25 cm de diâmetro, marcada com 13 círculos até o centro. Cada círculo equivale a um valor. O mais central vale 13, os outros vão decrescendo até o valor de um.
- Uma tábua de madeira de 1 m² (onde os alvos são pendurados), presa na parede a cerca de 150 cm do chão.
- Tinta branca e pincel para que, após os três disparos, a marca do chumbo no alvo seja apagada para o próximo atirador disparar.

Descrição do jogo: jogo psicomotor. O atirador posiciona-se, em pé, atrás do estande a, aproximadamente, 8 m de distância dos alvos. O instrutor coloca o chumbo na arma e entrega-a ao atirador. A arma deve ser apoiada no ombro e no estande. O atirador dispara no primeiro alvo e, com o mesmo procedimento, dispara, respectivamente, no segundo e terceiro alvos.

Número de atiradores e funções: jogo individual.

Espaço do jogo: corredor isolado, com uma parede ao final, para que o tiro não tome outra trajetória.

Sistema de pontuação: cada alvo é composto por 13 círculos, sendo que o mais central equivale a 13 pontos, decrescendo a pontuação para os círculos externos até o valor de um ponto. A pontuação do jogo é realizada pela somatória dos pontos feitos em cada alvo.

Tempo de duração: em torno de 5 min.

Finalização do jogo: pela soma de pontos obtida nos três disparos, um em cada alvo.

Premiação: individual. Nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho, os cinco primeiros lugares ganham prêmios como erva, arroz, utensílios domésticos, produtos de limpeza.

Outras maneiras de jogar: existe o Disparo ao Alvo oficial, em que a arma utilizada e a munição precisam estar autorizadas pelo Exército. Também as regras do jogo são diferentes. O Disparo ao Alvo oficial foi encontrado no município de Nova Petrópolis.

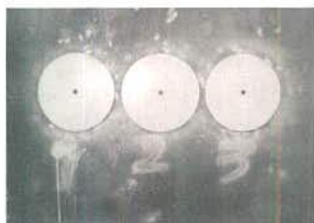


Figura 15 – Alvos



Figura 16 – Prática do jogo

Modelo organizativo:

- Informal: o jogo é feito na Noite Cultural do Centro Cultural 25 de Julho, onde os membros da sociedade se reúnem em toda a última sexta-feira do mês para jantar e realizar os Jogos Germânicos.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: organizado pelo Centro Cultural 25 de Julho.
- Data: há seis anos, o jogo foi introduzido nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho.

Membros da organização:

- Árbitros: – Um anotador: faz a soma de pontos de cada atirador.
– Um instrutor: dá instruções de como se posicionar, pegar a arma e mirá-la no alvo. Responsável por municiar a arma e pintar com tinta branca os sinais dos disparos antes de o próximo atirador disparar.
- Outros membros: diretoria e sócios do Centro Cultural 25 de Julho.
- Expectadores: em torno de oito pessoas, já que o espaço é delimitado e o jogo exige concentração do atirador.
- Tipo de público: membros da sociedade, familiares.

Atiradores:

- Idade: a partir de 18 anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (comerciantes, professores, empresários, aposentados).

Local:

- Específico: em um corredor da sede do Centro Cultural 25 de Julho.
- Características: o Centro Cultural 25 de Julho é composto por uma sede, duas pistas de Stocksport, um jardim e um campo destinado ao Rutschbahn. O corredor destinado ao Disparo ao Alvo tem em torno de 8 m de comprimento. Na ocasião dos jogos, alguns objetos são afastados do corredor.

Abrangência da atividade: local, realizada por membros da sociedade.

Particularidades de cada município sobre o jogo: o Tiro ao Alvo é praticado em Nova Petrópolis, porém com regras e características diferentes das encontradas em Santa Cruz do Sul.

Dados históricos: a prática de atirar veio com os imigrantes alemães, que antigamente construíram sociedades de tiro com a finalidade de defesa e, posteriormente, diversão por meio de competições.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de progressão.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador do disparo ao alvo nos Jogos Germânicos era membro de uma sociedade de disparo em São João em Sinimbu (município próximo a Santa Cruz do Sul).

SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: atingir maior pontuação rolando três bolas, uma de cada vez, na tentativa de acertar os encaixes de maior valor existentes na mesa específica para o jogo.

Materiais utilizados:

- Três bolas de madeira de, aproximadamente, 7 cm de diâmetro.
- Mesa específica de madeira composta por: demarcação lateral por onde as bolas devem ser lançadas; pinos fixos em sua superfície que demarcam os locais de encaixe das bolas; três pés em uma de suas extremidades, o que propicia inclinação em formato de rampa, fazendo com que as bolas, após serem lançadas, retornem em direção à base da mesa.



Figura 17 – Mesa de frente



Figura 18 – Vista da mesa de costas

- Comprimento da mesa: 30 cm.
- Largura da mesa: 140 cm.
- Comprimento do túnel: 240 cm.
- Largura do túnel: 10 cm.
- Diâmetro do círculo superior: 35 cm.
- Diâmetro do círculo central: 47 cm.
- Diâmetro do círculo inferior: 39 cm.
- Pontuação de cada encaixe:

Descrição do jogo: jogo psicomotor. O jogador deve posicionar-se na base da mesa (parte baixa), lançar uma bola com uma das mãos no espaço de lançamento e acompanhar o percurso da mesma, que deverá se encaixar em alguma das pontuações ou retornar à base da mesa. O mesmo procedimento deve ser realizado com a segunda e a terceira bola. Ao final, somar os pontos obtidos no lançamento das três bolas.

Número de jogadores e funções: pode ser jogada entre duas equipes compostas por quatro, três ou duas pessoas, entre dois jogadores ou individualmente.

Espaço do jogo: sociedades que tenham a mesa de jogo.

Sistema de pontuação: cada espaço de encaixe da bola equivale a uma pontuação.

Tempo de duração: em torno de 2 min para rolar as três bolas.

Finalização do jogo: por pontuação. Soma-se a pontuação obtida pelas três bolas.

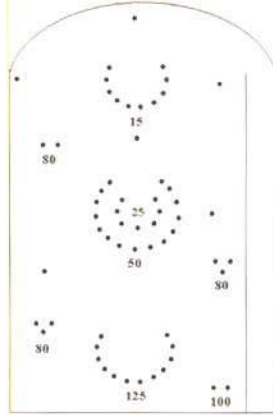


Figura 19 – Mesa com as pontuações

Premiação: nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho, os cinco primeiros lugares são premiados com alimentos, utensílios domésticos ou produtos de limpeza. Na modalidade infantil, todos ganham prêmios.

Outras maneiras de jogar: o jogo também faz parte dos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul. As regras são as mesmas, entretanto vence quem ultrapassar uma pontuação mínima, pré-estipulada pelos organizadores dos jogos.

Modelo organizativo:

- Informal: o jogo é feito na Noite Cultural do Centro Cultural 25 de Julho, onde os membros da sociedade se reúnem em toda a última sexta-feira do mês para jantar e realizar os Jogos Germânicos.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: jogo organizado pelo Centro Cultural 25 de Julho.
- Data: introduzido em 2006 nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho.

Membros da organização:

- Árbitros: – Um anotador: faz a soma de pontos de cada jogador.
– Uma pessoa para organizar as bolas na mesa após cada jogador jogar.
- Outros membros: a diretoria e os sócios do Centro Cultural 25 de Julho.
- Expectadores: em torno de 120 pessoas.
- Tipo de público: membros da sociedade, familiares.

Jogadores:

- Idade: variada.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (comerciantes, professores, empresários, aposentados).

Local:

- Específico: o jogo acontece na sede do Centro Cultural 25 de Julho, onde existe a mesa de Corona.
- Características: o Centro Cultural 25 de Julho é composto por uma sede, duas pistas de Stocksport, um jardim e um campo destinado ao Rutschbahn.

Abrangência da atividade: local, realizada por membros da sociedade.

Dados históricos: o jogo foi trazido por um casal de sócios que, ao fazer uma viagem à Finlândia, viram o jogo e tiraram algumas Figuras para mostrar quando voltassem ao Brasil. Os membros da sociedade viram as Figuras e, a partir disso, construíram o jogo no Centro Cultural 25 de Julho.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

SPRANGELSPIEL

SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: atingir maior pontuação arremessando com as mãos um Stock, tentando acertar com a haste do mesmo placas de metal suspensas a, aproximadamente, 20 m de distância da zona de arremesso.

Materiais utilizados:

- Um stock: objeto composto por uma base, um corpo e uma haste, com 5 kg.
- Suporte de metal que suspende as placas de metal.
- Nove placas de metal que demarcam a pontuação.
- Pista de Stocksport.



Figura 20 – Stock



Figura 21 – Espaço do jogo

Descrição do jogo: jogo psicomotor. O jogador deve se posicionar em pé na zona de arremesso e lançar com uma das mãos o Stock na pista, fazendo-o deslizar em direção às placas suspensas a, aproximadamente, 20 m de distância, com o fim de atingir a de maior pontuação. Cada jogador tem direito a três arremessos. Ao final, soma-se a pontuação feita por cada arremesso.

Número de jogadores e funções: jogo individual.

Espaço do jogo: o jogo acontece em uma pista de Stocksport (pista de concreto, com 30 m de comprimento por 3 m de largura).

Sistema de pontuação: cada placa atingida possui uma pontuação que deverá ser somada em cada rodada. Vence quem somar mais pontos.

Tempo de duração: em torno de 3 min.

Finalização do jogo: realizada pelo somatório dos três arremessos.

Premiação: nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho, os cinco primeiros lugares ganham prêmios como erva, arroz, utensílios domésticos e produtos de limpeza.



Figura 22 – Prática do jogo

Modelo organizativo

- Informal: o jogo é feito na Noite Cultural do Centro Cultural 25 de Julho. Os membros da sociedade se reúnem em toda a última sexta-feira do mês para jantar e realizar os Jogos Germânicos.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: organizado pelo Centro Cultural 25 de Julho.

Membros da organização:

- Árbitros:
 - Um anotador: faz a soma da pontuação obtida em cada arremesso.
 - Uma pessoa ao final da pista para arremessar o Stock de volta à zona de arremesso. Assim, o jogador não precisa se deslocar para buscar o Stock e retornar à zona de arremesso.
- Outros membros: diretoria e sócios do Centro Cultural 25 de Julho.
- Expectadores: em torno de 120 pessoas.
- Tipo de público: membros da sociedade e familiares.

Jogadores

- Idade: variada.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (comerciantes, professores, empresários, aposentados).

Local

- Específico: pista de Stocksport do Centro Cultural 25 de Julho.
- Características: a pista é de concreto, com 30 m de comprimento por 3 m de largura. No Centro Cultural 25 de Julho, existem duas pistas de Stocksport.

Abrangência da atividade: local, realizada por membros da sociedade.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Dados históricos: o jogo é derivado do Stocksport, também jogado na sociedade e difundido em vários países da Europa, incluindo a Alemanha.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador da atividade é treinador do time de Stocksport do Centro Cultural 25 de Julho.

RUTSCHBAHN

SANTA CRUZ DO SUL

Outras denominações:

► JOGO DOS LANCEIROS – SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: atingir maior pontuação com o arremesso de uma lança em um determinado alvo suspenso, com o jogador sentado em uma cadeira em movimento pelo sistema de roldanas.

Materiais utilizados:

- Banco de madeira de, aproximadamente, 70 kg suspenso por duas roldanas em um cabo de aço a 3 m do chão.
- Escada por onde o jogador sobe para sentar na cadeira.
- Cabo de aço com cerca de 20 m de comprimento.
- Dois suportes de ferro onde o cabo de aço é amarrado, de um lado a outro.
- Lança de madeira de, aproximadamente, 1,5 m de comprimento.
- Um alvo circular de couro de, aproximadamente, 25 cm de diâmetro, com 13 furos em sua área.
- Suporte de ferro que suspenso o alvo, composto por uma haste giratória.

Descrição do jogo: consiste em um jogo psicomotor em que o jogador deve sentar-se na cadeira do jogo localizada a, aproximadamente, 3 m de altura do chão, afixada em fio de aço por um sistema de roldanas. Segura a lança com uma das mãos, apontando-a para frente. Com a outra mão, ele deve segurar-se na cadeira. Com a cadeira em movimento pelo sistema de roldanas em direção ao alvo de couro pendurado, o jogador deve tentar encaixar a ponta da lança em um dos buracos do alvo. Cada buraco equivale a uma pontuação. Se ele conseguir encaixar, o alvo fica preso na ponta da lança; caso contrário, o suporte em que o alvo está pendurado gira, deixando o caminho livre para a cadeira continuar seu percurso. A prova consiste em três lançamentos.

Número de jogadores e funções: jogo individual.

Espaço do jogo: aberto, que contemple toda a infraestrutura do jogo.

Sistema de pontuação: por meio de somatório dos três lançamentos. O alvo contempla 13 buracos que equivalem a uma pontuação determinada. Buracos mais externos: equivalem a dois, quatro e seis pontos; buracos mais internos: equivalem a oito, dez e 12 pontos; buraco central: equivale a 13 pontos.

Antes de iniciarem os jogos, é estipulada uma pontuação mínima para se vencer o jogo. Caso a soma da pontuação nos três deslizes atinja a pontuação mínima estipulada, o jogador vence.

Tempo de duração: em torno de 3 min para deslizar na cadeira e realizar os três arremessos.

Finalização do jogo: por pontuação. Quem atingir a soma mínima de pontos vence.

Premiação: brindes, a exemplo de gêneros alimentícios e bebidas.

Modelo organizativo:

- Informal: o Rutschbahn é jogado nos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul, que acontece todos os anos no mês de outubro.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: jogo desenvolvido pelo Centro Cultural 25 de Julho.
- Data: a estrutura para o jogo existe há cerca de vinte anos no Centro Cultural 25 de Julho. Porém ele é jogado nos Jogos Germânicos da Oktoberfest há, aproximadamente, seis anos.



Figura 23 – Banco de madeira

Membros da organização:

- Árbitros:
 - Uma pessoa para anotar os dados do jogador (nome, idade, cidade) e fazer a soma da pontuação.
 - Uma pessoa para dar instruções de como segurar a lança e como sentar na cadeira.
 - Quatro pessoas para empurrar a cadeira novamente até seu ponto de partida, a cada descida da mesma.
- Outros membros: a organização dos Jogos Germânicos na Oktoberfest de Santa Cruz do Sul é feita pela diretoria e membros do Centro Cultural 25 de Julho. Os organizadores da festa contratam a sociedade para desenvolver os jogos durante a semana da Oktoberfest.
- Expectadores: não identificados para cada jogo realizado durante a Oktoberfest, já que os jogos acontecem simultaneamente. Em todo o espaço destinado aos jogos, em torno de 2 mil pessoas assistem no período de um dia.
- Tipo de público: turistas, membros da sociedade, curiosos, visitantes da feira, comunidade em geral.

Jogadores:

- Idade: variada.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (agricultor, comerciante, empresário).

Local:

- Específico: local no Centro Cultural 25 de Julho, onde fica a estrutura para o jogo.
- Características: o espaço destinado ao jogo tem em torno de 25 m de comprimento e 10 m de largura. Nele estão montadas as estruturas de ferro onde o cabo de aço é preso, a cadeira suspensa por sistema de roldanas a um cabo de aço e o suporte para suspender o alvo. A linha de chegada, oposta de onde está situada a cadeira, contempla uma elevação de terra no solo que permite que a cadeira encerre o movimento.

Abrangência da atividade: atividade regional e internacional. Pessoas de todas as regiões do país e de outros países vêm visitar a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul e também jogam os Jogos Germânicos desenvolvidos na festa.

Dados históricos: antigamente denominado de Jogo dos Lanceiros, era desenvolvido por membros das sociedades de lanceiros existentes na época, em sua maioria ulanos (soldados polacos de cavalaria ligeira, armados com lança). O jogador a galope de um cavalo devia atingir uma lança em um alvo situado a longas distâncias.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Existência de integração com outros municípios: através dos visitantes de outros municípios que vêm à Oktoberfest.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores dos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul são membros do Centro Cultural 25 de Julho, que, durante todos os meses do ano, reúnem-se para divertir-se e jogar tais jogos. Os jogos desenvolvidos durante a Oktoberfest fazem parte dos costumes dos membros do Centro Cultural 25 de Julho.

MINISTOCK

SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: fazer maior soma de pontuação, arremessando três Ministock e em uma mesa deslizante, tentando fazer com que eles parem no centro do alvo desenhado na mesa.

Materiais utilizados:

- Três Ministock e – réplica do Stock (objeto utilizado no jogo de Stocksport), porém em dimensões menores. O Ministock é composto por uma base, um corpo e uma haste.
- Uma mesa específica para o jogo, também réplica da pista de Stocksport, porém em dimensões menores. A mesa de Ministock com as seguintes dimensões (aproximadas):
 - Comprimento: 5 m.
 - Largura: 1,30 m.
 - Altura: 61 cm.
 - Retângulo onde os alvos estão desenhados: 85x170 cm.
 - Diâmetro do alvo central: 70 cm.



Figura 24 – Ministock

Descrição do jogo: jogo psicomotor que consiste em arremessar três Ministocke com as mãos, fazendo-os deslizar sobre a mesa, tentando fazer com que eles parem no centro do alvo principal (alvo desenhado ao centro da mesa). Quanto mais próximo do centro do alvo o Ministock parar, maior a pontuação obtida pelo jogador. Ao final, soma-se a pontuação obtida pelos três Ministocke arremessados.

Número de jogadores e funções: é jogado individualmente.

Espaço do jogo: em qualquer lugar onde tenha a mesa para o jogo e os Ministocke. Em Santa Cruz do Sul, é jogado no Centro Cultural 25 de Julho.

Sistema de pontuação: soma da pontuação obtida por cada Ministock, a partir de sua localização no alvo principal (alvo desenhado ao centro da mesa). O alvo é composto por cinco círculos, em que o mais central equivale a dez pontos, decrescendo a pontuação para os círculos externos com os valores de oito, seis, quatro e dois.

Tempo de duração: em torno de 2 min.

Finalização do jogo: por pontuação.

Premiação: nos Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho, os cinco primeiros lugares ganham prêmios como erva, arroz, utensílios domésticos e produtos de limpeza.

Outras maneiras de jogar: o jogo também faz parte dos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul. As regras são as mesmas, entretanto vence quem ultrapassar uma pontuação mínima, pré-estipulada pelos organizadores dos jogos.

Modelo organizativo:

- Informal: o jogo é feito durante os Jogos Germânicos do Centro Cultural 25 de Julho, juntamente com outros jogos. Em toda a última sexta-feira do mês, os sócios do Centro se reúnem para um jantar e para realizar os jogos.



Figura 25 – Mesa do jogo

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Centro Cultural 25 de Julho.

Membros da organização:

- Árbitros: – Um anotador: faz a soma de pontos de cada jogador.
– Uma pessoa para organizar os Ministock após cada jogador arremessá-lo.
- Outros membros: as pessoas que compõem a diretoria e os sócios do Centro Cultural 25 de Julho que ajudam na organização do jogo.
- Expectadores: em torno de 120 pessoas.
- Tipo de público: composto por sócios do Centro Cultural 25 de Julho e seus familiares.

Jogadores:

- Idade: variada, desde crianças até idosos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (estudantes, comerciantes, professores, empresários, aposentados).

Local:

- Específico: o jogo acontece na sede do Centro Cultural 25 de Julho, onde existe a mesa de Ministock.

Abrangência da atividade: local, realizada por membros da sociedade.

Dados históricos: o Ministock é uma adaptação feita a partir do jogo Stocksport. Há alguns anos, um grupo formado por membros do Centro Cultural 25 de Julho, em visita à Alemanha, trouxe réplicas, porém em dimensões menores, do instrumento chamado Stock, utilizado no jogo de Stocksport. Aqui, essas réplicas receberam o nome de Ministock, assim como o jogo construído a partir delas. Então os membros do Centro Cultural 25 de Julho construíram uma mesa, representando a pista onde o jogo original Stocksport é praticado, porém também em dimensões menores. Assim, surgiu o jogo de Ministock, jogado com réplicas menores do Stock, e sobre uma mesa representando a pista de Stocksport.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Vínculo com a cultura local: o Ministock é uma adaptação feita pelos membros do Centro Cultural 25 de Julho, a partir do jogo de Stocksport, que faz parte dos costumes da sociedade. A partir daí, o Ministock passou a estar presente nos encontros mensais feitos pela sociedade.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os membros do Centro Cultural 25 de Julho responsáveis pela adaptação, criação e organização do jogo são jogadores de Stocksport.

ARGOLINHA

SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: encaixar uma argola em um prego, pendurada por um fio.

Materiais utilizados:

- Uma argola de ferro medindo em torno de 4 cm de diâmetro.
- Um prego cravado em um poste, há cerca de 130 cm do solo.
- Cordão para prender a argola em um suporte.
- Giz para demarcar a linha de lançamento, a cerca de 230 cm de distância do poste com o prego.

Descrição do jogo: jogo psicomotor que consiste em lançar uma argola em uma trajetória pendular, tentando fazer com que ela se encaixe no prego que está a cerca de 230 cm de distância do jogador e cerca de 130 cm do chão. O jogador faz três lançamentos. Quem acertar todos os lançamentos ou o maior número de argolas vence o jogo.

Número de jogadores e funções: o jogo é individual e participa um jogador por vez.

Espaço do jogo: em local aberto, onde haja um poste de madeira para pregar um prego e lançar uma argola amarrada por um cordão de, aproximadamente, 3 m de comprimento.

Sistema de pontuação: número de argolas encaixadas no prego.

Tempo de duração: em torno de 30 s.

Finalização do jogo: por pontuação.

Premiação: o jogador que acertar os três lançamentos da argola no prego ganha um brinde, como um pacote de erva, um refrigerante, um pacote de bolacha, um “vale-chopp” (se for maior de idade).

Modelo organizativo:

- Informal: é jogado nos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul, que acontece todos os anos no mês de outubro.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: jogo desenvolvido pelo Centro Cultural 25 de Julho.

Membros da organização:

- Árbitros:
 - Um anotador: anota os dados do jogador (nome, idade, cidade).
 - Um instrutor: dá as orientações do jogo e cuida para que o jogador não ultrapasse a linha de lançamento.
- Outros membros: a organização dos Jogos Germânicos na Oktoberfest de Santa Cruz do Sul é feita pela diretoria e membros do Centro Cultural 25 de Julho. Os organizadores da festa contratam a sociedade para desenvolver os jogos durante a semana da Oktoberfest.

- Expectadores: participantes e visitantes da Oktoberfest, já que os jogos acontecem simultaneamente. Há registros de que 2 mil pessoas assistem ou participam diariamente da festividade.
- Tipo de público: turistas, membros da sociedade, curiosos, visitantes da feira, comunidade em geral.

Jogadores:

- Idade: variada.
- Grupo social: principalmente alemão, mas também as pessoas que participam do evento de todas as regiões do país e até do exterior.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (agricultor, comerciante, empresário).

Local:

- Não específico: na sede do Centro Cultural 25 de Julho.
- Características: o local destinado ao jogo é aberto, contendo um poste e nele inserido um prego que servirá de alvo para lançar a argola. A linha de lançamento da argola fica a uma distância média de 2,30 m do poste.

Abrangência da atividade: atividade regional e internacional. Pessoas de todas as regiões do país e de outros países vêm visitar a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul e também participam dos Jogos Germânicos desenvolvidos no evento.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Existência de integração com outros municípios: apenas através dos visitantes de outros municípios que vêm na Oktoberfest e praticam os jogos.

Vínculo com a cultura local: o jogo da argolinha era jogado, antigamente, no meio rural, em momentos de diversão e descontração da comunidade.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: os organizadores dos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul são membros do Centro Cultural 25 de Julho. Durante todos os meses do ano, os membros dessa sociedade se reúnem para divertir-se e jogar tais jogos. Os jogos desenvolvidos durante a Oktoberfest fazem parte dos costumes dos membros do Centro Cultural 25 de Julho.

CANASTRA

AGUDO E NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: o objetivo de cada rodada (constituída em dar cartas e jogar) é fazer o maior número de pontos, a partir da soma da pontuação de cada carta obtida pelo jogador, da batida e de cada canastra feita por ele ou pela dupla. O objetivo da partida (constituída por várias rodadas) é atingir a pontuação pré-estabelecida pelos jogadores, somando-se a pontuação de cada rodada.

Materiais utilizados:

- Dois baralhos comuns de 52 cartas cada um, incluindo os curingas, somando um total de 108 cartas.
- Caneta e papel para fazer a anotação dos pontos.

Descrição do jogo: consiste em um jogo de mesa realizado com cartas de baralho comum realizado da seguinte forma:

Rodada:

- Formam-se duas duplas. Os integrantes de cada dupla sentam-se de frente um para o outro nas posições da mesa, ficando intercaladas as duplas.
- Distribuição de 13 cartas para cada jogador, realizada por um dos jogadores. A ordem das jogadas é no sentido horário. O jogador da esquerda do que distribuiu começa o jogo pegando uma carta no monte (constituído pelas cartas que sobram após a distribuição). O jogador pode descartar ao centro da mesa (caso considere que não colabora para as jogadas), com a face da figura virada para cima, e tem o direito de pegar outra carta do baralho. Caso ele queira esta carta, fica com ela na mão, juntamente com as outras distribuídas no início do jogo, e deve descartar outra ao centro da mesa, seguido pelo jogador que pegar do monte uma carta, caso a carta descartada pelo jogador anterior não lhe sirva, e ainda descartar uma. Se a carta que o segundo jogador descartou interessar ao terceiro jogador, ele pode pegá-la, porém deverá pegar as demais cartas já descartadas no centro da mesa, desde que com esta carta ele monte uma sequência com outras duas cartas que estiverem em sua mão e as largue enfileiradas na mesa à sua frente. Caso ele não queira a carta descartada, ele pega uma nova do baralho. Cada vez que um jogador pegar uma carta do baralho ou pegar as cartas que estão no centro da mesa, ele deve largar outra em seu lugar. Assim o jogo continua sempre no sentido horário. O outro jogador da dupla pode completar as sequências já feitas por seu companheiro ou montar novas sequências. As novas sequências montadas devem sempre começar com um número mínimo de três cartas. A sequência de cartas válidas é:
 - Sequência de números de mesmo naipe: Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, Ás.
 - Trincas de números iguais: Ás, Ás, Ás.../2, 2, 2.../3, 3, 3.../.

A rodada termina quando um dos jogadores descartar sua última carta (bater) no centro da mesa ou em uma das sequências da dupla. Entretanto ele só pode descartar sua última carta

quando sua dupla tiver uma sequência de no mínimo sete cartas (canastra). A partir daí, inicia outra rodada e o distribuidor das cartas é quem está à esquerda do último distribuidor. Ao final de cada rodada, é feita a soma da pontuação obtida pela dupla, obtida pelo valor das canastras feitas, de cada carta das sequências e da batida. A partida termina quando uma das duplas atingir 2 mil pontos com a soma de cada rodada.

Número de jogadores e funções: quatro jogadores (duas duplas).

Espaço do jogo: qualquer espaço que tenha o material para o jogo.

Sistema de pontuação:

Pontuação das cartas:

Curinga (também chamado de curingão e na sequência substitui qualquer carta) – vinte pontos

2 (também chamado de curinguinha e na sequência substitui qualquer carta) – dez pontos

3 – cinco pontos

4 – cinco pontos

5 – cinco pontos

6 – cinco pontos

7 – cinco pontos

8 – dez pontos

9 – dez pontos

10 – dez pontos

J – dez pontos

Q – dez pontos

K – dez pontos

Ás – 15 pontos

Pontuação das sequências:

Canastra limpa: sequência de mais de sete cartas sem a existência de curinguinha (2) ou curingão (curinga) substituindo alguma carta – duzentos pontos.

Canastra suja: sequência de mais de sete cartas com a existência de curinguinha (não estando no lugar do 2) ou curingão substituindo alguma carta – cem pontos.

* Cada sequência só pode ter a presença de um curinga.

Pontuação da batida: descartar a última carta da mão – cinquenta pontos.

Pontuação da partida: a pontuação de cada rodada é somada. A dupla que atingir primeiro 2 mil pontos vence. Se ao final da mesma rodada as duas duplas atingirem os 2 mil pontos, vence a dupla que tiver maior pontuação.

Tempo de duração: em torno de uma hora.

Finalização do jogo: por soma de pontos.

Outras maneiras de jogar:

- O jogo também é jogado em dupla, em trios ou entre três duplas, com as mesmas regras, entretanto com quatro baralhos.

Modelo organizativo:

- Informal: jogado durante a tarde em bares e, em finais de semana, no ambiente familiar.

Membros da organização:

- Outros membros: é escolhido um dos jogadores para fazer a soma da pontuação a cada rodada.
- Expectadores: número variado, em torno de cinco a oito pessoas assistindo.
- Tipo de público: jogadores, frequentadores dos bares.

Jogadores:

- Idade: entre quarenta e setenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada.

Local:

- Não específico: bares, ambiente familiar.
- Características: local que tenha uma mesa, cadeiras e os materiais para o jogo. Em Nova Petrópolis, é jogado no bar do Esporte Clube Nova Petrópolis, onde existem em torno de seis mesas para que os frequentadores do bar joguem jogos de cartas.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

Palavras:

- Alçar/cortar – dividir o baralho em duas partes.
- Comprar – pegar uma carta do baralho.
- Mesa – cartas descartadas que ficam no centro da mesa.
- Monte – baralho.
- Dar as cartas – distribuir as 13 cartas para cada jogador.
- Kreuz: naipes de paus.
- Herz – naipes de copas.
- Eckstein – naipes de ouro.
- Schipa – naipes de espadas.

Abrangência da atividade: atividade local, jogada por grupos de amigos que se reúnem nos finais de tarde em bares para jogar ou por familiares reunidos nas residências.

Particularidades de cada município sobre o jogo:

- Agudo: também é jogado, entretanto é mais comum ser jogado entre grupos de mulheres que se reúnem quinzenal ou semanalmente nas residências.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Vínculo com a cultura local: jogo que faz parte do cotidiano de moradores do município de Nova Petrópolis.

AGUDO E NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: fazer o maior número de pontos, a partir da soma da pontuação de cada carta obtida pela dupla.

Materiais utilizados:

- Cartas de baralho comum (baralho francês): Ás, K, Q, J, 10, 9 de todos os naipes, totalizando 24 cartas.
- Caneta e papel para fazer a anotação dos pontos.

Descrição do jogo: consiste em um jogo de mesa realizado com cartas de baralho comum realizado da seguinte forma: formam-se duas duplas. Os integrantes de cada dupla sentam-se de frente um para o outro nas posições da mesa, ficando intercalados os integrantes de cada dupla. As cartas são distribuídas por um dos jogadores, seis cartas para cada jogador, ou seja, todas as cartas. A ordem de cada participante jogar é no sentido horário. O jogador da esquerda do que distribuiu começa o jogo largando uma de suas cartas no centro da mesa. Os próximos a jogar são obrigados a largar, cada um, uma carta de mesmo naipe da carta largada pelo primeiro jogador. Caso eles não tenham o naipe, podem largar qualquer outra carta. Após os quatro jogadores largarem uma carta, é identificado quem largou a de maior valor. Este ganha as cartas da mesa (ganha a vaza) e as deixa em um canto, para, no final da rodada, fazer a soma da pontuação. Ele passa a ser o próximo jogador a largar uma de suas cartas no centro da mesa, e os demais são novamente obrigados a largar o naipe da carta largada por ele. Assim o jogo se sucede até que todos tenham largado todas as suas cartas. Ao final, as duas duplas somam a pontuação feita a partir dos valores das cartas ganhas em cada rodada (vaza). Dependendo da soma da pontuação das cartas de cada dupla, são estabelecidos os pontos obtidos na rodada. A partir daí, as cartas são novamente embaralhadas; o jogador a distribuir as cartas é quem está à esquerda do distribuidor da rodada anterior, e se inicia uma nova rodada. O jogo termina quando uma dupla atingir um total de 12 pontos somando todas as rodadas. Esta será a dupla vencedora.

Número de jogadores e funções: duas duplas.

Espaço do jogo: qualquer espaço onde haja o material para o jogo.

Sistema de pontuação:

Ordem de importância das cartas para se ganhar uma mesa (uma vaza):

Trunfos (as cartas de maior importância no jogo)

- Q de paus
- Q de espadas
- Q de copas
- Q de ouros
- J de paus
- J de espadas
- J de copas



Figura 26 – Prática do jogo

- J de ouros
- Ás de paus
- 10 de paus
- K de paus
- 9 de paus

Cartas de cor (restante das cartas do jogo)

- Ás de espadas, Ás de copas, Ás de ouros
- 10 de espadas, 10 de copas, 10 de ouros
- K de espadas, K de copas, K de ouro
- 9 de espadas, 9 de copas, 9 de ouro

Valores das cartas para a soma da pontuação das cartas:

- Todos os Ás: 11 pontos
- Todos os 10: dez pontos
- Todos os K: quatro pontos
- Todos os Q: três pontos
- Todos os J: dois pontos
- Todos os 9: zero
- Quem pegar a última mesa (última vaza): dez pontos

Pontuação da rodada, determinada pelo valor da soma da pontuação das cartas:

Quando o adversário não faz pontuação nenhuma (não faz vaza): quatro pontos.

Quando o adversário faz uma soma de pontuação de cartas menor que 33 (não faz Schneider): dois pontos.

Quando o adversário faz uma soma de pontuação de cartas maior que 33 pontos (faz Schneider): um ponto. Quando as duas duplas fazem a mesma soma de pontuação de cartas de 65 (fazem Bock): a próxima rodada valerá um ponto a mais.

Tempo de duração: em torno de 10 min.

Finalização do jogo: por pontuação. A dupla que atingir 12 pontos primeiro vence.

Outras maneiras de jogar: o jogo pode ser jogado entre cinco pessoas. Neste caso, a soma da pontuação é feita individualmente, não em duplas.

Modelo organizativo:

- Informal: jogado durante a tarde em bares da cidade e do interior do município.

Membros da organização:

- Outros membros: é escolhido um dos jogadores para fazer a soma da pontuação a cada rodada.
- Expectadores: número variado, em torno de cinco a oito pessoas assistindo.
- Tipo de público: jogadores, frequentadores dos bares, curiosos.

Jogadores:

- Idade: entre quarenta e setenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: em sua maioria aposentados.

Local:

- Não específico: em bares do município, onde, pela tarde, grupos de amigos se reúnem para jogar.
- Características: local que tenha uma mesa, cadeiras e os materiais para o jogo.
- Em Nova Petrópolis, jogado no bar do Esporte Clube Nova Petrópolis, onde existem em torno de seis mesas, para que os frequentadores do bar joguem jogos de carta.
- Em Agudo, é jogado no interior, em armazéns de localidades do município.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Kreuz: naipes de paus.
- Herz: naipes de copas.
- Eckstein: naipes de ouro.
- Schipa: naipes de espadas.
- Vaza: quando o jogador pega as cartas da mesa, caso tenha jogado a carta de maior importância.
- Trunfo: as 12 cartas de maior importância no jogo.
- Bock: quando as duas duplas fazem a pontuação de 65 pontos, ou seja, cada uma faz a metade da pontuação máxima, que é de 130 pontos.
- Schneider: quando a dupla faz mais da metade de 65 pontos, ou seja, mais de 33 pontos.
- Cartas de cor: cartas que não são trunfo.

Abrangência da atividade: atividade local, pois é jogada entre grupos de amigos da localidade ou do município.

Particularidades de cada município sobre o jogo:

- Nova Petrópolis: é jogado em bares do município, por grupos de senhores aposentados. Costumam se reunir aos sábados e domingos pela tarde, entre às 13h e às 18h para jogar. Geralmente as mesas de jogadores são constituídas por amigos, já aposentados, que às vezes fazem pequenas apostas, como pagar uma rodada de bebida para todos. A maioria dos jogadores aprendeu a jogar com familiares mais velhos (pais, tios e avós).
- Agudo: é jogado principalmente em armazéns do interior do município, também por grupos de amigos aposentados. Costumam se reunir às quartas-feiras e aos sábados pela tarde para jogar. Entretanto, no espaço familiar, também é jogado por mulheres e familiares. Segundo os depoimentos, o aprendizado do jogo se deu por meio do ensinamento dos pais quando jovens.

Dados históricos: antigamente, o Schafkopf era jogado em festas das comunidades, em aniversários, em datas específicas, pois durante a semana precisava-se trabalhar nas lavouras e no campo. Nos períodos de junho e julho – período em que o trabalho na lavoura cessava –, também costumavam jogar Schafkopf entre vizinhos.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de regressão. Em Nova Petrópolis, o Schafkopf é jogado entre as pessoas mais idosas, em bares específicos do município. Em Agudo, o jogo também está em fase de regressão, pois são poucos os jogadores e também se constituem de pessoas mais idosas que moram na região rural do município e que ainda cultivam o jogo.

Existência de integração com outros municípios: não. Antigamente, faziam-se torneios de Schafkopf entre as localidades e municípios da região. Hoje em dia, isso não acontece mais.

Vínculo com a cultura local: o jogo foi trazido pelos imigrantes alemães que colonizaram a região de Nova Petrópolis e Agudo. Os jogadores que ainda cultivam o Schafkopf, durante as partidas, mantêm sua comunicação através do dialeto alemão falado por seus antepassados.

BINGO

AGUDO E SANTA CRUZ DO SUL

Outras denominações:

► VÍSPORA OU LOTO

Objetivo do jogo: completar a cartela, de modo que todos os números dispostos nela tenham sido chamados.

Materiais utilizados:

- Noventa pedras – peças de madeira que contêm os numerais de um a noventa.
- Saco de pano para colocar todas as noventa peças dentro.
- Uma cartela na qual estão escritos todos os números de um a noventa.
- Cartelas – tantas quantas forem o número de jogadores, cada uma com 15 números (que variam do um ao noventa), divididos em três colunas com cinco números, dispostos aleatoriamente.
- Grãos de milho ou feijão.
- Uma mesa para colocar as cartelas onde os jogadores sentam para jogar.



Figura 27 – Peças de madeira para a prática do jogo

Descrição do jogo: é distribuída uma cartela com 15 números para cada jogador, bem como alguns grãos de milho ou feijão, que servirão para marcar na cartela os números chamados (cantados). O jogo consiste em um dos jogadores (cantador) sortear as pedras (de um a noventa), que estão dentro do saco. À medida que o cantador sorteia e fala (canta) os números sorteados, cada jogador marca em sua cartela, com os grãos de milho ou feijão, o número que foi sorteado e que corresponde ao mesmo número presente em sua cartela. Vence quem completar sua cartela primeiro e gritar “Bingo!”, “Vispora!” ou “Loto!” (dependendo da nomenclatura dada ao jogo), logo após completá-la.

Antes de iniciar o jogo, é escolhido um dos jogadores para ser o cantador. Além de sortear os números cantados, ele também tem direito a ter uma cartela de 15 números para participar do jogo.

Número de jogadores e funções: o número de jogadores pode variar de acordo com quantas cartelas estiverem disponíveis para se jogar. A cada término do jogo e início de outro, é escolhido um dos jogadores para assumir o papel de cantador, ou seja, quem sorteia as pedras com os números e canta para o grupo que está jogando. Após sortear a pedra do saco que as contém, esta deve ser colocada em uma cartela onde estão escritos todos os números (de um a noventa), para posteriormente o cantador poder conferir os números que já foram chamados.

Espaço do jogo: qualquer local que tenha o jogo de bingo e uma mesa onde todos os jogadores possam se sentar a sua volta.

Tempo de duração: em torno de 10 min para cada jogo.

Finalização do jogo: ganha quem completar primeiro a sua cartela com os números cantados.

Premiação: geralmente cada jogador faz uma aposta simbólica no início de cada jogo, que varia entre R\$ 0,15 e R\$ 0,20. Quem ganhar o jogo ganha a soma dos centavos apostados. Em caso de empate, o prêmio é dividido entre os ganhadores.

9	19	32			7184
	29	44	51		7886
2	2738	5668			

Figura 28 – Modelo de cartela utilizada no jogo

Modelo organizativo:

- Informal: o bingo acontece geralmente uma vez por semana, no período da tarde, na casa de algum dos jogadores, que são em sua maioria senhoras aposentadas. Existem, em Agudo, grupos de senhoras da igreja que se reúnem para jogar, ou outros grupos de senhoras da terceira idade. Em Santa Cruz do Sul, é jogado por grupos de senhoras no interior do município.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: os jogos de bingo são organizados por grupos de senhoras que já se conhecem e pertencem a outros grupos, como, por exemplo, os grupos da terceira idade, da igreja, entre outros, que durante a semana combinam um dia para se reunir e jogar.

Membros da organização:

- Árbitros: um cantor que sorteia as pedras com os números e confere a cartela do jogador vencedor, examinando se todos os números da cartela desse ganhador foram cantadas.
- Outros membros: geralmente quem cede sua residência para a realização do jogo é responsável pela organização do espaço, dos materiais para o jogo e do café que é servido durante a tarde, como forma de confraternização. A cada semana, uma pessoa do grupo é responsável por sediar o jogo de bingo.
- Expectadores: geralmente não há expectadores, pois o jogo acontece nas residências das jogadoras.

Jogadores:

- Idade: a partir dos sessenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: aposentadas.

Local:

- Não específico: residências das jogadoras.
- Características: sala que contenha uma mesa com cadeiras onde todas as jogadoras possam sentar-se para jogar.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras:
 - Cantador: responsável por sortear as pedras com os números.
 - Cantar: falar o número da pedra sorteada.
 - Bingo!/Vispora!/Loto!: deve ser gritado quando o jogador completar a cartela com os números chamados.

Abrangência da atividade: local, pois quem joga são as senhoras da comunidade.

Particularidades de cada município sobre o jogo: em Agudo, o jogo é praticado por senhoras que residem na cidade. Já em Santa Cruz do Sul, ele é frequente em comunidades do interior do município.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: quem organiza os encontros geralmente são senhoras já aposentadas, que têm a tarde livre para que o jogo aconteça.

RODA PIÃO

NOVA PETRÓPOLIS

Outras denominações:

- ▶ TRESSELSPIEL (nome do jogo na língua alemã)

Objetivo do jogo: rodar um pião na superfície do tabuleiro, fazendo com que as bolinhas sejam roladas por todo ele em direção aos buracos existentes na superfície. Cada buraco equivale a uma determinada pontuação.

Materiais utilizados:

- Tabuleiro de MDF, com uma borda um pouco mais elevada, para que as bolinhas não caiam do tabuleiro, e com alguns espaços, onde se encaixam as bolinhas.
- Pião de madeira.
- Bolinhas de rolamento de bicicleta, com cerca de 1 cm de diâmetro.



Figura 29 – Pião e tabuleiro

Descrição do jogo: jogo psicomotor que consiste em rodar um pião no tabuleiro. À medida que o pião encosta nas bolinhas, lança-as para determinados buracos. Ao final, contam-se quantas bolinhas se encaixaram nos buracos e somam-se os pontos. Cada buraco equivale a uma pontuação.

Espaço do jogo: tabuleiro do jogo.

Sistema de pontuação: cada buraco acertado por uma bolinha equivale a uma pontuação. Ao final, soma-se a pontuação de cada buraco em que as bolinhas se encaixaram.

Tempo de duração: depende de quantas vezes cada jogador roda o pião e de quantos jogadores participam.

Finalização do jogo: por pontuação. Quem tiver a maior soma de pontos vence.

Premiação: não existe premiação específica. Pode-se juntar dinheiro de cada jogador e constituir um prêmio. Outra forma de premiação é o perdedor pagar uma cerveja para os jogadores.

Modelo organizativo:

- Informal: o jogo pode ser praticado em casa, reuniões familiares, em festas, no dia a dia.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: entre grupos de amigos, na família.
- Data: o jogo existia na família de um artesão de Nova Petrópolis. Foi trazido da Alemanha por seu bisavô, imigrante alemão. Entretanto o jogo foi esquecido. Há oito anos, ele foi resgatado por este artesão, que o fabrica e vende para escolas, turistas e moradores de Nova Petrópolis.



Figura 30 – Prática do jogo

Membros da organização:

- Árbitros: não existe o termo “árbitro”. Somente durante o jogo alguém anota os pontos de cada jogador.
- Tipo de público: pessoas da família, amigos, quem estiver em casa, os outros jogadores, alguns curiosos.

Jogadores

- Idade: todas.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada.

Local

- Não específico: basta ter o tabuleiro para jogar.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de progressão. Entretanto, há alguns anos, estava em fase de regressão, pois se perdeu o tabuleiro onde era jogado. Porém, hoje o senhor Elmar Hillebrand constrói o tabuleiro e vende para as escolas da cidade e da região e para turistas.

Existência de integração com outros municípios: pela venda do tabuleiro para outros municípios que não conhecem, até para outros estados.

Vínculo com a cultura local: o jogo foi trazido por imigrantes alemães, que ajudaram a constituir Nova Petrópolis.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação: o senhor que resgatou o jogo e o fabrica em Nova Petrópolis é artesão, vindo dele e de seus amigos a ideia de reconstruir um jogo que já estava esquecido e que seus antepassados jogavam.

Provas e ou jogos realizados nos eventos dos municípios pesquisados

Nos três municípios pesquisados, acontecem eventos com o fim de promoção e desenvolvimento de jogos. Em Agudo, organizadas pela Associação da Juventude Rural de Agudo (Ajura)¹⁷ em parceria com a Emater, ocorrem as Olimpíadas Rurais. Trata-se de um evento que envolve diversas comunidades do município em torno de provas e jogos ligados à cultura, em que destacamos: serrar a tora, cabo de guerra e estilingue.

O Festival Internacional de Folclore (promovido desde 1973 pela Prefeitura Municipal em parceria com diferentes entidades) agrega a função de integrar diferentes comunidades de Nova Petrópolis na vivência cultural das atividades germânicas ligadas ao fazer cotidiano e ao trabalho dos moradores (centro e regiões rurais). Os jogos germânicos, pesquisados em diversas regiões da Alemanha, integram o Festival de Folclore desde 1998¹⁸ (contemplando as provas: cabo de força, arremesso de chopp, chopp em metro, corrida do tamanco, corrida do tronco, serrar tronco, pregar prego e bolão de corda), assim como o evento “Jogos Germânicos de Pinhal Alto” (contemplando as provas: ensacar milho, serrar tronco, boliche de chucrutes, pau de sebo, pegar o porco, pegar a galinha, cabo de guerra, pregar o prego). As provas, nos três eventos, agregam jogadores de diferentes faixas etárias, homens e mulheres, combinando a participação destes. Conforme observamos, a ênfase desses eventos está na participação – como jogador ou torcedor –, na organização comunitária, em reverenciar o passado e as formas do fazer cotidiano e promover o encontro, o riso e a diversão. Conforme o depoimento do diretor de esporte da prefeitura de Nova Petrópolis, ao introduzir jogos que demandavam a organização das diferentes comunidades, moveu o interesse tanto para jogar quanto para compor a torcida, além de ser algo que remonta a

¹⁷ A Ajura é uma organização composta por jovens do meio rural que promove atividades diversas com o fim de fortalecer a vida no campo.

¹⁸ Cláudio José Weber, presidente da Associação Rota Romântica, introduziu as competições germânicas em Nova Petrópolis.

ações da época dos pais e avós e/ou do cotidiano. Segundo ele, os “*eventos reúnem grande público, em torno de 2 mil pessoas, principalmente do interior do município. Mobilizou as pessoas das comunidades rurais. E isso vem crescendo muito*”. (Entrevistado Sandro André Moraes, 34 anos, Nova Petrópolis, 05-07-2010).

CORRIDA DO TAMANCO

NOVA PETRÓPOLIS E SANTA CRUZ DO SUL

Objetivo do jogo: chegar em primeiro lugar, correndo com dois tamancos de madeira nos pés, amarrados com uma corda entre si.

Materiais utilizados:

- Dois pares de tamancos de madeira.
- Duas cordas de cerca de 10 cm de comprimento para amarrar um tamanco ao outro.
- Giz para demarcar no chão a linha de partida e de chegada.



Figura 31 – Tamancos

Descrição do jogo: jogo psicomotor que consiste em calçar o par de tamancos, amarrados um ao outro. Ao sinal do árbitro, percorrer uma distância de aproximadamente 10 m e retornar, totalizando 20 m de percurso. Geralmente são dois jogadores, um contra o outro. Um dos jogadores percorre os 10 m em direção à esquerda da linha de largada e o outro percorre os 10 m em direção à direita dessa linha. Quem voltar à linha de largada primeiro ganha.

Número de jogadores e funções: jogo individual. Jogam dois jogadores por corrida.

Espaço do jogo: local aberto, com o solo plano, onde dê para correr com os tamancos.

Tempo de duração: em torno de 1 min.

Finalização do jogo: quem percorrer o percurso estipulado mais rapidamente.

Premiação: o vencedor do jogo ganha brindes, como um pacote de erva, um refrigerante, um pacote de bolacha, um “vale-chopp” (se for maior de idade).

Outras maneiras de jogar: nos jogos do Festival Internacional do Folclore, em Nova Petrópolis, a prova é composta por um casal, calçando tamancos, com suas mãos unidas por um laço, que carrega um cesto com o propósito de recolher uma dúzia de ovos, sem que estes quebrem.



Figura 32 – Prática do jogo

Modelo organizativo:

- Informal: a corrida do tamanco é desenvolvida nos Jogos Germânicos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul, que acontece todos os anos no mês de outubro. Também é praticado em Nova Petrópolis, no Festival Internacional do Folclore, realizado entre fim de julho e início de agosto.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo:
- Santa Cruz do Sul: jogo desenvolvido pelo Centro Cultural 25 de Julho.
- Nova Petrópolis: é organizado pela Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.

Membros da organização:

- Árbitros:
 - Um anotador: anota os dados de cada jogador. Ex.: nome, idade, cidade.
 - Um árbitro de largada: dá o sinal de largada da prova e cuida quem chegou primeiro.

- Outros membros:

Santa Cruz do Sul: a organização dos Jogos Germânicos na Oktoberfest de Santa Cruz do Sul é feita pela diretoria e membros do Centro Cultural 25 de Julho. Os organizadores da festa contratam a sociedade para desenvolver os jogos durante a semana da Oktoberfest.

Nova Petrópolis: a prefeitura auxilia na realização da prova. Também, membros de cada equipe que compete fazem parte da organização dos jogos, assim como a diretoria da Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.

- Expectadores:

Santa Cruz do Sul: participantes e visitantes da Oktoberfest, já que os jogos acontecem simultaneamente à festa. Em torno de 2 mil pessoas assistem ou participam diariamente durante a festividade.

Nova Petrópolis: são em torno de 2 mil pessoas assistindo a todos os Jogos Germânicos do Festival Internacional do Folclore.

- Tipo de público: turistas, membros da sociedade, curiosos, visitantes da feira, comunidade em geral.

Jogadores:

- Idade: variada.
- Grupo social: principalmente alemão, mas pessoas de todas as regiões do país e até do exterior jogam.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada (agricultor, comerciante, empresário).
- Vestimenta para o jogo: deve-se calçar os tamancos indicados para a prática desse jogo. Em Nova Petrópolis, cada jogador deve vestir a camiseta de sua equipe.

Local:

- Específico: a sede do Centro Cultural 25 de Julho, em Santa Cruz do Sul.
- Não específico: calçadas e ruas de Nova Petrópolis.
- Características: o jogo é realizado em uma calçada existente na sede do Centro Cultural 25 de Julho. A calçada é feita de cimento e tem cerca de 20 m de comprimento e 1 m de largura.

Abrangência da atividade:

Santa Cruz do Sul: atividade local, mas que conta com a participação de pessoas de todas as regiões do país e de outros países que visitam a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul.

Nova Petrópolis: as Competições Germânicas são de abrangência local, pois somente integrantes dos grupos de dança de Nova Petrópolis participam das provas. Porém, o Festival do Folclore tem abrangência internacional.

Particularidades de cada município sobre o jogo: as Competições Germânicas realizadas em Nova Petrópolis durante a semana do folclore foram pesquisadas de diversas regiões da Alemanha, onde tais jogos são manifestações culturais e diversão em diversas festas populares. Com a realização desses jogos na Alemanha, as características de cada região são preservadas, cultivando o modo de vida das pessoas, o folclore e seus costumes locais. Algumas festas onde são realizadas as competições:

- Norte da Alemanha: Ernte Dankfest (Festa da Colheita).
- Schützenfest (Festa do Tiro ao Alvo).
- Kirmes (Festa Tradicional do Hünsrück, parecida com a Festa do Kerb).
- Na Floresta Negra, Tag des Holzfällers (Dia do Lenhador).
- Frühlingsfest (Festa da Primavera).
- Na Baviera, Oktoberfest, Heimatfest e Trachtenfest.
- Bierfest (Festa da Cerveja).

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável tanto em Santa Cruz do Sul quanto em Nova Petrópolis.

Existência de integração com outros municípios:

Santa Cruz do Sul: apenas através dos visitantes de outros municípios que participam da Oktoberfest e praticam os jogos.

Nova Petrópolis: apenas através dos espectadores, pois os jogos são destinados aos grupos do município de Nova Petrópolis.

Vínculo com a cultura local: os chinelos de madeira utilizados na Corrida do Tamanco são, até hoje, utilizados por agricultores, descendentes de imigrantes alemães que se mantiveram no meio rural e que, em dias de chuva, usam os tamancos para protegerem seus pés da umidade e do barro.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural:

Santa Cruz do Sul: os organizadores dos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul são membros do Centro Cultural 25 de Julho e, durante todos os meses do ano, se reúnem para divertir-se e jogar tais jogos. Os jogos desenvolvidos durante a Oktoberfest fazem parte dos costumes dos membros do Centro Cultural 25 de Julho.

Nova Petrópolis: o organizador geral das Competições Germânicas é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Os outros membros da comissão organizadora são componentes dos grupos de dança folclórica da cidade, já tendo um conhecimento sobre a cultura alemã.

TRAÇADOR

AGUDO, NOVA PETRÓPOLIS E SANTA CRUZ DO SUL

Outras denominações:

► SERRAR O TRONCO – NOVA PETRÓPOLIS

COMPETIÇÕES DE TORA OU SERRAR A TORA – AGUDO

Objetivo do jogo: serrar um tronco de madeira com um traçador (serrote vai e vem) em menor tempo possível.

Materiais utilizados:

- Um cavalete de madeira onde a tora de madeira é colocada.
- Um tronco de madeira em torno de 20 cm de diâmetro.
- Um traçador (serrote vai e vem).
- Um cronômetro.



Figura 33 – Traçador

Descrição do jogo: jogo sociomotor de cooperação que consiste em uma dupla serrar um tronco de madeira em menor tempo possível. Cada integrante da dupla pega em um lado do traçador. Ao sinal do árbitro, inicia-se a prova e o cronômetro é acionado. Quando o pedaço do tronco cair no chão, o cronômetro é parado. Antes do início dos jogos, é estipulado um tempo limite para se serrar o tronco, a dupla que serrar em tempo menor que o limite vence a prova.

Número de jogadores e funções: uma dupla. Cada integrante da dupla deve puxar o traçador para o seu lado em sincronia com o outro integrante da dupla. Nas Olimpíadas Rurais de Agudo, as duplas são formadas por casais.

Espaço do jogo: em um local aberto, onde se possa serrar uma tora de madeira.

Tempo de duração: em torno de 30 s a 1 min.



Figura 34 – Prática do jogo

Finalização do jogo: por tempo. A dupla que fizer em menor tempo que o limite vence.

Premiação: as duplas vencedoras ganham brindes, como um pacote de erva, um refrigerante, um pacote de bolacha, um “vale-chopp” (se for maior de idade).

Outras maneiras de jogar: em Agudo, o jogo é praticado por um casal (um homem e uma mulher), sendo que cada casal deve levar o seu serrote para jogar.

Modelo organizativo:

- Informal:

Santa Cruz do Sul: o traçador é jogado nos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul, que acontece todos os anos, no mês de outubro.

Nova Petrópolis: o jogo é realizado nos Jogos Germânicos de Pinhal Alto (Nova Petrópolis), que acontecem no terceiro final de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Agudo: é realizado durante as Olimpíadas Rurais de Agudo, que acontecem todos os anos.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo:

Santa Cruz do Sul: jogo desenvolvido pelo Centro Cultural 25 de Julho.

Nova Petrópolis: jogo desenvolvido pela Sociedade de Pinhal Alto.

Agudo: as Olimpíadas Rurais são realizadas pela Associação de Juventude Rural de Agudo.

Membros da organização:

- Árbitros:
 - Um anotador: anota os dados dos jogadores (nome, idade, cidade).
 - Um cronometrista: dá o sinal de início do jogo e marca o tempo para serrar o tronco.

- Outros membros:

Santa Cruz do Sul: a organização dos Jogos Germânicos na Oktoberfest de Santa Cruz do Sul é feita pela diretoria e membros do Centro Cultural 25 de Julho. Os organizadores da festa contratam a sociedade para desenvolver os jogos durante a semana da Oktoberfest.

Nova Petrópolis: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são organizados por uma comissão organizadora da comunidade e também pela Diretoria de Esportes da prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).

Agudo: os organizadores das Olimpíadas Rurais fazem parte da Ajura e, algumas vezes, da Emater de Agudo.

- Expectadores:

Santa Cruz do Sul: não identificados para cada jogo realizado durante a Oktoberfest, já que os jogos acontecem simultaneamente à festa. Em todo o espaço destinado aos jogos, circulam em torno de 2 mil pessoas por dia.

Nova Petrópolis: em torno de 2 mil pessoas em todos os jogos.

Agudo: em torno de 1.500 pessoas em todos os jogos.

- Tipo de público: turistas, membros da sociedade, curiosos, visitantes da feira, comunidade em geral.

Jogadores:

- Idade: acima de 18 anos.
- Grupo social: principalmente alemães, mas pessoas de todas as regiões do país e até do exterior jogam.
- Escolaridade: variada (agricultor, comerciante, empresário).

Local:

- Não específico: local aberto da sede do Centro Cultural 25 de Julho.
- Características: o local destinado ao jogo é aberto, com piso de cimento para que os jogadores não resvalam durante o jogo.

Dados históricos: antigamente, os homens do meio rural tinham o costume de desafiarem uns aos outros através de jogos e provas. Uma das provas de desafio era serrar pedaços de madeira em menor tempo possível.

Abrangência da atividade: local, mas que conta com a participação de pessoas de todas as regiões do país e de outros países que acabam visitando a Oktoberfest de Santa Cruz do Sul.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de progressão.

Existência de integração com outros municípios:

Santa Cruz do Sul: através dos visitantes de outros municípios que visitam a Oktoberfest e praticam os jogos.

Agudo: durante a fase regional, em que as equipes devem viajar para outras cidades para jogar.

Vínculo com a cultura local: jogo praticado antigamente por imigrantes alemães no meio rural. Serrar madeira fazia parte do cotidiano dos imigrantes, já que eles mesmos construam suas casas, igrejas, escolas, móveis, entre outros. Cabe esclarecer que tal atividade ainda faz parte do cotidiano de trabalho da população rural.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural:

Santa Cruz do Sul: os organizadores dos Jogos Germânicos desenvolvidos durante a Oktoberfest são membros do Centro Cultural 25 de Julho e, durante todos os meses do ano, reúnem-se para divertir-se e jogar tais jogos. Os jogos desenvolvidos durante a Oktoberfest fazem parte dos costumes dos membros do Centro Cultural 25 de Julho.

Nova Petrópolis: o organizador geral dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Também, um dos organizadores faz parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

Agudo: os organizadores são jovens que vivem e trabalham no meio rural.

PREGAR O PREGO

(Jogo pertencente aos Jogos Germânicos de Pinhal Alto e das Competições Germânicas da Semana Internacional do Folclore)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: pregar um prego até enterrá-lo sem entortar, em um tronco de madeira, em menor tempo possível.

Materiais utilizados:

- Três pregos de 8 cm de comprimento.
- Um martelo.
- Um tronco de eucalipto cortado ao meio.
- Um cavalete onde o tronco é colocado em cima.
- Um cronômetro.



Figura 35 – Martelo e prego usados no jogo

Descrição do jogo: jogo psicomotor em que é demarcada uma linha no chão, lugar de partida da jogadora. Ao sinal, a jogadora desloca-se para pegar o martelo e um prego, que se encontram no chão, ao lado do cavalete com o tronco, e prega o prego na madeira. Caso o prego tenha entortado, ela deve pegar um novo prego e tentar novamente pregá-lo. Para-se o cronômetro quando a jogadora tiver enterrado o prego na madeira. No total, são três pregos disponibilizados à jogadora. Caso ela não consiga enterrar nenhum deles, não ganha pontuação.

Número de jogadores e funções: uma pessoa (mulher) por equipe. No total, são nove equipes.

Espaço do jogo: em algum lugar aberto. Ex.: na rua, na sociedade.

Sistema de pontuação: por pontuação regressiva. Quem tirar o primeiro lugar ganha o maior número de pontos; depois, a pontuação vai regredindo para as outras colocadas. A pontuação de cada prova e também para cada colocação é definida pela comissão organizadora antes do início dos jogos.

Tempo de duração: em torno de 1 a 2 min.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: para a competição geral, cada equipe ganha medalhas, até o terceiro colocado. Para a prova, ganha a pontuação que vai ser somada à pontuação geral da competição.

Outras maneiras de jogar: nas Competições Germânicas realizadas na Semana do Folclore em Nova Petrópolis, também é realizada esta prova, com características diferentes. A prova é realizada por casais, sendo que a mulher senta em um carrinho de mão e, ao sinal, o homem empurra o carrinho até onde os pregos, martelo e troncos estão localizados. Ao descer do carrinho, a mulher pega os materiais e prega o prego na madeira. Caso o prego tenha entortado, ela deve pegar um novo e tentar novamente pregá-lo. Ao enterrar um prego no primeiro tronco, ela passa para o segundo tronco, também tendo que enterrar um prego nele. Após enterrar os dois pregos, volta para o carrinho, e o homem carrega-a novamente à linha de partida. O cronômetro é parado quando a roda do carrinho ultrapassar a linha. No total, são cinco pregos



Figura 36 – Prática do jogo

disponibilizados à jogadora. Caso ela não consiga enterrar dois deles, não ganha pontuação. Quem cumprir a prova em menor tempo fica em primeiro lugar.

Modelo organizativo:

- Informal: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são realizados no terceiro fim de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade de Pinhal Alto.
- Data: 2005.

Membros da organização:

- Árbitros: uma pessoa para cronometragem.
- Outros membros: comissão organizadora da comunidade e também Diretoria de Esportes da prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).
- Expectadores: 2 mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: familiares, jogadores, pessoas da comunidade, curiosos, pessoas da cidade que vão somente para assistir.

Jogadores:

- Idade: entre 25 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pessoas que lidam com o campo.
- Vestimenta para o jogo: cada grupo tem uma cor de camiseta que deve vestir.

Local:

- Não específico: na Sociedade de Pinhal Alto.
- Características: o lugar destinado à prova é uma rua asfaltada, em frente ao clube da sociedade. O local exato da prova é delimitado por uma fita, ao qual só os jogadores e pessoas da organização têm acesso.

Abrangência da atividade: local. Participa dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto a população de Nova Petrópolis.

Dados históricos: jogos como este foram trazidos da Alemanha e também adaptados de jogos alemães. Hoje, a Alemanha, através do Consulado, vem investindo na preservação de costumes que imigrantes alemães trouxeram para o Brasil. O Consulado investe em museus, no cultivo das tradições e na preservação da língua alemã.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de progressão. Às vezes, alguns jogos são excluídos da programação e outros incluídos, isso é discutido entre os grupos que participam e a comissão organizadora.

Vínculo com a cultura local: é uma atividade ainda realizada no dia a dia, nos trabalhos agrícolas que os imigrantes praticavam antigamente.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral dos Jogos Germânicos é formado em Turismo Rural, tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de modo geral. Outros organizadores fazem parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

PEGAR O PORCO

(Jogo pertencente aos Jogos Germânicos de Pinhal Alto)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: pegar um porco que se encontra solto em um campo de areia cercado e colocá-lo em uma encerra, em menor tempo possível.

Materiais utilizados:

- Nove porcos crioulos de, aproximadamente, 25 kg.
- Uma encerra feita de madeira ou tela, onde os porcos devem ficar presos.
- Um cronômetro.

Descrição do jogo: jogo psicomotor. Um porco é solto em um dos lados do campo. Do lado oposto, encontra-se o jogador. Ao sinal, o jogador deve sair para pegar o porco no espaço delimitado para o jogo. Ao pegar o porco, o jogador deve levá-lo a uma encerra que se encontra ao lado do campo. Quando o porco for encerrado, para-se o cronômetro. Ganha o primeiro lugar quem completar a prova em menor tempo.

Número de jogadores e funções: uma pessoa (homem) por equipe. No total, são nove equipes.

Espaço do jogo: campo com areia de, aproximadamente, 20 m², cercado com grades.

Sistema de pontuação: por pontuação regressiva. Quem tirar o primeiro lugar ganha o maior número de pontos; depois, a pontuação vai regredindo para os outros colocados. A pontuação de cada prova e também para cada colocação é definida pela comissão organizadora antes do início dos jogos.

Tempo de duração: em torno de 45 s a 1 min.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: para a competição geral, cada equipe ganha medalhas, até o terceiro colocado. Para a prova, ganha a pontuação que vai ser somada à pontuação geral da competição.

Modelo organizativo:

- Informal: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são realizados no terceiro fim de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade de Pinhal Alto.
- Data: 2005.

Membros da organização:

- Árbitros: três pessoas: uma para cronometrar o tempo, uma para controlar o lugar da largada do jogador e uma para soltar o porco.



Figura 37 – Jogo de pegar o porco

- Outros membros: comissão organizadora da comunidade e também Diretoria de Esportes da prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).

Expectadores: 2 mil pessoas (em todos os jogos).

- Tipo de público: familiares, jogadores, pessoas da comunidade, curiosos, pessoas da cidade que vão somente para assistir.

Jogadores:

- Idade: entre 25 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pessoas que lidam com o campo.
- Vestimenta para o jogo: cada grupo tem uma cor de camiseta que deve vestir.

Local:

- Não específico: na Sociedade de Pinhal Alto.
- Características: o lugar destinado à prova é um campo de areia cercado ao lado da sociedade.

Abrangência da atividade: local. Participa dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto a população de Nova Petrópolis.

Dados históricos: jogos como este foram trazidos da Alemanha e também adaptados de jogos alemães. Hoje, a Alemanha, através do Consulado, vem investindo na preservação de costumes que imigrantes alemães trouxeram para o Brasil. O Consulado investe em museus, no cultivo das tradições e na preservação da língua alemã.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Vínculo com a cultura local: é uma atividade que ainda é praticada no dia a dia, lida do campo que os imigrantes alemães praticavam em outras épocas.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral dos Jogos Germânicos é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Também um dos organizadores faz parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

PEGAR A GALINHA

(Jogo pertencente aos Jogos Germânicos de Pinhal Alto)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: pegar uma galinha, solta em um campo de areia cercado, e colocá-la em uma encerra, em menor tempo possível.

Materiais utilizados:

- Nove galinhas.
- Uma encerra feita de madeira ou tela, onde as galinhas devem ficar presas.
- Um cronômetro.

Descrição do jogo: jogo psicomotor similar ao jogo do porco, porém realizado com uma galinha que é solta do lado oposto àquele onde a jogadora está posicionada para iniciar. Ao sinal, a jogadora deve sair para pegar a galinha, no espaço delimitado para o jogo. Ao pegar a galinha, a jogadora deve levá-la em uma encerra, que se encontra ao lado do campo. No momento em que a galinha for encerrada, o cronômetro é parado. Ganha o primeiro lugar quem completar a prova em menor tempo.

Número de jogadores e funções: esta prova é realizada por mulheres, uma por equipe. O total é dependente do número de equipes.

Espaço do jogo: campo com areia em torno de 20 m², cercado com grades.

Sistema de pontuação: por pontuação regressiva. Quem tirar o primeiro lugar ganha o maior número de pontos; depois, a pontuação vai regredindo para os outros colocados. A pontuação de cada prova e também para cada colocação é definida pela comissão organizadora antes do início dos jogos.

Tempo de duração: em torno de 45 s a 1 min e 30 s.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: para a competição geral, cada equipe ganha medalhas, até o terceiro colocado. Para a prova, ganha a pontuação que vai ser somada à pontuação geral da competição.

Outras maneiras de jogar: esta prova também é realizada (com a mesma lógica interna) para as crianças, em que uma criança de cada equipe deve realizar a prova.

Modelo organizativo:

- Informal: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são realizados no terceiro final de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade de Pinhal Alto.
- Data: 2005.



Figura 38 – Prática do jogo

Membros da organização:

- Árbitros: três pessoas: uma para cronometrar o tempo, uma para controlar o lugar da largada da jogadora e uma para soltar a galinha.
- Outros membros: comissão organizadora da comunidade e também Diretoria de Esportes da prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).

Expectadores: 2 mil pessoas (em todos os jogos).

- Tipo de público: familiares, jogadores, pessoas da comunidade, curiosos, pessoas da cidade que vão somente para assistir.

Jogadores:

- Idade: entre 25 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultoras, pessoas que lidam com o campo.
- Vestimenta para o jogo: cada grupo tem uma cor de camiseta que deve vestir.

Local:

- Não específico: na Sociedade de Pinhal Alto.
- Características: o lugar destinado à prova é um campo de areia cercado ao lado da sociedade.

Abrangência da atividade: local. Participa dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto a população de Nova Petrópolis.

Dados históricos: jogos como este foram trazidos da Alemanha e também adaptados de jogos alemães. Hoje, a Alemanha, através do Consulado, vem investindo na preservação de costumes que imigrantes alemães trouxeram para o Brasil. O Consulado investe em museus, no cultivo das tradições e na preservação da língua alemã.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de progressão.

Vínculo com a cultura local: é uma atividade que ainda é realizada no dia a dia, lida do campo que os imigrantes alemães já praticavam antigamente.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral dos Jogos Germânicos é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Também um dos organizadores faz parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

PAU DE SEBO

(Jogo pertencente aos Jogos Germânicos de Pinhal Alto)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: subir em um tronco de árvore de, aproximadamente, 3 m de altura e tocar um sino que se encontra no topo do pau no menor tempo possível.

Materiais utilizados:

- Um tronco de eucalipto descascado com cerca de 3 m de altura.
- Uma argola decorada onde o sino fica pendurado.
- Um sino pequeno (do tipo sineta).
- Um cronômetro.

Descrição do jogo: consiste em um jogo psicomotor em que, ao sinal do árbitro, o jogador deve sair do local determinado, subir no pau de sebo e tocar o sino. Ao tocar o sino, o cronômetro é parado. Quem fizer a prova em menor tempo ganha o primeiro lugar.

Obs.: não passam sebo no tronco de eucalipto, pois dificulta demasiadamente a prova.

Número de jogadores e funções: uma pessoa por equipe. O total é dependente do número de equipes.

Espaço do jogo: em algum lugar aberto onde se possa enterrar um tronco de madeira. Ex.: no campo da sociedade, no campo de voleibol.

Sistema de pontuação: por pontuação regressiva. Quem tirar o primeiro lugar ganha o maior número de pontos e depois vai regredindo a pontuação para os outros colocados.

Tempo de duração: em torno de 2 a 3 min. Alguns jogadores não conseguem completar a prova.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: para a competição geral, cada equipe ganha medalhas, até o terceiro colocado. Para a prova, ganha a pontuação que vai ser somada à pontuação geral da competição.

Modelo organizativo:

- Informal: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são realizados no terceiro final de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade de Pinhal Alto.
- Data: 2005.

Membros da organização:

- Árbitros: uma pessoa para cronometrar o tempo.



Figura 39 – Prática do jogo

- Outros membros: comissão organizadora da comunidade e também Diretoria de Esportes da Prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).

Expectadores: 2 mil pessoas (em todos os jogos).

- Tipo de público: familiares, jogadores, pessoas da comunidade, curiosos, pessoas da cidade que vão somente para assistir.

Jogadores:

- Idade: entre 25 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pessoas que lidam com o campo.
- Vestimenta para o jogo: cada grupo tem uma cor de camiseta que deve vestir.

Local:

- Não específico: na Sociedade de Pinhal Alto.
- Características: o lugar destinado à prova é um campo ao lado da sociedade, onde se pode enterrar um tronco de eucalipto.

Abrangência da atividade: atividade local. Participa dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto a população de Nova Petrópolis.

Dados históricos: jogos como este foram trazidos da Alemanha e também adaptados de jogos alemães. Hoje, a Alemanha, através do Consulado, vem investindo na preservação de costumes que imigrantes alemães trouxeram para o Brasil. O Consulado investe em museus, no cultivo das tradições e na preservação da língua alemã.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de progressão.

Vínculo com a cultura local: é uma atividade que ainda é realizada no dia a dia, lida do campo que os imigrantes alemães praticavam antigamente.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral dos Jogos Germânicos é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Também um dos organizadores faz parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

CABO DE GUERRA

(Jogo pertencente aos Jogos Germânicos de Pinhal Alto)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: realizado com uma corda, em que cada equipe segura-a de um lado para puxar a equipe adversária para seu lado, fazendo seu primeiro integrante ultrapassar a marca delimitada no solo.

Materiais utilizados:

- Uma corda grossa de polipropileno, de cerca de 14 m de comprimento.
- Nivelador de areia (cabo de vassoura, com uma tábua plana em sua extremidade, usada para aplanar a areia do campo).

Descrição do jogo: jogo de cooperação-oposição. São dados três nós na corda: um no centro, 1 a 2 m da direita do centro e 1 a 2 m da esquerda do centro. A corda é colocada estendida no chão. No mesmo local em que existem os nós da corda, são demarcadas linhas no chão, para orientar os jogadores. Cinco jogadores de cada equipe seguram a corda em cada lado, não ultrapassando os nós que estão a 2 m do centro. Ao sinal, cada equipe puxa a corda para o seu lado. Ganha a equipe que fizer o nó mais próximo da equipe adversária ultrapassar a linha central demarcada no chão.

Número de jogadores e funções: cinco pessoas por equipe. No total, são nove equipes.

Espaço do jogo: campo com areia em torno de 20 m², cercado com grades.

Sistema de pontuação: por pontuação regressiva. Quem tirar o primeiro lugar ganha o maior número de pontos e depois vai regredindo a pontuação para os outros colocados.

Tempo de duração: em torno de 30 s a 2 min.

Finalização do jogo: por quem teve maior força em puxar o grupo adversário para seu lado.

Premiação: para a competição geral, cada equipe ganha medalhas, até o terceiro colocado. Para a prova, ganha a pontuação que vai ser somada à pontuação geral da competição.

Outras maneiras de jogar: nas Competições Germânicas realizadas na Semana do Folclore em Nova Petrópolis, também é realizada esta prova, porém com características diferentes.

Modelo organizativo:

- Informal: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são realizados no terceiro final de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade de Pinhal Alto.
- Data: 2005.



Figura 40 – Adultos praticando o jogo

Membros da organização:

- Árbitros: duas pessoas para cuidar a linha central.
- Outros membros: comissão organizadora da comunidade e também Diretoria de Esportes da prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).

Expectadores: 2 mil pessoas (em todos os jogos).

- Tipo de público: familiares, jogadores, pessoas da comunidade, curiosos, pessoas da cidade que vão somente para assistir.

Jogadores

- Idade: entre 25 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pessoas que lidam com o campo.
- Vestimenta para o jogo: cada grupo tem uma cor de camiseta que deve vestir.

Local

- Não específico: na Sociedade de Pinhal Alto.
- Características: o lugar destinado à prova é um campo de areia cercado ao lado da sociedade.

Abrangência da atividade: local. Participa dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto a população de Nova Petrópolis.

Dados históricos: jogos como este foram trazidos da Alemanha e também adaptados de jogos alemães. Hoje, a Alemanha, através do Consulado, vem investindo na preservação de costumes que imigrantes alemães trouxeram para o Brasil. O Consulado investe em museus, no cultivo das tradições e na preservação da língua alemã.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Vínculo com a cultura local: é uma atividade que ainda é realizada no dia a dia, lida do campo que os imigrantes alemães já praticavam antigamente.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral dos Jogos Germânicos é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Também um dos organizadores faz parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

ENSACAR MILHO

(Jogo pertencente aos Jogos Germânicos de Pinhal Alto)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: ensacar cem espigas de milho, em um saco, em menor tempo possível.

Materiais utilizados:

- Cem espigas de milho com palha.
- Nove sacos do tamanho que caibam cem espigas de milho dentro.
- Um cronômetro.

Descrição do jogo: consiste em um jogo psicomotor em que são espalhadas cem espigas de milho dentro de um círculo desenhado no chão. Ao sinal, começa a cronometragem, o jogador deve partir de trás de uma linha pré-determinada, pegar o saco que está no chão e ensacar as cem espigas de milho. Ao ensacar todas as espigas, ele deve voltar ao ponto de onde partiu. Quando ele chega neste ponto, o cronômetro é parado. O jogador que realizar a prova em menor tempo ganha o primeiro lugar.

Número de jogadores e funções: uma pessoa por equipe. No total, são nove equipes.

Espaço do jogo: em algum lugar aberto. Ex.: na rua, na sociedade.

Sistema de pontuação: por pontuação regressiva. Quem tirar o primeiro lugar ganha o maior número de pontos; depois, a pontuação vai regredindo para os outros colocados.

Tempo de duração: em torno de 45 s a 1 min.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: para a competição geral, cada equipe ganha medalhas, até o terceiro colocado. Para a prova, ganha a pontuação que vai ser somada à pontuação geral da competição.

Modelo organizativo:

- Informal: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são realizados no terceiro final de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade de Pinhal Alto.
- Data: 2005.

Membros da organização:

- Árbitros: uma pessoa para fazer a cronometragem do tempo.
- Outros membros: comissão organizadora da comunidade e também Diretoria de Esportes da prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).

- Expectadores: 2 mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: familiares, jogadores, pessoas das comunidades, curiosos, pessoas da cidade que vão somente para assistir.

Jogadores:

- Idade: entre 25 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pessoas que lidam com o campo.
- Vestimenta para o jogo: cada grupo tem uma cor de camiseta que deve vestir.

Local:

- Não específico: em frente à Sociedade de Pinhal Alto.
- Características: o lugar destinado à prova é uma rua asfaltada, em frente ao clube da sociedade. O local exato, ao qual só os jogadores e pessoas da organização têm acesso, é delimitado por uma fita.

Abrangência da atividade: atividade local. Participa dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto a população de Nova Petrópolis.

Dados históricos: jogos como este foram trazidos e também adaptados de jogos alemães. Hoje, a Alemanha, através do Consulado, vem investindo na preservação de costumes que imigrantes alemães trouxeram para o Brasil. O Consulado investe em museus, no cultivo das tradições e na preservação da língua alemã.

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável.

Vínculo com a cultura local: é uma atividade que ainda é realizada no dia a dia, lida do campo que os imigrantes alemães já praticavam antigamente.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral dos Jogos Germânicos é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Também um dos organizadores faz parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

BOLICHE DE CHUCRUTE

(Jogo pertencente aos Jogos Germânicos de Pinhal Alto)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: derrubar o maior número de pinos (tocos de madeira) arremessando uma cabeça de repolho com as mãos, sobre uma superfície plana.

Materiais utilizados:

- Nove tocos de madeira, com a altura de, aproximadamente, 35 cm.
- Nove cabeças de repolho (uma para cada jogador).
- Giz para delimitar o losango em que os tocos de madeira são dispostos e onde o jogador deve ficar.

Descrição do jogo: consiste em um jogo psicomotor desenvolvido da seguinte forma: é desenhada uma linha no chão, a 3 m de distância do losango (também desenhado no chão) onde ficam os pinos de pé. Atrás dessa linha fica o jogador, que deve arremessar com as mãos uma cabeça de repolho, fazendo-a rolar em direção aos pinos para derrubá-los. O jogador tem direito a três arremessos, utilizando sempre a mesma cabeça de repolho. A cada arremesso, é contado o número de pinos e então eles erguidos novamente. Ao final dos três arremessos, somam-se os pinos derrubados. Quem derrubar o maior número de pinos ganha o primeiro lugar.

Número de jogadores e funções: uma pessoa por equipe. No total, são nove equipes.

Espaço do jogo: em algum lugar aberto e de superfície plana. Ex.: na rua, na sociedade, na calçada.

Sistema de pontuação: por pontuação regressiva. Quem tirar o primeiro lugar ganha o maior número de pontos; depois, a pontuação vai regredindo para os outros colocados.

Tempo de duração: em torno de 2 min.

Finalização do jogo: por pontos. Quem somar o maior número de pinos derrubados, ao final dos três arremessos, ganha o primeiro lugar.

Premiação: para a competição geral, cada equipe ganha medalhas, até o terceiro colocado. Para a prova, ganha a pontuação que vai ser somada à pontuação geral da competição.

Outras maneiras de jogar: bolão tradicional (jogo institucionalizado), em que os pinos e as bolas são de madeira, e é jogado em um local específico, com regulamento.

Modelo organizativo:

- Informal: os Jogos Germânicos de Pinhal Alto são realizados no terceiro final de semana de setembro, juntamente com a Festa do Kerb (festa de comemoração da padroeira da comunidade).

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Sociedade de Pinhal Alto.
- Data: 2005.



Figura 41 – Prática do jogo

Membros da organização:

- Árbitros: uma pessoa para somar os pinos derrubados.
- Outros membros: comissão organizadora da comunidade e também Diretoria de Esportes da prefeitura (através de camisetas, premiação, materiais necessários etc.).
- Expectadores: 2 mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: familiares, jogadores, pessoas da comunidade, curiosos, pessoas da cidade que vão somente para assistir.

Jogadores:

- Idade: entre 25 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pessoas que lidam com o campo.
- Vestimenta para o jogo: cada grupo tem uma cor de camiseta que deve vestir.

Local:

- Não específico: em frente à Sociedade de Pinhal Alto.
- Características: o lugar destinado à prova é uma calçada plana em frente à igreja da sociedade. O local exato, ao qual só os jogadores e pessoas da organização têm acesso, é delimitado por uma fita.

Abrangência da atividade: local. Participa dos Jogos Germânicos de Pinhal Alto a população de Nova Petrópolis.

Dados históricos: jogos como este foram trazidos e também adaptados de jogos alemães. Hoje, a Alemanha, através do Consulado, vem investindo na preservação de costumes que imigrantes alemães trouxeram para o Brasil. O Consulado investe em museus, no cultivo das tradições e na preservação da língua alemã.

Abrangência de inserção da atividade jogo praticado em fase estável. Às vezes, alguns jogos são excluídos da programação e outros incluídos, isso é discutido entre os grupos que participam e a comissão organizadora.

Vínculo com a cultura local: atividade que ainda é realizadas no dia a dia, lida do campo que os imigrantes alemães já praticavam antigamente.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral dos Jogos Germânicos é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Também um dos organizadores faz parte da Diretoria de Esportes da prefeitura de Nova Petrópolis.

CHOPP EM METRO

(Jogo pertencente às Competições Germânicas do Festival Internacional do Folclore de Nova Petrópolis)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: beber um litro de chopp em menor tempo e sem deixar escorrer pelo queixo.

Materiais utilizados:

- Oito tulipas de vidro.
- Cerca de oito litros de chopp.
- Oito babadores brancos.
- Oito cronômetros.

Descrição do jogo: jogo psicomotor em que um jogador de cada equipe deve se dispor, um ao lado do outro, com a tulipa cheia na mão e com o babador ao redor do pescoço. Ao lado de cada jogador, há um cronometrista. Ao sinal, os jogadores devem beber o conteúdo da tulipa, sem que escorra pelo queixo e pingue no babador. Caso isso aconteça, o jogador está eliminado. Ao terminar de beber todo o chopp da tulipa, o jogador levanta a mão e o cronometrista que está ao seu lado para o cronômetro. Ganha o primeiro lugar quem beber todo o chopp em menor tempo.

Número de jogadores e funções: um jogador por equipe. No total, são oito equipes que participam.

Espaço do jogo: em qualquer lugar onde caibam oito jogadores e os expectadores. Ex.: praça da cidade.

Sistema de pontuação: existe uma pontuação geral das competições, que é a soma da pontuação feita pelo grupo em cada prova, na qual existe a colocação de primeiro a décimo lugar, sendo que cada colocação equivale a uma pontuação:

1º lugar: 20 pontos	6º lugar: 10 pontos
2º lugar: 18 pontos	7º lugar: 08 pontos
3º lugar: 16 pontos	8º lugar: 06 pontos
4º lugar: 14 pontos	9º lugar: 04 pontos
5º lugar: 12 pontos	10º lugar: 02 pontos

Tempo de duração: em torno de 12 a 15 s.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: premiação individual por prova e coletiva para as três equipes que somarem mais pontos ao final das oito provas. Medalha individual para prova e troféu para primeiro, segundo e terceiro lugares.

Outras maneiras de jogar: esta prova é feita também com mulheres, ocorrendo com a mesma lógica interna, entretanto o volume de chopp que a mulher deve tomar é de 350 ml.

Modelo organizativo:

- Informal: acontece sempre no Festival Internacional do Folclore, realizado entre fim de julho e início de agosto. As Competições Germânicas geralmente ocorrem em domingos pela manhã.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.
- Data: as Competições Germânicas foram introduzidas no Festival Internacional do Folclore em 1998.

Membros da organização:

- Árbitros: nove pessoas: uma para encher as tulipas, oito para fazer a cronometragem.
- Outros membros: membros de cada equipe que compete fazem parte da organização dos jogos, assim como a diretoria da Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.
- Expectadores: em torno de 2 mil pessoas em todos os jogos.
- Tipo de público: pessoas que compõem os grupos de dança da cidade, comunidade em geral, turistas de outras cidades e até de outros estados (SP, RJ etc.).

Jogadores:

- Idade: entre 18 e setenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: desde estudantes até empresários.
- Vestimenta para o jogo: cada equipe tem uma cor de camiseta que deve vestir. As camisetas são dadas pela comissão organizadora do evento.

Local:

- Não específico: na praça da cidade, onde há espaço para os oito jogadores e os expectadores.

Abrangência da atividade: as Competições Germânicas são de abrangência local, pois somente integrantes dos grupos de dança de Nova Petrópolis participam das provas. Porém, o Festival do Folclore tem abrangência internacional.

Dados históricos: as Competições Germânicas realizadas em Nova Petrópolis durante a semana do folclore foram pesquisadas de diversas regiões da Alemanha, onde tais jogos são manifestações culturais e diversão em variadas festas populares. Com a realização desses jogos na Alemanha, as características de cada região são preservadas, cultivando o modo de vida das pessoas, o folclore e seus costumes locais. Algumas festas onde são realizadas as competições:

- No norte da Alemanha, Ernte Dankfest (Festa da Colheita).
- Schützenfest (Festa do Disparo ao Alvo).
- Kirmes (Festa Tradicional do Hünsrück, parecida com a Festa do Kerb).
- Na Floresta Negra, Tag des Holzfällers (Dia do Lenhador).
- Frühlingsfest (Festa da Primavera).
- Na Baviera, Oktoberfest, Heimatfest e Trachtenfest.
- Bierfest (Festa da Cerveja).

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável. Após 1998, quando os jogos foram incluídos no Festival Internacional do Folclore, em todos os anos as Competições Germânicas estão presentes.

Vínculo com a cultura local: os jogos realizados foram trazidos das regiões de onde os imigrantes alemães saíram. Eles fazem parte do resgate, preservação e cultivo das tradições trazidas por estes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral das Competições Germânicas é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Os outros membros da comissão organizadora são componentes dos grupos de dança folclórica da cidade, já tendo um conhecimento sobre a cultura alemã.

ARREMESSO DE CHOPP

(Jogo pertencente às Competições Germânicas do Festival Internacional do Folclore de Nova Petrópolis)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: arremessar determinado número de canecos com chopp dentro em uma mesa específica, fazendo os canecos deslizarem dentro de um círculo desenhado na mesa e não os deixando cair no chão nem tombar na mesa.

Materiais utilizados:

- Doze canecos de acrílico.
- Em torno de 4 L de chopp.
- Uma mesa específica para o jogo: duas mesas (por onde os canecos deslizam) interligadas por uma cúpula (onde está desenhado o círculo em que os canecos devem se encontrar ao final da prova).

Descrição do jogo: jogo psicomotor, jogado em duplas (casal) que devem arremessar, fazendo deslizar seis canecos de chopp (três para a mulher, três para o homem) pela mesa, tentando fazer os canecos pararem no círculo central da cúpula da mesa. Cada equipe arremessa por um dos "braços" da mesa. Os arremessos são feitos intercalados entre as equipes. Ao final de todos os canecos arremessados, contam-se os canecos de cada equipe que permaneceram de pé e dentro do círculo desenhado na cúpula, não precisando necessariamente estarem cheios de chopp, apenas de pé. Vence quem tiver mais canecos de pé. Em caso de empate, fazem-se novamente os arremessos.

Número de jogadores e funções: dois casais por equipe. No total, são oito equipes que participam.

Espaço do jogo: em algum lugar aberto que tenha a mesa do arremesso de chopp. Ex.: praça da cidade.

Sistema de pontuação: eliminatória dupla (quem perder duas vezes cai fora). Existe uma pontuação geral das competições, que é a soma da pontuação feita pelo grupo em cada prova, na qual existe a colocação de primeiro a décimo lugar, sendo que cada colocação equivale a uma pontuação:

1º lugar: 20 pontos
2º lugar: 18 pontos
3º lugar: 16 pontos
4º lugar: 14 pontos
5º lugar: 12 pontos

6º lugar: 10 pontos
7º lugar: 08 pontos
8º lugar: 06 pontos
9º lugar: 04 pontos
10º lugar: 02 pontos



Figura 42 – Mesa do jogo

Tempo de duração: em torno de 5 min.

Finalização do jogo: por pontuação (número de canecos dentro do círculo).

Premiação: premiação individual por prova e coletiva para as três equipes que somarem mais pontos ao final das oito provas. Medalha individual para prova, e troféu para primeiro, segundo e terceiro lugares.

Modelo organizativo:

- Informal: acontece sempre no Festival Internacional do Folclore, realizado entre fim de julho e início de agosto. As Competições Germânicas geralmente ocorrem em domingos pela manhã.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.
- Data: as Competições Germânicas foram introduzidas no Festival Internacional do Folclore em 1998.

Membros da organização:

- Árbitros: duas pessoas: uma para organizar e encher os canecos e uma para fazer a contagem dos canecos válidos ao final da prova.

- Outros membros: membros de cada equipe que compete fazem parte da organização dos jogos, assim como a diretoria da Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.
- Expectadores: em torno de 2 mil pessoas em todos os jogos.
- Tipo de público: pessoas que compõem os grupos de dança da cidade, comunidade em geral, turistas de outras cidades e até de outros estados (SP, RJ etc.).

Jogadores:

- Idade: entre 15 e setenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: desde estudantes até empresários.
- Vestimenta para o jogo: cada equipe tem uma cor de camiseta que deve vestir. As camisetas são dadas pela comissão organizadora do evento.

Local:

- Não específico: na praça da cidade, onde há lugar para montar a mesa e para os espectadores assistirem.
- Características: a mesa é colocada em uma calçada plana da praça de Nova Petrópolis.

Abrangência da atividade: as Competições Germânicas são de abrangência local, pois somente integrantes dos grupos de dança de Nova Petrópolis participam das provas. Porém, o Festival do Folclore tem abrangência internacional.

Dados históricos: as Competições Germânicas realizadas em Nova Petrópolis durante a Semana do Folclore foram pesquisadas de diversas regiões da Alemanha, onde tais jogos são manifestações culturais e diversão em diversas festas populares. Com a realização desses jogos na Alemanha, as características de cada região são preservadas, cultivando o modo de vida das pessoas, o folclore e seus costumes locais. Algumas festas onde são realizadas as competições:

- No norte da Alemanha, Ernte Dankfest (Festa da Colheita).
- Schützenfest (Festa do Disparo ao Alvo).
- Kirmes (Festa Tradicional do Hüsnrück, parecida com a Festa do Kerb).
- Na Floresta Negra, Tag des Holzfällers (Dia do Lenhador).
- Frühlingsfest (Festa da Primavera).
- Na Baviera, Oktoberfest, Heimatfest e Trachtenfest.
- Bierfest (Festa da Cerveja).

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável. Após 1998, quando os jogos foram incluídos no Festival Internacional do Folclore, em todos os anos as Competições Germânicas estão presentes.

Vínculo com a cultura local: os jogos realizados foram trazidos das regiões de onde os imigrantes alemães saíram. Eles fazem parte do resgate, preservação e cultivo das tradições trazidas por estes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador geral das Competições Germânicas é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Os outros membros da comissão organizadora são componentes dos grupos de dança folclórica da cidade, já tendo um conhecimento sobre a cultura alemã.

CARREGAR O TRONCO

(Jogo pertencente às Competições Germânicas do Festival Internacional do Folclore de Nova Petrópolis)

NOVA PETRÓPOLIS

Objetivo do jogo: percorrer, em menor tempo possível, um trajeto de 50 m carregando um tronco.

Materiais utilizados: um tronco de madeira de 5 m de comprimento e 30 cm de diâmetro.

Descrição do jogo: jogo sociomotor de cooperação realizado por quatro jogadores da mesma equipe que se dispõem na linha de largada. Ao sinal, eles devem pegar o tronco que está no chão e carregá-lo pelo trajeto determinado de 50 m, sem deixá-lo cair no chão. Caso o tronco caia no chão, a prova é anulada. Quem percorrer o trajeto em menor tempo ganha o primeiro lugar.

Número de jogadores e funções: quatro jogadores (homens) por equipe. No total, são oito equipes que participam.

Espaço do jogo: em qualquer lugar onde haja espaço de 50 m para ser percorrido com um tronco de madeira. Ex.: praça da cidade.

Sistema de pontuação: existe uma pontuação geral das competições, que é a soma da pontuação feita pelo grupo em cada prova, na qual existe a colocação de primeiro a décimo lugar, sendo que cada colocação equivale a uma pontuação:

1º lugar: 20 pontos
2º lugar: 18 pontos
3º lugar: 16 pontos
4º lugar: 14 pontos
5º lugar: 12 pontos

6º lugar: 10 pontos
7º lugar: 08 pontos
8º lugar: 06 pontos
9º lugar: 04 pontos
10º lugar: 02 pontos

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: premiação individual por prova e coletiva para as três equipes que somarem mais pontos ao final das oito provas. Medalha individual para prova e troféu para primeiro, segundo e terceiro lugares.

Modelo organizativo:

- Informal: acontece sempre no Festival Internacional do Folclore, realizado entre fim de julho e início de agosto. As Competições Germânicas geralmente ocorrem em domingos pela manhã.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.
- Data: as Competições Germânicas foram introduzidas no Festival Internacional do Folclore em 1998.

Membros da organização:

- Árbitros: duas pessoas: uma para fazer a largada e cuidar o trajeto percorrido e uma para cronometrar o tempo.
- Outros membros: membros de cada equipe que compete fazem parte da organização dos jogos, assim como a diretoria da Associação dos Grupos de Danças Folclóricas Alemãs de Nova Petrópolis.
- Expectadores: em torno de 2 mil pessoas em todos os jogos.
- Tipo de público: pessoas que compõem os grupos de dança da cidade, comunidade em geral, turistas de outras cidades e até de outros estados (SP, RJ etc.).

Jogadores:

- Idade: entre 15 e setenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: desde estudantes até empresários.
- Vestimenta para o jogo: cada equipe tem uma cor de camiseta que deve vestir. As camisetas são dadas pela comissão organizadora do evento.

Local:

- Não específico: em todo o espaço da praça da cidade.

Abrangência da atividade: as Competições Germânicas são de abrangência local, pois somente integrantes dos grupos de dança de Nova Petrópolis participam das provas. Porém, o Festival do Folclore tem abrangência internacional.

Dados históricos: as Competições Germânicas realizadas em Nova Petrópolis durante a semana do folclore foram pesquisadas de diversas regiões da Alemanha, onde tais jogos são manifestações culturais e diversão em diversas festas populares. Com a realização desses jogos na Alemanha, as características de cada região são preservadas, cultivando o modo de vida das pessoas, o folclore e seus costumes locais. Algumas festas onde são realizadas as competições:

- No norte da Alemanha, Ernte Dankfest (Festa da Colheita).
- Schützenfest (Festa do Disparo ao Alvo).
- Kirmes (Festa Tradicional do Hünsrück, parecida com a Festa do Kerb).
- Na Floresta Negra, Tag des Holzfällers (Dia do Lenhador).
- Frühlingsfest (Festa da Primavera).
- Na Baviera, Oktoberfest, Heimatfest e Trachtenfest.
- Bierfest (Festa da Cerveja).

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase estável. Após 1998, quando os jogos foram incluídos no Festival Internacional do Folclore, em todos os anos as Competições Germânicas estão presentes.

Vínculo com a cultura local: os jogos realizados foram trazidos das regiões de onde os imigrantes alemães saíram. Eles fazem parte do resgate, preservação e cultivo das tradições trazidas por estes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação: o organizador geral das Competições Germânicas é formado em Turismo Rural e tem forte vínculo com o Consulado Alemão e a cultura alemã de forma geral. Os outros membros da comissão organizadora são componentes dos grupos de dança folclórica da cidade, já tendo um conhecimento sobre a cultura alemã.

Referências

BENEVENUTO, Álvaro F. M.; SEIBT, Renato U.; SEIBT, Elisabeth. C. **Sociedade Cultural e Recreativa Disparo ao Alvo: 110 anos de cultura.** Nova Petrópolis, RS: Amstad, 2006.

IBGE. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo 2010.** 2010. Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 10 set. 2011.

PAZ, Ivoni Nor. **Nova Petrópolis: da submissão à rebeldia (1858-1937).** Caxias do Sul: Ed. da UCS, 1998.

SCHMITZ, Pe. Arsênio José. **Uma nova imagem para Nova Petrópolis: estudo sobre a imigração e a aculturação.** São Leopoldo: Publicação do autor, 1975.

SCHUCH, Heitor José. **Sociedades alemãs: a cultura através dos tempos.** Porto Alegre: Corag, 2008.

Grupo Social Italiano

Elizara Carolina Marin

A presença de descendentes italianos no Rio Grande do sul está relacionada diretamente ao processo de colonização do Governo Imperial do Brasil do século XIX e ao processo de expansão do capitalismo nos países europeus, neste caso, na Itália.¹⁹ A crise social, política e econômica pela qual passava a Itália e a consequente miséria que assolava este país teve como efeito, entre outros, a migração (compulsória) de um grande contingente populacional e, neste particular, majoritariamente trabalhadores rurais, com objetivo de reduzir tensões sociais. No Brasil, a imigração italiana veio, nas palavras de Ianni (1979, p. 13), “no bojo de transformações estruturais importantes na história do Brasil, isto é, transformação econômica, abolição da escravidão, urbanização, criação do que seria o setor terciário, inícios da industrialização”.

¹⁹ Concordamos com Giron (1992, p. 48) quando diz que “a análise dos fatores determinantes da imigração italiana não pode ser desvinculada da situação mundial do período, que ocasionou no Brasil ambiente propício às transformações internas”. E, como assinala Ianni (1979, p. 12), “o fenômeno migratório havido do século XIX ao século XX está ligado diretamente à expansão do capitalismo europeu e às transformações das estruturas políticas, econômicas, sociais, vigentes na Europa e no Brasil, herdados de um período anterior que era, na Europa, feudalismo e, no Brasil, escravidão”.

No Rio Grande do Sul²⁰, a colonização italiana teve início em 1875, em uma política que visava à formação de núcleos coloniais em regime de pequena propriedade para ampliar o mercado consumidor, diversificar a produção agrícola brasileira e fornecer produtos de consumo interno. As primeiras colônias italianas fundadas no Rio Grande do Sul foram: Conde D'Eu, atual Garibaldi, Dona Isabel, atual Bento Gonçalves, e Fundos de Dona Palmeira, atual Caxias do Sul, que se localizam na microrregião da serra, nordeste do estado. Em 1876, no centro do estado, foi fundado o Quarto Núcleo de colonização, com o nome de Núcleo Colonial de Santa Maria da Boca do Monte (atual Silveira Martins), região onde se situa São João do Polêsine (município investigado).

São João do Polêsine localiza-se na região central do Rio Grande do Sul. O Censo Demográfico do IBGE (2010) estima uma população de 2.633 habitantes, sendo que 50% vivem no meio rural, portanto é um município de pequeno porte. A base de sustentação econômica está relacionada com a agropecuária de pequenas e médias propriedades.

A colonização de Bento Gonçalves iniciou em 1875, então colônia Dona Isabel, pelos imigrantes italianos provenientes da região de Vêneto, Lombardia, Trento e Friuli (região norte da Itália). Em 1890, Bento Gonçalves tornou-se município. Nas últimas décadas, constitui-se em um dos maiores polos moveleiros no sul do Brasil e caracteriza-se por investir em um grande Parque de Eventos onde se realizam feiras (como Movelsul, Fimma e Fiema) e festas como a Fenavinho (Festa Nacional do Vinho). Recebeu o título de Capital Brasileira da Uva e do Vinho.

Bento Gonçalves localiza-se na região nordeste do Rio Grande do Sul. O Censo Demográfico do IBGE (2010) estima uma população de 104.470 habitantes, sendo que 90% vive na zona urbana. A base de sustentação econômica está relacionada com os setores de móveis, transporte, frutas e vinho.

A reconstrução grupal dos imigrantes italianos aqui no Brasil deu-se em torno da Igreja Católica, tendo a capela como centro de encontro não só para oração, como também para o jogo, para a troca de experiências, para a amenização da solidão e da saudade da terra natal.

As dificuldades derivadas da inexistência de estradas e de moradia, somadas ao solo acidentado e pedregoso e ao descaso político, geraram uma realidade de trabalho árduo, de sacrifício e de abandono, enfrentadas, segundo

²⁰ Vários são os autores que tratam da questão da imigração italiana no Rio Grande Sul, entre eles destacamos: Loraine Slomp Giron, Luis Alberto De Boni e Rovílio Costa.

os estudos de Costa (1986), conservando o humor e estabelecendo redes de solidariedade por meio de visitas e encontros festivos. A festa para os imigrantes italianos, observam Boni e Costa (1982, p. 207), “é uma liturgia que se fez presente em toda a vida italiana. Por índole pessoal e por necessidade de superarem a solidão, os colonos italianos criaram um tradição de encontros noturnos chamados filós, de visitas domingueiras, de encontros familiares festivos”, sempre acompanhados pela comida, pela bebida, pelo canto e pelo jogo.

Considerando os dois municípios, identificamos dez jogos diferentes: bocha, bocha 48, bolão, quatrilha, 3sete, bisca, canastrinha, menos copa, mora e cinquilha. Destes, cinco estão presentes nos dois municípios (bocha, bocha 48, 3sete, mora e cinquilha). Em São João do Polêsine e municípios dos arredores, identificamos a realização de Olimpíadas Rurais, que contemplam diferentes provas ligadas ao trabalho rural: arremesso de espiga, cabo de guerra, corrida da carriola, corrida de carrinho com revezamento, corrida do saco, debulhar milho e corrida do ovo.

Identificamos que, no interior (nos distritos) de ambos os municípios pesquisados, o jogo (assim como as festas, ou seja, as manifestações lúdicas) é um dos vínculos de sustentação da vida comunitária e se realiza fundamentalmente por meio dos encontros nas sociedades, no sábado à noite e no domingo à tarde. Nos centros urbanos, a exemplo de Bento Gonçalves, os encontros para os jogos dos grupos de adultos ocorrem em bares e clubes durante toda a semana.

O jogo mais cultivado entre os pesquisados é a bocha e assume características de jogo institucionalizado regionalmente, orientado e regulamentado por uma federação esportiva (em algumas sociedades, encontra-se em fase de regressão). Podemos dizer que, em cada comunidade, há uma sociedade e, nesta, uma cancha de bocha. Segundo relatos, muitas famílias construíram canchas de bocha em suas residências com a finalidade de diversão e de agregação vicinal.

Outro jogo, orientado por uma federação desportiva e presente apenas há alguns anos (1992), derivado das trocas culturais com os imigrantes alemães, é o bolão. Podemos constatar também uma forte presença dos jogos de carta no universo lúdico desse grupo social. Em Bento Gonçalves, principalmente, o quatrilha, a bisca e o menos copa e, em São João do Polêsine, o cinquilha e o 3sete.

No município de Bento Gonçalves, os jogos de cartas se desenvolvem em bares, que passam a ser reconhecidos pela comunidade em geral por essa especificidade e por reunir uma diversidade de jogadores (tais como: Bar do Milani, Bar do Ricardo), na totalidade, homens com idades em torno de

quarenta a 85 anos. Há bares que reúnem aproximadamente cinquenta pessoas, entre jogadores e observadores, todos os dias da semana após às 17 horas, e, outros, aos domingos nos turnos da manhã e tarde. Segundo observamos, nas rodadas de jogo de cartas, cria-se um clima de alegria, mas também de tensão e mistério. Estabelecem relações por meio de códigos, em grande medida, regidos por sinais que cada jogo permite. O jogo se renova a cada rodada, a cada distribuição de novas cartas e com a criação de novas combinações. A imprevisibilidade das cartas e do companheiro (em alguns jogos) gera emoções diversas e, a cada rodada encerrada, o silêncio é quebrado dando voz a reclamações, relatos, discussões, risos em torno do jogo e ao que o excede – o cotidiano, quase sempre no idioma italiano.

O *quadrilho* encontra-se em fase de progressão, em virtude da fundação em 2006, por aficionados pelo jogo, da Associação Brasileira dos Amigos de *Quadrilho* (Abaq). A associação passou a organizar campeonatos nacionais com a participação de vários estados brasileiros, especialmente do Sul e Sudeste. Esclarecemos desde já que a lógica interna do jogo (apresentada nesta obra) foi organizada tomando por base as regras divulgadas pela Associação no *site* <<http://www.quadrilho.com.br/>>.

A presença das mulheres no interior das sociedades/clubes não é de longa data, principalmente para jogar, nem mesmo segue uma regularidade. Poucas mulheres jogam *bocha* e *baralho* (vítimas, às vezes, de comentários pejorativos de alguns e admiradas por outros). Aquelas que romperam as barreiras morais e culturais, que às vezes as impediam de sentarem-se às mesas de jogo de cartas, muitas vezes misturam-se com os homens. Porém, normalmente, as mulheres que jogam *baralho* o fazem nas residências, entre familiares ou entre amigos. Em menor quantidade, as mulheres também jogam *bocha* e participam de campeonatos locais e municipais.

Vale destacar a *mora*, jogo muito praticado antigamente e, atualmente, em fase de extinção. Trata-se de um jogo de agilidade mental, cujo objetivo é acertar a soma dos dedos entre os jogadores, configurando um cenário de muita euforia, ruídos e expressões no idioma italiano. Conforme relatos e observações, em Bento Gonçalves, o jogo atrai muitos observadores e deles o riso e a admiração. Em ambos os municípios pesquisados, a *mora* aparece como demonstração, espetáculo, para que as novas gerações ou o público presente em festividades possam conhecer. Somente algumas pessoas, com

idade acima de cinquenta anos, conservam o jogo e, conforme relatam, não possuem mais tanta habilidade, destreza manual e raciocínio rápido.

Segundo o relato dos entrevistados, o aprendizado dos jogos se deu desde criança, observando os mais velhos, familiares e vizinhos.

O universo lúdico alimenta elos de solidariedade e as regras que constroem e reconstroem as relações sociais. O estudo mostrou também que, ao lado da solidariedade, desenvolvem-se desigualdades, diferenças e contradições constatadas tanto por associações dos jogos como práticas masculinas quanto pelo comportamento de negação dirigido à presença de pessoas de classe e origem social distinta (quer para dialogar, quer para compartilhar o jogo).

BOCHA

SÃO JOÃO DO POLÊSINE

Outras denominações:

► LE BOCHE E BOTCHA

Objetivo do jogo: arremessar a bocha o mais próximo possível do balim e afastar as do opositor.

Materiais utilizados:

- Bochas de madeira ou de resina sintética.
- Cancha de terra batida, sintética ou de areia.
- Balim (bola menor) de resina sintética ou aço.
- Giz.
- Medidores (réguas) de 24 x 70 cm.
- Placar.



Figura 1- Bochas de resina sintética e balim



Figura 2 - Bocha de madeira



Figura 3 – Cancha sintética de 24x4 m



Figura 4 – Cancha de terra batida



Figura 5 – Pedacos de madeira para medir

Descrição do jogo: a bocha é um jogo psicomotor jogado em uma quadra estreita e comprida, com piso de terra batida, sintético ou de areia, limitada por duas cabeceiras e duas laterais de madeira. A disputa é entre equipes que, por meio de uma série de bochas diferenciadas entre si, como lisas e riscadas ou por cores diferentes, procuram marcar pontos, até chegar a um total de 15, o que finaliza a partida. Os jogadores devem aproximar o máximo possível as bochas do balim. Para lançar o balim, há uma distância mínima de 1 m da metade da cancha. O jogador da equipe adversária deve tentar afastar a bocha de seu opositor ou colocar a sua mais perto do balim do que a do adversário. Cada jogador tem direito a duas bochas, então equipes de trios têm seis bochas e equipes de duplas e individuais têm direito a quatro bochas. Lançadas

as bochas, a equipe que conseguir ter suas bochas mais próximas do balim será a vencedora, contando-se como pontos a posição das bochas jogadas. São permitidos dois tipos de ação: o Ponto (Pontear), se o objetivo é aproximar a bocha do balim; e a Bochada (ou Tiro), quando o jogador quer afastar a bocha adversária de perto do balim. Existem duas maneiras de bochada ou tiro, uma em que a bocha pode bater direto na de seu opositor e outra quando o primeiro contato da bocha com a cancha deve ficar dentro dos 24 cm para ser válida. O jogador pode percorrer uma distância máxima de 7,5 m para bochar a bocha; já para pontear (colocar a bocha perto do balim), ele pode percorrer no máximo 3,5 m (essas distâncias estão demarcadas na cancha). A dimensão da cancha oficial é de 24x4 m. As canchas de outras dimensões servem unicamente para jogos amistosos. As bochas devem ter no mínimo 11,2 e no máximo 11,5 cm de diâmetro, são maciças e de peso uniforme, oscilando entre 1.050 e 1.150 g.

Número de jogadores e funções:

- Jogadas em trios: tem-se um jogador Ponteiro (lança o balim e joga a primeira bocha), um Intermediário (pode jogar como ponteiro ou bochador) e um Bochador (executa a bochada ou tiro). Jogadas em duplas: tem-se um Ponteiro e um Bochador.
- Jogadas individuais: o próprio jogador será o Ponteiro e o Bochador.

Espaço do jogo: a cancha pode ser de terra batida, sintética ou de areia.

Sistema de pontuação: dependerá de cada jogada. Em partidas de trios: variação de um a seis pontos. Partidas de duplas ou individuais: variação de um a quatro pontos.

Tempo de duração: variado, podendo durar de 30 min a até 4 h ou mais.

Finalização do jogo: finaliza quem fizer 15 pontos primeiro.

Premiação: nos campeonatos, o prêmio é sempre troféu e/ou dinheiro.



Figura 6 – Placar

Modelo organizativo:

- Formal: entidades do município organizam um campeonato municipal.

Instituição organizadora:

- Federação desportiva: Federação Rio-Grandense de Bocha.

Membros da organização:

- Árbitros: juiz: conferir, em caso de dúvidas, as distâncias das bochas com os medidores e fazer cumprir as regras do jogo.
- Outros membros: jogadores.
- Expectadores: número variado.
- Tipo de público: pessoas da comunidade, torcedores e visitantes.

Reconhecimento institucional: vários prêmios regionais.

Jogadores:

- Idade: variada, de dez a oitenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pedreiros, comerciantes e aposentados, a grande maioria.
- Vestimenta para o jogo: uniforme completo da equipe, ou seja, abrigo e tênis branco.

Local:

- Específico: canchas em clubes e comunidades ou adaptadas.
- Características: a dimensão da cancha oficial é de 24x4 m. As canchas de outras dimensões servem unicamente para jogos amistosos.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: Tiro – bochar; Bater – bochar; Buchinho – balim; Bola – bocha.

Abrangência da atividade: mundial.

Abrangência de inserção da atividade: em fase estável.

Existência de integração com outros municípios: competições entre clubes e entre municípios.

BOCHA

BENTO GONÇALVES

Outras denominações:

► BOCHA PONTOBOL e BOCHA ROLADA

Objetivo do jogo: arremessar a bocha o mais próximo possível do balim e afastar a bocha do opositor.

Materiais utilizados:

- Bochas de resina sintética.
- Balim (bola menor) de resina sintética ou aço.
- Cancha sintética.
- Farinha de milho.
- Giz.
- Medidores (réguas) de 24 cm e 70 cm.



Figuras 7, 8 e 9 – Medidores (réguas) de 24 cm e 70 cm

Descrição do jogo: é um jogo psicomotor realizado entre duas duplas que se opõem. A partida inicia com a equipe da casa, que joga o balim na direção de um quadrado. Se o balim sair fora, o adversário é quem joga. A bocha só pode ser rolada e deve-se lançá-la o mais próximo do balim. Se tocar o balim, deve ficar dentro de 80 cm e, se a bocha bater em outra bocha, deve ficar dentro dos 60 cm; caso contrário, a bocha volta para onde estava. Utiliza-se farinha de milho para demarcar a área onde a bocha não pode ultrapassar, se não colocar a farinha nessa área (quadrado delimitado na cancha), a bocha não irá parar. Uma bocha vale dois pontos, duas bochas valem três pontos, três bochas valem quatro pontos, quatro bochas valem seis pontos. Joga o balim quem tiver mais pontos. O juiz será um jogador de cada equipe que está na partida (há sempre dois juizes). Quem joga a bocha deve permanecer no seu lugar e deixar que os juizes verifiquem se pontuou ou não. Ganha o jogo a equipe que chegar primeiro aos 15 pontos.

Número de jogadores e função: são duas duplas, e um jogador de cada equipe tem a função de juiz. Cada equipe possui um capitão.

Espaço do jogo: cancha sintética.

Sistema de pontuação: dependerá de cada jogada. Uma bocha vale dois pontos, duas bochas valem três pontos, três bochas valem quatro pontos, quatro bochas valem seis pontos.

Tempo de duração: variado, podendo durar 2 h ou mais.

Finalização do jogo: finaliza quem fizer 15 pontos primeiro.

Premiação: nos campeonatos, o prêmio é sempre troféu e/ou dinheiro.



Figura 10 – Farinha de milho para a bocha parar de correr e medidor da farinha

Modelo organizativo:

- Formal: Liga de Bocha Bento-Gonçalvense e Liga Regional de Bocha (no município de Bento Gonçalves).

Instituição organizadora:

- Federação desportiva: é utilizado o regulamento da Associação Rio-Grandense, desde 1957.
- Data: Federação Rio-Grandense de Bocha, criada em 4 de abril de 1944.

Membros da organização:

- Árbitros: juiz: conferir, em caso de dúvidas, as distâncias das bochas com os medidores.
- Outros membros: jogadores.
- Expectadores: variado, quando há campeonatos pode haver mais de cem pessoas.
- Tipo de público: jogadores visitantes, parentes e amigos. Eles devem ficar em absoluto silêncio.

Reconhecimento institucional: vários prêmios regionais.

Jogadores:

- Idade: variada, de dez a oitenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, pedreiros, comerciantes e aposentados, a grande maioria.
- Vestimenta para o jogo: uniforme completo da equipe, ou seja, abrigo e tênis branco.

Local:

- Específico: canchas em clubes e/ou comunidades.
- Características: a dimensão da cancha oficial é de 24x4 m.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: Bolim – balim; Bola – bocha.

Abrangência da atividade: mundial.

Particularidades de cada município sobre o jogo: no município de Bento Gonçalves, joga-se a bocha rolada.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão.

Existência de integração com outros municípios: acontece na forma de campeonatos como a Liga Regional de Bocha, com os municípios de Flores da Cunha, Caxias do Sul, Farroupilha, Bento Gonçalves, Monte Belo do Sul e Cotiporã, envolvendo em torno de quarenta clubes.

BOCHA 48

IVORÁ/SÃO JOÃO DO POLÊSINE

Objetivo do jogo: acertar as bochas e o balim através da bochada. Quem somar o maior número de pontos na rodada é o vencedor.

Materiais utilizados:

- Um cepo de madeira colocado a 5 cm do solo.
- Dez bochas.
- Um balim.



Figura 11 – Cepo de madeira, bochas e balim

Descrição do jogo: é um jogo psicomotor disputado entre dois jogadores. Estarão dispostos em cima de um cepo quatro bochas e um balim. Cada jogador tem direito a seis bochas. O balim fica ao centro e as bochas ao seu redor, a 20 cm de distância. O objetivo do jogo é tentar acertar as bochas e o balim através da bochada (tiro). O bochador (jogador) fica a uma distância de 11 m para então bochar. As bochas valem dois pontos cada, e o balim vale 12 pontos. Quem somar o maior número de pontos na rodada é o vencedor.

Número de jogadores e funções: dois jogadores e um juiz.

Espaço do jogo: pode ser na grama ou na areia.

Sistema de pontuação: cada bocha vale dois pontos, e o balim vale 12 pontos.

Tempo de duração: cerca de 10 min, uma rodada.

Finalização do jogo: finaliza com a pontuação.

Premiação: são troféus, medalhas, quadros e dinheiro também.

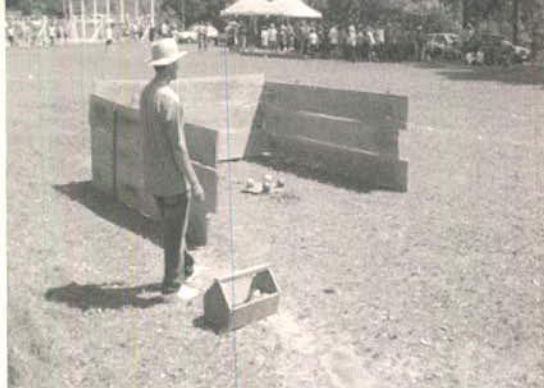


Figura 12 – Espaço de jogo, materiais e o juiz

Modelo organizativo:

- Informal: reunião de amigos e festividades.

Membros da organização:

- Árbitros: um juiz.

Reconhecimento institucional: não.

Jogadores:

- Idade: entre quarenta e oitenta anos.
- Escolaridade: diversa.
- Profissão: agricultores, comerciantes.

Abrangência da atividade: atividade local.

Abrangência de inserção da atividade: atividade em fase de regressão.

QUATRILHO

BENTO GONÇALVES

Objetivo do jogo: fazer, pelo menos, 18 figuras correspondentes a seis pontos.

Materiais utilizados:

- Baralho tipo espanhol de quarenta cartas (os oitos e os noves são eliminados).
- Fichas.
- Papel.
- Caneta.



Figura 13 – Baralho espanhol

Descrição do jogo: “É um jogo de mesa jogado entre quatro pessoas, mas pode-se jogar em cinco. Neste caso, fica fora o jogador que corta o baralho ou o jogador que dá as cartas. O baralho é espalhado sobre a mesa e o jogador que virar a maior carta será o primeiro carteiro. As cartas devem ser dadas uma a uma, no sentido anti-horário. O primeiro de mão, isto é, o que começa a jogada, é a pessoa à direita de quem distribui as cartas, repartidas uma a uma para cada um, depois que o baralho é cortado pela pessoa da esquerda.

Cada um recebe suas cartas e as arruma em ordem de naipe, e o mão é o que primeiro fala sobre como vai ser essa jogada. Se tem jogo fraco, tem o direito de passar a decisão para a pessoa seguinte e assim por diante. Os valores das cartas, pela ordem, são os *três*, os *dois*, os *azes*, os *reis*, os *valetes*, as *damas*, os *setes*, os *seis*, os *cinco*s e os *quatro*s.

Os pontos são contados assim: cada três figuras equivalem a um ponto. Além dos reis, os valetes e as damas, os três e os dois também valem, cada um, uma figura. A exceção são os azes, cada um vale três figuras ou um ponto. Para ganhar precisa fazer, pelo menos, 18 figuras correspondentes a seis pontos. Como o baralho tem 32 figuras, aqueles que fazem a última vaza recebem o prêmio de três figuras, ou seja, um ponto. Assim, 32 figuras do baralho e mais três de prêmio perfazem 35 figuras, portanto nunca pode dar empate. O escore mais apertado é quando um lado faz 18 figuras, isto é, seis pontos, e o outro faz 17 figuras, igual a cinco pontos, sobrando duas figuras.

Durante as jogadas é obrigatório acompanhar os naipes, exceto quando os tenha esgotado em sua mão.



Figura 14 – Fichas para o quatrilha

Os mais experientes fazem, mentalmente, a contagem das cartas que passam de cada naipe e seus respectivos valores, ao mesmo tempo que fazem a contagem das figuras, alguns contam também as figuras que os adversários fazem para melhor orientar-se ao longo da jogada.

Existem cinco possibilidades para jogar o Quatrilha: Jogo Normal, Solo Preto, Solo Branco, Capote e Rolar.

1) *Jogo Normal* (quem faz mais) – aquele que tem cartas de regulares para boas, isto é, um jogo bom em dois ou três naipes, poderá chamar um companheiro, nomeando a carta pela qual determina que o seu portador é seu companheiro, fixando assim a norma daquela jogada. Obviamente a carta ‘chamada’ é para reforçar onde tem jogo mais fraco.

Uma regra de limitação é que a pessoa ‘chama’ determinada carta para que o portador dela seja seu companheiro, este tem de fazer, obrigatoriamente, nove figuras, ou seja, três pontos, a metade do que precisa fazer para ganhar a jogada, do contrário, se perder aquele que ‘chamou’, pagará para dois adversários. Ainda se o ‘chamador’ não fizer dois pontos pagará inclusive para seu companheiro. Isto se chama pagar a ‘macha’.

A pessoa que ‘chamou’ não sabe qual será seu companheiro. Antes de começar a jogada, o único que sabe quais são os companheiros é a pessoa ‘chamada’, que não pode se manifestar e só vai aparecendo ao longo da jogada, quando se perceber a coordenação de jogo entre os dois. Antes que a carta ‘chamada’ não tenha sido jogada, seu portador não pode fazer gestos ostensivos que o denunciem, como ‘bater’, que é sinal de bom jogo na naipe que está se manifestando, e muito menos falar; se isso acontecer, os adversários podem pedir a anulação da jogada. Os jogadores espertos, logo nas primeiras cartas jogadas, ficam sabendo qual é o companheiro daquele que ‘chamou’ e, por exclusão, os outros dois são companheiros entre si, exclusivamente para essa jogada. Os jogadores mais distraídos podem, às vezes, jogar até o fim da jogada sem saber qual é o seu companheiro.

2) *Solo preto* (ou possível): um dos jogadores – sendo mão ou não (o mão sempre tem preferência) e tendo pelo menos oito vazas provavelmente garantidas – pode pedir uma carta para complementar o seu jogo, ao mesmo tempo que dará em troca uma carta que menos lhe serviria a partir daí, essa jogada ele joga sozinho. Só se sabe que os três, nessa jogada, jogam contra um. Aquele que joga sozinho tem de fazer, pelo menos, 18 figuras, ou seja, seis pontos. Se efetivamente ganhar, receberá de cada um uma ficha a cada ponto feito e mais dez fichas de prêmio. Aquele que ‘deu’ a carta que possibilitou o solo só pagará uma ficha por ponto, sendo-lhe isentadas as dez fichas de prêmio.

Se, ao contrário, aquele que fez o solo não chega a fazer 18 figuras, que corresponde a seis pontos, pagará para cada ponto que perdeu uma ficha e mais uma multa de dez fichas, sendo que aquele que ‘deu’ a carta de que necessitava recebe mais dez fichas. Este solo pode ser feito sem pedir carta nenhuma, ‘Solo Natural’, situação que lhe dá prioridade naquela jogada, mas a mão é privativa de quem lhe corresponde. O solo preto tem preferência sobre o branco.

3) *Solo branco* (ou negativo): sendo mão ou não, pode fazer solo branco, isto é, durante toda aquela jogada não pode fazer nenhuma vaza e deve-se jogar contra os três. Não há contagem de pontos. Se realmente não fez nenhuma vaza, receberá dos demais dez fichas de cada um, mas se fizer uma vaza, mesmo que não tenha feito nenhuma figura, pagará fichas para cada um dos adversários.

4) *Capote* (ou fazer todas as vazas): quando dois companheiros, jogando de modo normal, conseguem fazer todas as figuras numa jogada, recebem as fichas dos pontos do baralho, que são onze em dobro, ou seja, 22 fichas.

5) *Rolar* (ou que faz menos pontos): é uma variante do jogo que se dá quando nenhum dos quatro jogadores se sente em condições de 'chamar' companheiro. Só quem pode mandar essa jogada o 'rola' é o último de mão. Em virtude disso, e para que o 'chamador' não corra o risco de pagar para dois e para não tornar a embaralhar e distribuir novamente as cartas, foi criada essa modalidade. Aqueles dois que fazem menos pontos ganham dos outros dois dez fichas. Caso dois jogadores tenham feito números iguais de figuras, ficam empatados. Dos outros dois, quem fez maior número de figuras paga dez fichas para aquele que fez menos. Não entra em cogitação o número de pontos."

Fonte: <<http://www.quatrilho.com.br/>>.

Descrição do jogo – segundo o Regulamento Geral do 4º Campeonato Brasileiro de Quatrilho de Iomerê: (Obs.: este regulamento é usado como base para todos os campeonatos que são organizados pela Associação Brasileira dos Amigos do Quatrilho – Abaq):

"O baralho é espalhado sobre a mesa e começa dando cartas quem virar a carta maior do Quatrilho, e o primeiro da direita é o mão, as cartas devem ser dadas uma a uma no sentido anti-horário;

Se o jogador chamar uma carta que já tem na mão, este se obriga a jogar – 'jogo normal' – contra os três;

Se o jogador pedir a carta que já tem na mão, ficará obrigado a fazer "Solo Preto", paga e recebe como Solo Preto normal;

O jogador deve falar sempre por ordem, depois do mão;

O jogador poderá usar três tipos de sinais: apontar, bater e descartar (jogar fora), porém não é permitido sinalizar quantas cartas da naipes ficaram na mão. Quem tem na mão a carta chamada não pode bater na primeira carta, mas pode apontar. Se bater, a jogada se encerra e ele paga seis fichas para cada um dos outros três;

Se o jogador der sinal não permitido que possa influenciar no resultado do jogo, poderá ser multado em seis fichas para cada um dos outros três e a jogada será encerrada;

Não é permitido baixar as vazas teoricamente francas antes do término da carteadada. Se isto acontecer, as vazas baixadas irão para os adversários. Se as vazas forem francas puras, podem ser baixadas;

Se o jogador por engano sair jogando sem ser sua vez e jogar carta de naipe (Ás, 2 ou 3) ou bater, a jogada será encerrada e ele pagará seis fichas para cada um dos outros três jogadores. Se isto ocorrer no Solo, o solista dirá se quer continuar ou anular a jogada. Se continuar, o jogador da vez não poderá jogar carta do mesmo naipe. Se o solista sair jogando sem ser sua vez, deverá recolher sua carta e sai jogando o mão;

Se o carteiro virar ou mostrar qualquer carta, deve embaralhar novamente;

Se o jogador negar carta, será multado em 11 fichas para cada um dos outros três e a jogada fica encerrada. No entanto se ele, no próprio ato, se acusar, poderá recolher a carta jogada erradamente e jogar a carta certa;

Os pontos são contados assim: os três, dois, reis, valetes e damas valem uma figura. Os ases valem três figuras. A última vaza vale três figuras. Cada três figuras vale um ponto;

No jogo de Solo Preto ou Branco, caso um dos jogadores negue carta, a continuidade da jogada depende da decisão do solista. Neste caso ele pode anular a jogada ou continuar jogando de acordo com sua conveniência. Se o jogador que está fazendo o Solo negar carta, perde automaticamente o solo e pagará taxa mínima de solo. O carteiro só pode dar as cartas depois que o baralho for cortado em mais de duas cartas e o baralho tem que ser embaralhado de boca para baixo. Quando ocorrer alguma dúvida entre os jogadores em relação à normalidade do jogo, antes da jogada ou durante, o fiscal deverá ser chamado. Do contrário, todos estarão de acordo; Se o jogador, a partir da segunda vaza encerrada, olhar as cartas já baixadas, pagará seis fichas para cada um e continua a jogada.

Os cinco jogadores que somarem no final o maior número de pontos positivos, isto é, a soma dos pontos ganhos menos a soma dos pontos perdidos, serão considerados campeões. Se houver empate em pontos positivos (pontos ganhos menos pontos perdidos), o desempate se dará da seguinte forma:

- Ganha quem tiver feito mais pontos ganhos, e se o empate persistir;
- Ganha quem fez o maior número de pontos ganhos em qualquer uma das rodadas.

As possibilidades de jogo são: Jogo Normal, Fazer Solo Preto, Fazer Solo Branco e Rolar (quem faz menos pontos).

Quantidades de fichas a pagar/receber:

1) Solo Natural

- Solo natural sem buscar carta recebe 44 fichas se fizer seis pontos ou mais, e 66 fichas se fizer todas as vazas. Também perde 44 fichas se não fizer seis pontos e 66 fichas se não fizer nenhuma vaza;
- O Solo Natural, sem buscar cartas, tem preferência sobre os outros jogos.

2) Jogo Normal

- De seis a 11 fichas na proporção de uma ficha para cada ponto (cada três figuras vale um ponto);
- Quem chama e não faz três pontos, se perder, paga para os dois adversários;
- Quem chama e não faz dois pontos, se perder, paga para os outros três o valor da jogada;
- Se uma das duplas fizer todas as vazas, receberá 22 fichas cada jogador;
- Quem quiser chamar companheiro ou fazer Solo Branco deve dizer 'é bom';
- Se não lhe interessar nenhum jogo, o jogador deve passar falando 'passo';

3) Solo Preto

- Paga/recebe de 16 a 21 fichas;
- Quem dá a carta pedida desconta ou aumenta dez fichas do total;
- Se fizer todas as vazas buscando uma carta, ganha trinta e três fichas;
- Se não fizer nenhuma vaza, paga 33 fichas e mais dez fichas para quem deu a carta;
- Quem quiser fazer Solo Preto deve dizer: 'Solo Preto – quero a carta tal...';
- O Solo Preto tem preferência sobre o Solo Branco;
- A carta trocada para o Solo Preto deve ser mostrada na mesa.

4) Solo Branco

- Quem faz o solo e ganha recebe dez fichas de cada um e se perder paga 15 fichas para cada um. Para ganhar, o solista não pode fazer nenhuma vaza;
- Se o 'mão' ou o jogador seguinte na ordem quiser fazer solo branco ou chamar, deve dizer 'é bom' e se todos disserem que sim, ele pode fazer Solo Branco ou chamar a carta que lhe interessa;
- Se outro jogador quiser fazer solo branco, deverá dizer 'não é bom', neste caso a preferência para o Solo Branco é do primeiro jogador que pedir se é bom.

5) Rolar (quem faz menos)

- Se ninguém chamar ou fazer solo, joga-se individualmente para quem faz menos;
- Neste caso, os dois que fizerem mais pontos pagam dez fichas e, se um jogador fizer 18 figuras ou mais, paga dez fichas para cada um dos outros três;
- Quando três jogadores fizerem seis figuras cada um e o outro fizer 17 figuras, este último pagará três fichas para cada um dos que fizeram seis figuras.”

Fonte: <<http://www.quatrilho.com.br/>>.



Figura 15 – Prática do jogo

Número de jogadores e funções: são quatro ou cinco jogadores. Funções: no jogo entre cinco pessoas, fica de fora o jogador que cortar o baralho ou o jogador que distribuir as cartas.

Espaço do jogo: normalmente em bares, clubes ou residências.

Sistema de pontuação:

- Os três, dois, reis, valetes e damas valem uma figura.
- Os Às valem três figuras.
- A última vaza vale três figuras.
- Cada três figuras valem um ponto.

Tempo de duração: cada rodada tem duração de, aproximadamente, 3 a 4 min.

Finalização do jogo: para ganhar é necessário fazer, pelo menos, 18 figuras correspondentes a seis pontos.

“No Campeonato Brasileiro de Quatrilho, os cinco jogadores que somarem no final o maior número de pontos positivos, isto é, a soma dos pontos ganhos menos a soma dos pontos perdidos, serão considerados campeões.”

Premiação: dinheiro e/ou troféu do campeonato.

Modelo organizativo:

- Formal: regulamento do 4º Campeonato Brasileiro de Quatrilho de Iomerê.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: comissão organizadora do 4º Campeonato Brasileiro de Quatrilho de Iomerê "CBQI".
- Data: 30 de agosto de 2008.

Membros da organização:

- Árbitros: fiscal de mesa.
- Outros membros: comissão organizadora.
- Expectadores: número variado. Nos campeonatos brasileiros, ultrapassa 2 mil pessoas.
- Tipo de público: variado.

Reconhecimento institucional: prêmios regionais.

Jogadores:

- Idade: qualquer idade.
- Escolaridade: diversa.
- Profissão: trabalhadores em geral e aposentados.

Local:

- Específico: municípios onde ocorrem os campeonatos pela Associação Brasileira dos Amigos do Quatrilho.
- Não específico: bares, clubes ou residências.
- Características: em salas para jogos e, no caso de campeonatos, em espaços amplos que contemplam muitas mesas.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: "El vá!", "Bianque", "Quem não anda, voa!", "Talha", "Vaza" e "Furo".

Abrangência da atividade: nacional.

Particularidades de cada município sobre o jogo: Bento Gonçalves já foi sede do I Campeonato Municipal de Quatrilho (2006), II Campeonato Aberto de Quatrilho de Bento Gonçalves (2007), III Campeonato Aberto de Quatrilho de Bento Gonçalves (2007), IV Campeonato Aberto de Quatrilho de Bento Gonçalves (2009) e VI Campeonato Brasileiro de Quatrilho – Bento Gonçalves (2010).

Dados históricos: trata-se de um jogo trazido pelos imigrantes e resgatado por um grupo de amantes do jogo, que passou a registrar as regras e organizar eventos nacionais (a partir de 2006).
Site de divulgação: <<http://www.quatrilho.com.br/>>.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão.

Existência de integração com outros municípios: em campeonatos.

3SETE

BENTO GONÇALVES/SÃO JOÃO DO POLÊSINE

Outras denominações:

► Para o italiano, diz-se tré-sete e/ou tri-sete – São João do Polêsine

Objetivo do jogo: somar 41 pontos com as cartas.

Materiais utilizados:

- Baralho espanhol.
- Papel.
- Caneta.

Descrição do jogo: é um jogo de mesa praticado por quatro jogadores, individual ou em duplas definidas. Cada jogador recebe dez cartas, distribuídas de cinco em cinco. O jogo vai até 41 pontos, os quais devem ser marcados a cada jogada. Ganha a dupla ou o jogador que somar 41 pontos primeiro. O Trés é a carta mais alta, em ordem decrescente vem o Dois, Às, Doze, Onze, Dez, Sete, Seis, Cinco e Quatro. Vale um ponto três figuras que são: Trés, Dois, Doze, Onze e Dez. Não valem pontos: Sete, Seis, Cinco e Quatro. O Às sozinho vale um ponto, assim como quem ganhar a última rodada ou ficar com as cartas da mesa. O “acusos” pode ser formado por: sequência, que é o Às, Dois e Trés do mesmo naipe – uma sequência vale três pontos –, ou formado por três ou quatro cartas do mesmo valor com diferentes naipes – três cartas valem três pontos e quatro cartas valem quatro pontos. Somente os “acusos” anunciados podem ser marcados. Só pode se comunicar através de sinais. Alguns sinais (códigos dos jogadores) são: passar a mão na barba – Bastão; passar a mão no lado da barba – Espada; passar a mão na testa – Copa; passar a mão na aliança do dedo – Ouro.

Número de jogadores e funções: quatro jogadores. Um jogador recebe a função de marcar os pontos.

Espaço do jogo: em geral bares, clubes e sociedades.

Sistema de pontuação: em cada rodada, o valor máximo que pode somar é de 11 pontos, sem contar os “acusos”. A carta mais alta é o Trés; em seguida, em ordem decrescente, vem o Dois, Às, Doze, Onze, Dez, Sete, Seis, Cinco e Quatro.

O “acusos” pode ser formado por:

- Sequência, que é o Às, Dois e Trés do mesmo naipe.
- Três ou quatro cartas do mesmo valor com diferentes naipes.

Vale um ponto:

- Três figuras que são o Trés, Dois, Doze, Onze e Dez.
- O Às sozinho.
- Ganhar a última rodada ou ficar com as cartas da mesa.

Vale três pontos:

- Uma sequência.
- Três cartas do mesmo valor.

Vale quatro pontos:

- Quatro cartas do mesmo valor.



Figura 16 – Baralho espanhol

Não valem pontos: Sete, Seis, Cinco e Quatro.

Tempo de duração: em torno de uma hora.

Finalização do jogo: ganha quem fizer 41 pontos primeiro.

Premiação: jogam por dinheiro.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: os próprios jogadores.

Membros da organização:

- Árbitros: hão, só há um marcador de pontos.
- Outros membros: jogadores.
- Expectadores: há os "Perus", pessoas que não jogam e ficam ao redor da mesa olhando.
- Tipo de público: variado.

Jogadores:

- Idade: variada. Normalmente, a partir dos trinta anos.
- Escolaridade: diversa.
- Profissão: variada: agricultores, comerciantes, aposentados.

Local:

- Não específico: clubes, bares, comunidades.
- Características: geralmente em salas de jogos.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: "Acuso" – forma de anunciar uma sequência de três cartas do mesmo naipe (Às, Dois e Três) ou anunciar três ou quatro cartas do mesmo valor com diferentes naipes; "Perus" – pessoas que não jogam e ficam ao redor da mesa olhando.
- Histórias, lendas, personagens: dizem que quem inventou o 3Sete foram quatro pessoas mudas e três pessoas surdas, pois no jogo não pode haver comunicação entre os jogadores, apenas sinais.

Abrangência da atividade: local, pois não foram identificadas competições entre comunidades ou municípios.

Particularidades de cada município sobre o jogo: jogam valendo dois ou cinco reais a partida. Não é o jogo de preferência dos jogadores de Bento Gonçalves. Já em São João do Polêsine, o 3Sete é o jogo de cartas mais jogado no município.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de regressão, pois há cada vez menos jovens interessados nesse jogo.

BISCA

SÃO JOÃO DO POLÊSINE/BENTO GONÇALVES

Outras denominações:

► BÍSCOLA, BRÍSCOLA – SÃO JOÃO DO POLÊSINE

Objetivo do jogo: fazer o número de pontos estabelecidos pelos jogadores antes de começar a jogada, o qual pode ser a soma de dez rodadas ou quem atingir quinhentos pontos.

Materiais utilizados:

- Mesa.
- Baralho espanhol.
- Papel.
- Caneta.

Descrição do jogo: é um jogo de mesa onde se joga entre duas, três (nestes casos será individual) ou quatro pessoas (neste caso será em duplas). O companheiro é definido no início da jogada, e o carteador é definido por sorteio, quem tirar a carta maior será o encarregado da distribuição. São distribuídas três cartas para cada jogador, uma a uma. Sempre se inicia o jogo pela direita de quem deu as cartas. Após distribuir as cartas, o carteador coloca o restante (o monte) no centro da mesa. A carta superior do montante é o trunfo que deverá ser colocado sob o monte do baralho, mas nunca escondido. O naipe do trunfo não poderá ser substituído até a nova partida. Qualquer carta que contiver esse naipe tem valor maior que as dos demais naites na rodada. O jogador que está à direita do carteador inicia o jogo descartando uma carta, o naipe desta carta será chamado de naipe da saída. Cada jogador, na sua vez, deverá descartar uma carta, esta carta poderá ter o naipe da carta de trunfo ou o naipe da carta de saída. Ganha a rodada o jogador que descartar a carta mais alta do naipe de trunfo. Se ninguém descartar cartas do naipe de trunfo, ganhará a rodada o jogador que tiver descartado a maior carta com o naipe de saída. O vencedor da rodada recolhe as cartas e as coloca viradas para baixo e retoma o jogo comprando uma carta do monte e em sequência os demais jogadores. O vencedor da rodada inicia a nova rodada. A partida encerra quando não houver mais cartas no monte. O jogo termina quando somarem os pontos das dez rodadas, e a dupla que fizer mais pontos é a vencedora. É fundamental cuidar as cartas e os sinais durante o jogo. Nas últimas três cartas, pode-se olhar as cartas do parceiro e devolvê-las. Alguns sinais para a comunicação entre os jogadores são usados, como: levantar a sobrançelha corresponde à carta Doze (Rei), levantar os ombros significa a carta Onze (Cavalo), a Dez (Valete) mostra-se um pouco a língua e piscar os dois olhos e fazer um biquinho ou beijo significam a carta Um (Às).

Número de jogadores e funções: jogadores: duas ou quatro pessoas. Funções: um jogador será o marcador de pontos.

Espaço do jogo: normalmente em bares e nas próprias residências.

Sistema de pontuação: as cartas têm os seguintes valores:

- Às vale 11 pontos.
- Três vale dez pontos.
- Rei vale quatro pontos.
- Fante ou Valete vale dois pontos.
- Dama vale três pontos.
- 07, 06, 05, 04 e 02 não valem pontos.



Figura 17 – Bisca é a carta que fica embaixo do monte de cartas

Ganhará quem estiver com mais pontos somados nas dez rodadas de jogo.

Tempo de duração: entre 2 e 3 min.

Finalização do jogo: quando terminar as cartas no monte de compras.

Premiação: jogam por dinheiro.

Modelo organizativo:

- Informal: no cotidiano em casas, bares, sociedades e clubes.

Membros da organização:

- Árbitros: inexistentes.
- Outros membros: jogadores.
- Expectadores: número variado.
- Tipo de público: diverso.

Jogadores:

- Idade: variada, dos oito aos oitenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada: aposentados, agricultores, donos de vinícolas e comerciantes.

Local:

- Não específico: bares, clubes e residências.
- Características: ambientes com espaços para jogos.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: “Liso” – sinal de que não tem bisca; “Estroça” – matar a bisca; “De banda” – abrir o jogo; e “Botar um cárgio” – iniciar a jogada.

Abrangência da atividade: local.

Particularidades de cada município sobre o jogo: anos atrás, aconteciam torneios de bisca no município de Bento Gonçalves, hoje não há mais. Os sinais (códigos) são de conhecimento de todos os jogadores sem exceções. Esses sinais são transmitidos popularmente (não há lembranças de alguém que os tenha ensinado). Em São João do Polêsine, nunca aconteceu um torneio ou campeonato de bisca. No município, o jogo da bisca é chamado também por Briscolão ou Ciaciaronna. O Briscolão é jogado sem sinais e não se pode falar. Já a Ciaciaronna tem sinal e se pode falar. Ciaciaronna, no idioma italiano, é aquela pessoa faladora, fofoqueira.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de regressão.

CANASTRINHA

BENTO GONÇALVES

Outras denominações:

► CANASTRINHÁ (SIMPLES)

Objetivo do jogo: fazer o maior número de pontos e completar antes do opositor o total de pontos estipulado para vencer.

Materiais utilizados:

- Dois baralhos comuns de 52 cartas.
- Papel.
- Caneta.



Figura 18 – Baralho comum

Descrição do jogo: é um jogo de mesa que se joga individual ou em duplas. O carteador, definido por quem tirar a maior carta do baralho, embaralha as cartas e passa ao jogador à sua esquerda para realizar o corte. O carteador distribui 11 cartas para cada jogador (uma a uma ou em trio) e as restantes são colocadas ao centro da mesa de jogo. O primeiro jogador compra uma carta do monte e terá que realizar o descarte de uma para que o próximo siga jogando. Cada jogador, no seu momento de compra ou descarte, pode baixar jogos (sequências de três cartas, no mínimo, do mesmo naipe, por exemplo, 7, 8, 9 de ouro, ou sequências de duas cartas

acompanhadas por um curinga, ou, ainda, 3, 3, 3 de naipes diferentes) que deverão ser agrupadas na frente de um dos jogadores (mesmo quando em duplas). As cartas descartadas ao centro da mesa formam um monte denominado de bagaço, que somente poderá ser resgatado se um jogador conseguir baixar uma trinca ou uma sequência que inclua a última carta descartada. No jogo, o curinga (o dois) vale em qualquer lugar na sequência de cartas. A canastra real é uma sequência ou trinca sem curinga, e a canastra suja é constituída de curinga; pode-se fazer trinca e sequências (depende do acordo entre os jogadores); o três preto não vale nada, ele tranca a mesa e, quando for fazer trinca, ele valerá. Para “bater”, o jogador ou a dupla obrigatoriamente deverão ter uma canastra (limpa ou suja). Para realizar a contagem de pontos: a canastra limpa com sete cartas vale duzentos pontos e a canastra suja vale cem pontos; de Às a Às vale mil pontos; curinguinha vale dez pontos; do três ao sete vale cinco pontos e o Às vale 15 pontos. Os pontos são anotados em um papel, e vencerá o jogador ou a dupla que somar primeiro 2 mil pontos.

Número de jogadores e funções: dois ou quatro jogadores, e um deles assume a função de marcador de pontos.

Espaço do jogo: uma mesa para duas ou quatro pessoas.

Sistema de pontuação:

Contagem de pontos:

O jogador ou a dupla que bateu recebe cem pontos.

Canastra limpa com sete cartas (sem curinga) vale duzentos pontos.



Figura 19 – Jogo de canastrinha

Canastra suja (com curinga) vale cem pontos.

De Às a Às vale mil pontos.

O Às vale 15 pontos.

- Curinguinha vale dez pontos.
- Do três ao sete vale cinco pontos.

Para cada carta que ficar na mão dos jogadores, serão deduzidos dez pontos.

A pontuação vai até 2 mil.

Tempo de duração: em torno de 15 min, com quatro jogadores demora menos.

Finalização do jogo: com a pontuação e/ou com o término das cartas.

Premiação: jogam por dinheiro.

Outras maneiras de jogar: a pontuação vai até 5 mil.

Modelo organizativo:

Informal: há torneios dentro de Bento Gonçalves, mas depende dos donos dos bares para organizá-los.

Membros da organização:

Árbitros: inexistentes.

Outros membros: jogadores.

Expectadores: os "perus" são as pessoas que não jogam e ficam ao redor da mesa olhando.

Tipo de público: jogadores e apreciadores de canastra.

Jogadores:

Idade: qualquer idade.

Escolaridade: diversa.

Profissão: variada, comerciantes, marceneiros, aposentados.

Local:

Não específico: bares, clubes, associações.

Características: em salas de jogos de cartas.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

Palavras: "Perus" – pessoas que não jogam e ficam ao redor da mesa olhando.

Abrangência da atividade: local.

Particularidades de cada município sobre o jogo: é presenciado, comumente, nos bares da cidade.

Abrangência de inserção da atividade: fase estável.

MENOS COPA

BENTO GONÇALVES

Outras denominações:

► **MENOS OURO**

Objetivo do jogo: ficar com dez copas ou tentar ficar com o menor número de copas.

Materiais utilizados:

- Baralho espanhol;
- Fichas;
- Papel;
- Caneta.



Figura 20 – Súmula para marcação do jogo

Descrição do jogo: é um jogo de mesa e individual. Pode-se jogar entre três e cinco pessoas, mas o aconselhável é entre quatro pessoas. O jogo tem um total de dez Copas e quem fizer todas não marca pontos, mas sim os outros jogadores da mesa. O valor de ordem das cartas é o mesmo do jogo 3sete, ou seja, o Três é a carta mais alta, em seguida vem o Dois, Um (Âs), Doze (Rei), Onze (Cavalo), Dez (Valete), Sete, Seis, Cinco e Quatro. Toda carta de Copa vale um ponto, porém as outras cartas (espada, bastos e ouro) não recebem pontos. O que vale para todo jogo é o número de copas. Inicia-se o jogo, em sentido horário, distribuindo todas as cartas do baralho entre os jogadores. O jogador que jogar a carta mais alta do naipe iniciado começa a rodada

seguinte. Em todas as rodadas, a primeira carta jogada na mesa é a que comanda o jogo, assim os outros jogadores devem jogar uma carta do mesmo naipe; caso não tenham, pode-se jogar outra carta. Ao final do jogo, os pontos são somados e as cartas são redistribuídas. Sempre o jogador à esquerda de quem redistribuiu as cartas começa o jogo. Nas próximas rodadas do mesmo jogo, quem recolheu as cartas da mesa comanda a rodada. O jogo termina quando um dos participantes somar cem pontos, no entanto o ganhador é o jogador que obteve a menor pontuação da soma das jogadas.

Número de jogadores e funções:

- Jogadores: três a cinco jogadores.
- Funções: um dos jogadores deve marcar os pontos.

Sistema de pontuação: o jogo possui dez Copas. Quem fizer todas não marca ponto e quem não fizer copas marca dez pontos. Outra possibilidade é quando nenhum jogador fizer as dez Copas, em que estes somam a quantidade de copas que tiverem no seu monte.

- São marcadas quantas Copas o jogador fez por jogo e não por rodada.
- O Três é a carta mais alta, em ordem decrescente está o Dois, Âs, Doze, Onze, Dez, Sete, Seis, Cinco e Quatro.
- Vale um ponto: cada carta de Copa.
- Não valem pontos: todas as cartas de Espada, Bastos e Ouro.
- Eliminação: vai saindo o jogador que atingir cem pontos.

Tempo de duração: variado. Mínimo de 15 min.



Figura 21 – Prática do jogo

Finalização do jogo: quem chegar aos cem pontos sai do jogo, que finaliza sempre com dois ganhadores.

Premiação: jogam por dinheiro.

Modelo organizativo:

- Informal: jogado entre amigos e companheiros.

Membros da organização:

- Árbitros: não, só há marcador de pontos.
- Outros membros: jogadores.
- Expectadores: número variado.
- Tipo de público: variado.

Jogadores:

- Idade: a partir dos trinta anos.
- Escolaridade: diversa.
- Profissão: donos de vinícolas, donos de parreirais, confeitários, construtores de casas e aposentados.

Local:

- Não específico: bares e clubes.
- Características: salas de jogos de cartas.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: "Perus" – pessoas que não jogam e ficam ao redor da mesa olhando.

Abrangência da atividade: local.

Particularidades de cada município sobre o jogo: é um jogo de cartas muito praticado nos bares e clubes do município.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de regressão.

Vínculo com a cultura local: é praticado nos bares, com a mesma frequência que quaisquer outros jogos de cartas de origem italiana.

CINQUILHO

SÃO JOÃO DO POLÊSINE/BENTO GONÇALVES

Objetivo do jogo: fazer 18 figuras correspondentes a seis pontos.

Materiais utilizados:

- Um baralho tipo espanhol de quarenta cartas (os oitos e os noves são eliminados).
- Fichas.

Descrição do jogo: é um jogo de mesa, podendo ser individual ou em duplas. Nele, há um total de 11 pontos. O cinquilho é jogado entre cinco pessoas, mas pode ser entre seis também; neste caso, fica de fora o jogador que dá as cartas, chamado de “carancho”. Antes de iniciar a partida, cada jogador deve comprar o seu “coto”, que seria um número estipulado de fichas, geralmente inicia-se com dez fichas cada um.

Cada jogador recebe oito cartas. Primeiramente, quatro cartas e após outras quatro cartas. O jogador mão inicia o jogo. Ele deve falar se tem Jogo ou passar a jogada, o jogador seguinte vai dizer se tem Jogo ou não, até que um jogador tenha Jogo. Caso nenhum jogador tenha, deve-se embaralhar as cartas e distribuí-las novamente. Conforme o jogo que o jogador tenha, ele deve chamar um companheiro. O jogador que vai ser companheiro do “chamante” (jogador que chamou) deve apontar firme na mesa com a carta para seu companheiro. O primeiro “chamante” no jogo é o jogador mão. Por exemplo, o jogador que tem “Jogo” vai chamar um companheiro dizendo: “Trunfo ouro com o Três de Espadas!”. Quem tem o Três de Espadas vai ser o seu companheiro. Com quatro cartas ou mais do mesmo naipe, pode-se dizer que tem Jogo (Trunfo). O trunfo que mais vale é o Ouro.

Quando a jogada for individual, o jogador deve cantar “Solo” ou “Bólo” (o Solo com 18 figuras vence, e o Bólo deve fazer 33 figuras, que são os 11 pontos, para vencer). Quando um jogador canta Solo, joga sozinho. Deve fazer 18 figuras para ganhar. Joga um contra os outros quatro. Se ele ganha o Solo, ele tem que receber duas fichas de cada jogador, num total de oito fichas. Se o jogador perder, ele deve pagar oito fichas sozinho, duas para cada jogador. Já quando o jogador canta Bólo, ele tem que fazer os 11 pontos sozinho; se ganhar, cada jogador deve pagar quatro fichas; se ele perder, tem que pagar quatro fichas para cada um.

Quando é jogado em duplas fazendo 18 figuras, o “chamante” recebe duas fichas, e o companheiro uma ficha (quando ganha). No caso dos dois da dupla fazerem 11 pontos, é chamado de “Capote”, aí o “chamante” recebe quatro fichas e o companheiro, duas fichas.

Nesse jogo, todos os jogadores são obrigados a cobrir a “Vaza”, ou seja, se o primeiro jogador jogar, por exemplo, o Às de espadas, o próximo jogador é obrigado a colocar o Dois ou o Três de Espadas. Se não tiver o naipe para acompanhar o jogo, pode “cortar a vaza”, ou seja, colocar o trunfo (a carta que o chamante chamou no início da partida). O jogador que faz a vaza recolhe as cartas e joga sucessivamente outra carta.

O(s) ganhador(es) é(são) quem ficar com mais fichas no final do jogo e deve(m) trocar por dinheiro ou prêmio estipulado.

Número de pessoas envolvidas:

- Participantes: cinco ou seis pessoas.
- Funções: no jogo entre seis pessoas, fica de fora o jogador que distribuir as cartas, chamado por Carancho.

Espaço do jogo: normalmente em bares, clubes ou residências.



Figura 22 – Fichas para o jogo

Sistema de pontuação: os pontos são contados assim:

- Os Três, Dois, Reis, Valetes e Damas valem uma figura.
- Os Às valem três figuras.
- A última vaza – contam-se as figuras e mais um ponto, que é o da mesa.
- Cada três figuras valem um ponto.

Tempo de duração: variado, podendo durar horas.

Finalização do jogo: para ganhar é necessário fazer, pelo menos, 18 figuras correspondentes a seis pontos.

Premiação: dinheiro e/ou troféu do campeonato.

Outras maneiras de jogar: há lugares onde se joga com o Bólo Branco, ou seja, o Solante (jogador) não pode somar nenhum ponto.

Membros da organização:

- Expectadores: variados.
- Tipo de público: variado.

Jogadores:

- Idade: qualquer idade.
- Escolaridade: diversa.
- Profissão: trabalhadores em geral e aposentados.

Local:

- Não específico: bares, clubes ou residências.
- Características: em salas para jogos.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: “Carancho” – o jogador que dá as cartas e que fica de fora do jogo, “Solo Furado” – quando perde o Solo, “Chamante” – jogador que inicia o jogo, “Vaza” – jogada, “Coto” e “Capote”.

Abrangência da atividade: regional.

Abrangência de inserção da atividade: local.

Vínculo com a cultura local: a prática do jogo está relacionada com a colonização da imigração italiana.

MORA

SÃO JOÃO DO POLÊSINE/BENTO GONÇALVES

Outras denominações:

► MORRA – BENTO GONÇALVES

Objetivo do jogo: acertar o número da soma do conjunto de dedos das mãos que os jogadores sucessivamente apresentam sobre uma mesa. Ganha quem fizer primeiro 15 pontos.

Materiais utilizados:

- Mesa qualquer.
- Mãos.

Descrição do jogo: é um jogo sociomotor de cooperação-oposição disputado entre dois ou quatro jogadores, que devem se confrontar um de cada lado da mesa. Quando em dupla, os companheiros ficam do mesmo lado da mesa. Cada jogador aproxima o braço do peito para dar a largada. Dependendo do acordo, pode ser uma ou duas batidas na mesa antes de começar a jogar. Com uma das mãos, cada jogador aponta de zero a cinco dedos, concomitante com o opositor, e cada um canta ou grita um número que pode corresponder à soma dos seus dedos mais os dedos do opositor. Faz ponto o jogador que adivinhar a soma dos dedos apresentados sobre a mesa. Se os dois jogadores concomitantemente acertarem o número não é ponto, a dupla deve seguir. Ao fazer o ponto, o jogador deve imediatamente gritar “*sa la mora*”, ou “*alla mora*”, “*cè la mora*” (que corresponde a: “o ponto é meu” ou “não demora”), recolhendo o braço ao peito e já se dirigindo ao outro opositor; caso contrário, o ponto não é marcado e o opositor prossegue o jogo. A principal característica é a movimentação rápida dos dedos e mãos e a agilidade mental que se realiza entre gritos e batidas.

Número de jogadores e funções: dois ou quatro jogadores, que devem acertar o número da soma dos dedos postos sobre a mesa, e um juiz, que verifica a contagem correta e se gritou “*sa la mora*”. O juiz realiza a marcação dos pontos com os próprios dedos das mãos.

Espaço do jogo: nas sociedades e em festividades dos municípios.

Sistema de pontuação: a cada acerto da soma dos dedos postos na mesa, conta-se um ponto para a dupla. Vence a dupla que chegar primeiro aos 15 pontos

Tempo de duração: variado. Normalmente são 10 min, mas pode durar horas.

Finalização do jogo: por pontuação.

Premiação: os italianos, antigamente, jogavam por bules de vinho. Hoje é jogado por diversão e/ou demonstração.



Figura 23 – Prática do jogo

Modelo organizativo:

- Informal: desfiles festivos e eventos comemorativos.

Membros da organização:

- Árbitros: há um juiz.
- Outros membros: jogadores.
- Expectadores: geralmente reúne muitos expectadores ao redor da mesa.
- Tipo de público: crianças, adultos e idosos.

Jogadores:

- Idade: varia entre quarenta e 75 anos de idade.
- Escolaridade: diversa.
- Profissão: variada: agricultores, donos de vinícolas e aposentados.

Local:

- Não específico: sociedades, clubes e nas próprias residências.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Palavras: “C’è la mora”, “Ze la mora” e “Sa la mora” – usadas com o significado de “não demora” ou “o ponto é meu”. Todo jogo é desenvolvido no idioma italiano e se ouvem velozes pronúncias dos números de zero a dez: *uno (un)*; *due (Du, um per un)*; *ter (trrr)*; *quatro; cinque; sei (ces)*; *siete; otto; nove; e deici (tuta)*.

Histórias, lendas, personagens:

- Na época em que jogavam, chegavam a se ferir, devido à força com que batiam nas madeiras utilizadas como apoio, principalmente porque antigamente as mesas não eram lisas. Sempre no final dos jogos, a madeira ficava cheia de sangue. Hoje, existem mesas lisas e os dedos não são batidos com tanta força.
- Dizem que, lá na Itália, as pessoas brigam muito por causa da mora. A maioria das brigas acontece porque o jogador não mostra os dedos e quer burlar.

Abrangência da atividade: local. Sua prática está restrita a comunidades no interior do município de Bento Gonçalves.

Particularidades de cada município sobre o jogo: em São João do Polésine, finaliza o jogo a dupla que chegar primeiro aos dez pontos. No município, os jogadores mais antigos já faleceram e os mais novos não aprenderam, sendo que o jogo perdeu-se no tempo. Porém, em Bento Gonçalves, na localidade de Faria Lemos, ainda é jogada a mora, mesmo sendo poucas pessoas e poucas vezes ao ano.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de regressão. Pode ser por causa das poucas vezes ao ano em que é jogado e, talvez por isso, não desperte curiosidade dos mais novos em aprender nem as pessoas que jogam se interessam em ensinar.

Vínculo com a cultura local: tem vínculo por ter sido trazido pelos imigrantes italianos, mas está se perdendo.

Provas e ou jogos realizados nos eventos dos municípios pesquisados

Nos municípios da Região Central, acontecem as Olimpíadas Rurais, com o fim de promoção e desenvolvimento de jogos sob organização da prefeitura em parceria com a Associação Rio-Grandense de Empreendimentos de Assistência Técnica e Extensão Rural (Emater). Um evento que envolve diversas comunidades do município em torno de provas e jogos, em que destacamos: arremesso de espiga de milho, cabo de guerra, corrida de carriola, corrida de carrinho com revezamento, corrida do saco, corrida do sino, debulhar milho e corrida do ovo.

ARREMESSO DE ESPIGA DE MILHO

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Objetivo do jogo: arremessar o maior número possível de espigas de milho em um balaio no tempo máximo de 1 min.

Materiais utilizados:

- Espigas de milho.
- Um balaio para cada participante ou dois balaio para revezarem.
- Um banco para amarrar o balaio, de forma que ele não vire.
- Uma linha para demarcar o limite do arremesso das espigas de milho.

Descrição do jogo: é um jogo psicomotor em que cada participante, ao receber as espigas de milho, deve posicionar-se atrás de uma linha e arremessá-las para dentro do balaio. Os jogadores têm o tempo máximo de 1 min. Vence quem acertar o maior número de espigas dentro do balaio. A distância da linha até o balaio é determinada pelos coordenadores da prova. Recomenda-se utilizar um suporte para assegurar que o balaio fique em pé.

Número de pessoas envolvidas: nessa prova, foram formadas duplas por haver dois balaio. Houve a participação de oito duplas, entre homens e mulheres. Quatro pessoas realizam a contagem de espigas de milho dos balaio e uma pessoa anota na súmula e dá o sinal sonoro de início e fim da prova.

Espaço do jogo: campo de futebol da comunidade.

Participantes: uma pessoa por comunidade, com a função de arremessar e acertar no balaio o maior número de espigas possíveis no intervalo de tempo de 1 min.

Sistema de pontuação: classifica-se um de cada dupla, até chegar à disputa pelo primeiro, segundo e terceiro lugares. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze: vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: dez pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: 1 minuto.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lôndero Moro e Simonette.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: criado no ano de 2003.

Membros da organização:

- Árbitros: envolve quatro pessoas: duas para realizar a contagem das espigas de milho dos balaios, uma para anotar a classificação na súmula e outra para dar o sinal sonoro de saída e chegada.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater – RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades e do município.

Jogadores:

- Idade: entre vinte e oitenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: donas de casa, agricultores, aposentados, comerciantes etc.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local:

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da Comunidade do Barreiro.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município e a Emater – RS.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facultando a participação e o envolvimento de grande número de pessoas.



Figura 24 – Espigas de milho, balaies, banco para amarrá-los e linha de demarcação

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater, tanto com o planejamento quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

CABO DE GUERRA

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Objetivo do jogo: puxar o grupo oponente fazendo com que ele cruze a linha central com sua marca da corda na demarcação central exposta no chão.

Materiais utilizados:

- Uma corda de cerca de 20 m, composta por três demarcações que delimitam a distância entre as equipes e a linha central.
- Três linhas brancas no chão com o intervalo de 1,5 m.

Descrição do jogo: é um jogo sociomotor de cooperação-oposição disputado por duas equipes. As equipes são compostas por no máximo seis integrantes. Os competidores ficam dispostos em linha reta, seguidos ao longo da corda, de aproximadamente 18 cm de diâmetro. Entre os dois grupos, existe uma linha central. A corda é marcada em seu ponto central e em dois outros pontos distantes 1,5 m de seu centro. A disputa é iniciada pelos dois times com a marca central do cabo coincidindo com a linha central. A demarcação do meio será a marca de decisão do cabo de guerra, e as marcas laterais serão os locais onde os participantes iniciarão as disputas (devem ficar atrás para o início da prova). No início da prova, as demarcações da corda devem estar alinhadas com as linhas brancas do chão. Após o sinal sonoro, as duas equipes devem puxar a corda cada qual para o seu lado, fazendo com que os adversários desloquem-se para frente. Vence a equipe que conseguir fazer com que o adversário ultrapasse a sua marca sobre a linha central. Não é permitido enrolar nem apoiar a corda na cintura, ou em qualquer parte do corpo para fazer força.

Número de jogadores e funções: no máximo seis pessoas por comunidade com a função de fazer força ao puxar a corda.

Espaço do jogo: no campo de futebol da comunidade.

Sistema de pontuação: classificam-se o primeiro, segundo e terceiro colocados de cada categoria. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze: vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: dez pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: varia entre 20 s e 3 min.

Finalização do jogo: ultrapassar a marca central delimitada no chão.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lôndero Moro e Simonette.



Figura 25 – Prática do jogo

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: criado no ano de 2003.

Membros da organização:

- Árbitros: três pessoas para verificar a posição das três marcações no início da prova e no final e uma pessoa para anotar a classificação na súmula e dar o sinal sonoro de início e de fim.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater – RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades em geral e do município também.

Jogadores:

- Idade: entre sete e 55 anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: estudantes, agricultores, aposentados, comerciantes etc.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local:

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da comunidade, onde o campo é plano.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facilitando o desempenho de seus participantes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater – RS, tanto com o planejamento, quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

CORRIDA DE CARRIOLA

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Outras denominações:

► CORRIDA DO CARRINHO DE MÃO

Objetivo do jogo: serrar um pedaço de madeira e trazê-lo em cima da carriola. Vence o casal que conseguir realizar a prova em menos tempo.

Materiais utilizados:

- Um serrote.
- Uma carriola ou carrinho de mão por dupla.
- Um pedaço de madeira (cepo).
- Linhas pintadas no chão para demarcar as raiais e as linhas de saída e chegada.



Figura 26 – Prática do jogo

Descrição do jogo: é um jogo sociomotor de cooperação realizado em duplas (casal), sendo que um integrante do casal deve percorrer uma distância estabelecida carregando o outro em cima da carriola até um local determinado, onde se encontra um pedaço de madeira. O casal deve pegar o serrote, serrar e trazer o pedaço de madeira serrado em cima do carrinho de volta à marca inicial juntamente com o integrante. Na saída, o carrinho deve estar com o pneu atrás da linha. A chegada é válida após o carrinho e a pessoa que estiver empurrando ultrapassarem totalmente a linha de chegada. Vence o casal que conseguir realizar a prova em menor tempo.

Número de jogadores e funções: um casal por comunidade, que tem a função de percorrer o percurso na carriola, serrar a madeira e trazer de volta o pedaço serrado. As provas são divididas por categorias. Geralmente envolve entre quatro e oito pessoas por categoria.

Espaço do jogo: no campo de futebol da comunidade.

Sistema de pontuação: classificam-se o primeiro, segundo e terceiro colocados de cada categoria. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze: vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: dez pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: varia entre 30 s e 1,5 min.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.



Figura 27 – Serrando a madeira

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lôndero Moro e Simonette.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: criado no ano de 2003.

Membros da organização:

- Árbitros: três pessoas para verificar a posição de saída e chegada e uma pessoa para anotar a classificação na súmula e dar o sinal sonoro de saída e chegada.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater- RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades em geral e do município também.

Jogadores:

- Idade: entre 15 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: estudantes, agricultores, aposentados, comerciantes etc.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local:

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da Comunidade do Barreiro.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facilitando o desempenho de seus participantes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater - RS, tanto com o planejamento quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

CORRIDA DE CARRINHO COM REVEZAMENTO

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Objetivo do jogo: deslocar-se em menor tempo, encher uma garrafa com grãos de milho e voltar invertendo a função, quem estava empurrando passa a ser empurrado.

Materiais utilizados:

- Duas garrafas.
- Duas bacias.
- Grãos de milho.
- Dois carrinhos de mão (carriolas).
- Linhas no chão para demarcar a saída e a chegada.



Figura 28 – Duplas enchendo a garrafa com grãos de milho

Descrição do jogo: é um jogo sociomotor de cooperação, realizado em duplas, previamente formadas. Após o sinal sonoro, um dos integrantes deve transportar o outro membro da dupla no carrinho até um local distante 10 m, onde se situa a bacia contendo milho. Chegando ao local estipulado, devem encher uma garrafa pet com grãos de milho, fechá-la e voltar trocando de função, ou seja, o que estava empurrando passa a ser empurrado. Vence a dupla que ultrapassar primeiro a linha de chegada com a garrafa cheia e fechada.

Número de jogadores e funções: uma dupla por comunidade com a função de se dirigir com o carrinho até local onde se localiza a bacia que contém milho, encher a garrafa, fechá-la e voltar para a linha de chegada.

Espaço do jogo: no campo de futebol da comunidade.

Sistema de pontuação: classificam-se o primeiro, segundo e terceiro colocados de cada categoria. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze: vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: dez pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: varia entre 25 s e 1,5 min.

Finalização do jogo: por chegada.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lôndero Moro e Simonette.



Figura 29 – Dupla retornando à linha de chegada

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: criado no ano de 2003.

Membros da organização:

- Árbitros: duas pessoas para verificar a posição de saída e chegada, duas para verificar o enchimento das garrafas com milhos e uma pessoa para anotar a classificação na sùmula e dar o sinal sonoro de saída e chegada.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater – RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades em geral e do município também.

Jogadores:

- Idade: entre 15 e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: estudantes, agricultores, aposentados, comerciantes etc.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local:

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da Comunidade do Barreiro.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facilitando o desempenho de seus participantes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater – RS, tanto com o planejamento quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

CORRIDA DO SACO

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Objetivo do jogo: percorrer a distância indicada no mais curto espaço de tempo dentro de um saco.

Materiais utilizados:

- Um saco de estopa por dupla.
- Linhas no chão para demarcar a saída e a chegada.



Figura 30 – Prática do jogo

Descrição do jogo: é um jogo psicomotor. Os participantes formam duplas, um dentro do saco na linha inicial e o outro na linha final do percurso de aproximadamente 20 m. Após o sinal sonoro, o participante que se situa na marca inicial desloca-se dentro do saco, segurando-o com as duas mãos, até a linha demarcada, onde passará o saco ao colega, para que este volte e finalize a prova. A transferência de saco é feita atrás da linha de chegada. Caso algum participante venha a cair no percurso, pode levantar e continuar a prova, porém não pode caminhar ou correr sem estar dentro do saco. Vence a dupla que completar primeiro a prova.

Número de jogadores e funções: duas pessoas por comunidade, com a função de percorrer a distância de 20 m dentro de um saco (pulando, caminhando ou correndo). As provas são divididas por categorias. Geralmente envolve entre quatro e oito pessoas por categoria.

Espaço do jogo: no campo de futebol da comunidade.

Sistema de pontuação: classificam-se o primeiro, segundo e terceiro colocados de cada categoria. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze: vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: dez pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: varia entre 15 s e 1 min.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lôndero Moro e Simonette.



Figura 31 – Prática do jogo

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: criado no ano de 2003.

Membros da organização:

- Árbitros: três pessoas para verificar a posição de chegada do primeiro, segundo e terceiro colocados e uma pessoa para anotar a classificação na súmula e dar o sinal sonoro de saída e chegada.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater – RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades em geral e do município também.

Jogadores:

- Idade: entre seis e cinquenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: estudantes, agricultores, aposentados, comerciantes etc.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local:

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da Comunidade do Barreiro.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facilitando o desempenho de seus participantes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater – RS, tanto com o planejamento quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

CORRIDA DO SINO

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Objetivo do jogo: percorrer a distância estabelecida, subir no poste e bater na corda do sino com a mão.

Materiais utilizados:

- Um poste de madeira com aproximadamente 4 m de altura.
- Um sino.
- Uma linha para demarcar a linha de saída.

Descrição do jogo: é um jogo psicomotor em que o participante, ao ouvir o sinal sonoro, deve percorrer uma distância estabelecida o mais rápido possível, subir em um poste e bater na corda do sino com a mão. Vence quem fizer a tarefa em menor tempo.

Número de jogadores e funções: três participantes e três coordenadores de prova.

Espaço do jogo: no campo de futebol da comunidade.

Sistema de pontuação: classificam-se o primeiro, segundo e terceiro colocados de cada categoria. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze, vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: cinco pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: varia entre 15 s e 1 min.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lôndero Moro e Simonette.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: Criado no ano de 2003.



Figura 32 – Chegada à corda do sino

Membros da organização:

- Árbitros: uma pessoa para verificar o tempo de chegada do primeiro, segundo e terceiro colocados e outra pessoa para anotar a classificação na súmula e dar o sinal sonoro de saída e chegada.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater – RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades em geral e do município também.

Jogadores

- Idade: entre oito e 35 anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: estudantes e agricultores.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da comunidade, contendo um poste de madeira para subirem.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facilitando o desempenho de seus participantes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater – RS, tanto com o planejamento quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

DEBULHAR MILHO

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural)

Objetivo do jogo: debulhar uma espiga de milho no menor tempo e entregar a espiga limpa para o árbitro.

Materiais utilizados:

- Espigas de milho para cada participante.
- Um saco de estopa para colocar os grãos de milho.
- Dois bancos grandes (um para demarcar a saída e outro a chegada).

Descrição do jogo: é um jogo psicomotor em que cada participante deve posicionar-se sobre um banco (saída). Após o sinal sonoro, deve debulhar a espiga de milho e colocar os grãos sobre um saco de estopa. Quem terminar deve levar o saco de estopa até o segundo banco (chegada), onde os árbitros irão conferir se há grãos na espiga. Ganhará quem entregar a espiga limpa dentro das condições determinadas. As espigas só podem ser debulhadas com as mãos.

Número de jogadores e funções: uma pessoa por comunidade, com a função de debulhar a espiga de milho em menor tempo. São oito jogadores e quatro coordenadores da prova.

Espaço do jogo: em algum local aberto, no campo, na comunidade.

Sistema de pontuação: classificam-se o primeiro, segundo e terceiro colocados de cada categoria. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze, vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: dez pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: varia entre 25 s e 1,5 min.

Finalização do jogo: por tempo.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lõndero Moro e Simonette.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: criado no ano de 2003.



Figura 33 – Prática do jogo

Membros da organização:

- Árbitros: três pessoas para verificar a posição de chegada do primeiro, segundo e terceiro colocados e uma pessoa para anotar a classificação na súmula e dar o sinal sonoro de saída e chegada.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater – RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades em geral e do município também.

Jogadores:

- Idade: entre 25 e sessenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: agricultores, aposentados, comerciantes etc.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local:

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da Comunidade do Barreiro.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município e a Emater – RS.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facilitando o desempenho de seus participantes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater, tanto com o planejamento quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

CORRIDA DO OVO

(Jogo pertencente à Olimpíada Rural Comunitária)

Objetivo do jogo: realizar o percurso estabelecido o mais rápido possível sem deixar o ovo cair da colher, segurando-a com apenas dois dedos.

Materiais utilizados:

- Uma colher.
- Um ovo (de preferência cozido) por participante.
- Linhas para demarcar a saída e a chegada.



Figura 34 – Prática do jogo

Descrição do jogo: é um jogo psicomotor em que os participantes devem se posicionar nas suas respectivas raiais, atrás da linha de saída, e a projeção da mão que segura a colher não deve ultrapassar essa linha. Após o sinal sonoro, efetuado por um dos árbitros, os participantes devem realizar o percurso o mais rápido possível, sem deixar o ovo cair da colher. Caso o ovo venha a cair, o participante deve parar, colocá-lo novamente na colher e, só assim, continuar o percurso. A colher deve ser segurada com apenas dois dedos e não pode acomodar o ovo na colher, por exemplo, esmagando-o. Quem ultrapassar a linha de chegada primeiro com o ovo na colher vence a prova.

Número de jogadores e funções: uma pessoa por comunidade, a qual tem a função de ir até a linha de chegada sem deixar cair o ovo da colher.

Espaço do jogo: em algum local aberto, no campo, na comunidade.

Sistema de pontuação: classificam-se o primeiro, segundo e terceiro colocados de cada categoria. Porém, para a classificação geral, é seguida a seguinte pontuação:

- Medalha de Ouro: vale dez pontos.
- Medalha de Prata: vale cinco pontos.
- Medalha de Bronze: vale três pontos.
- Comunidade que apresenta candidata à garota: cinco pontos.
- Garota olímpica: dez pontos.
- 1ª princesa: cinco pontos.
- 2ª princesa: três pontos.

Tempo de duração: varia entre 25 s e 1,5 min.

Finalização do jogo: por chegada.

Premiação: ganha medalha de primeiro, segundo e terceiro colocados cada comunidade que teve seu participante vencedor.

Modelo organizativo:

- Informal: a Olimpíada Rural Comunitária de Ivorá possui um rodízio de comunidades para sediar os jogos. São oito comunidades que se revezam a cada ano: Linha Um, Derrubada, Linha Sete, Piruva, Boca da Picada, Barreiro, Lóndero Moro e Simonette.



Figura 35 – Prática do jogo

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: Comunidade do Barreiro, Ivorá.
- Data: criado no ano de 2003.

Membros da organização:

- Árbitros: três pessoas para verificar a posição de chegada do primeiro, segundo e terceiro colocados e uma pessoa para anotar a classificação na súmula e dar o sinal sonoro de saída e chegada.
- Outros membros: comissão organizadora da Comunidade do Barreiro, Núcleo do Desporto e Lazer da Prefeitura Municipal de Ivorá (através de premiação, medalhas, troféus e materiais necessários para as provas), Secretaria da Agricultura de Ivorá, Dirigentes do Núcleo de Desporto e Extensionista da Emater – RS.
- Expectadores: em torno de mil pessoas (em todos os jogos).
- Tipo de público: jogadores, familiares, pessoas das comunidades em geral, e do município também.

Jogadores:

- Idade: entre cinco e sessenta anos.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: estudantes, agricultores, aposentados, comerciantes etc.
- Vestimenta para o jogo: algumas comunidades possuem camisetas que facilitam a identificação.

Local:

- Não específico: no campo aberto ao lado da quadra desportiva da Comunidade do Barreiro.
- Características: local grande e arborizado.

Abrangência da atividade: local.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão. A cada ano, há uma participação e um envolvimento maior das comunidades em parceria com a prefeitura do município.

Vínculo com a cultura local: as provas contemplam atividades que se aproximam do cotidiano, facilitando o desempenho de seus participantes.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: há uma parceria direta com os membros da Secretaria da Agricultura de Ivorá, do Núcleo de Desporto e Lazer de Ivorá e da Emater – RS, tanto com o planejamento quanto com a execução das Olimpíadas Rurais.

Referências

COSTA, Rovílio da. **Imigração italiana no Rio Grande do Sul**: vida, costumes e tradições. Porto Alegre: Escola Superior de Teologia e Espiritualidade Franciscana, 1986.

BONI, Luis Alberto de; COSTA, Rovílio da. **Os italianos no Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: EST Edições, 1979.

GIRON, Loraine Solmp. A imigração italiana no RS: fatores determinantes. In: DACANAL, José H. (Org.). **Rio Grande do Sul**: imigração & colonização. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1992. p. 47-66.

IANNI, Octávio. Aspectos políticos e econômicos da imigração italiana. In: BONI, Luis Alberto de. **Imigração italiana**: estudos. Porto Alegre: Escola Superior de Teologia São Lourenço de Brindes: Universidade de Caxias do Sul, 1979. p. 11-28.

IBGE. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico. 2010. Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 10 set. 2011.

Grupo Social Português

João Francisco Magno Ribas

A história mostra que Portugal tem sido um país com forte tendência à imigração. Esses números já eram significativos no final do século XVI, quando foi registrada a saída de 150 mil cidadãos. Hoje, esse número já chegou a 4,5 milhões. O Brasil tem sido o destino principal dessas pessoas, e o ápice dessa imigração ocorreu a partir da segunda metade do século XIX até o início do século XX, especialmente nos estados de Minas Gerais, Bahia, Pernambuco, Pará, Santa Catarina e Rio Grande do Sul (FISS, 2001). Levy (1974) localiza o auge do movimento imigratório português no período compreendido entre 1910 e 1919, quando ingressaram no país 318.481 pessoas. No período todo de abrangência de seu estudo, entre 1872 e 1972, 1.662.180 portugueses vieram para o Brasil, o que representou 31% do total de imigrantes no Brasil no período.

No Rio Grande do Sul, o movimento de chegada dos portugueses inicia-se em 1752. Torres (2004) denomina esse ano como “referencial cronológico” que indica a chegada maciça da imigração açoriana ao estado, no porto do Rio Grande de São Pedro, atual cidade de Rio Grande. O processo de colonização da Região Sul do Brasil nesse período se concentrou, em sua maior parte, nos habitantes do Arquipélago de Açores, parte geográfica e

administrativa insular de Portugal. A região, na época, sofria grande pressão demográfica e concentração territorial, associada a um fraco crescimento econômico e ameaças de vulcões e abalos sísmicos que deixavam apreensiva a população. A política da coroa portuguesa, naquele período de colonização da Região Sul, contemplava uma série de benefícios aos ilhéus, inclusive financeiros, e tinha como objetivo central o desenvolvimento de atividades agrícolas para prover alimentos para os centros urbanos e garantir as fronteiras sulinas, atividades essas que aos poucos foram transformando os colonos-agricultores em fazendeiros-criadores (TORRES, 2004).

De acordo com Herédia (2001), o processo migratório do Rio Grande do Sul teve características diferentes do resto do país, como do estado de São Paulo, que tinha por principal objetivo a substituição da mão de obra escrava pelo contingente de imigrantes em fazendas de café. Na Região Sul, o principal objetivo era a formação de colônias agrícolas, em pequenas propriedades, para povoamento da região e produção de alimentos suficientes para o consumo interno. Herédia (2001, p. 4) complementa afirmando que o sucesso da imigração no Rio Grande do Sul e na consolidação da pequena propriedade rural se deve principalmente aos seguintes aspectos:

[...] necessidade de intensificação do povoamento nas zonas fronteiriças da Província do Rio Grande do Sul, a estrutura organizada pelo sistema de colonização oficial, concedendo vantagens pelas leis que a precediam; a inexistência de concorrência entre a atividade que se desenvolvia no latifúndio e a que seria desenvolvida na pequena propriedade e a exigência de consumo nos centros urbanos.

O estado teve quatro grandes polos de colonização portuguesa: Porto Alegre, Rio Grande, Pelotas e Bagé, sendo Rio Grande e Pelotas o cenário da pesquisa realizada sobre os jogos tradicionais que iremos apresentar na sequência. Rio Grande, antiga Vila de Rio Grande de São Pedro, é considerada o berço, em função do porto onde desembarcavam os imigrantes que iam se fixando na região, principalmente para o trabalho agrícola. Pelotas, que em determinada época pertenceu a Rio Grande, abrigava relevante atividade estancieira e charqueadora, com a criação bovina, importante produto econômico na época, que atraiu não somente os portugueses, açorianos, como também alemães e italianos.

A cidade de Rio Grande é a mais antiga do estado gaúcho, fundada em 1737, pelo Brigadeiro José da Silva Paes, comandante de uma expedição militar portuguesa. Em 1751, o povoado de São Pedro do Rio Grande é elevado à condição de vila. Em 1763, a Vila de São Pedro do Rio Grande foi dominada pelos espanhóis e reconquistada definitivamente pelos portugueses em abril de 1776. Em 1835, a cidade passa a se chamar Rio Grande. O município foi (e ainda é) ponto estratégico de entrada e saída do comércio internacional e atividades pesqueiras, contribuição da colônia portuguesa, definindo, assim, as bases da economia do município: atividades portuárias e pesqueiras, refinação de petróleo, indústria, comércio, turismo e serviços²¹. Localiza-se a 310 km de Porto Alegre e, segundo dados do IBGE (2010), tem uma população de 192.582 habitantes.

O município de Pelotas teve início com a instalação de indústria saladeiril trazida pelo português José Pinto Martins, em 1780, para produzir o charque na região que inicialmente pertencia à cidade de Rio Grande. Em 1832, aconteceu a instalação da Vila São Francisco de Paula e, em 1835, se deu a elevação da vila a cidade, com o nome de Pelotas, uma homenagem às rústicas embarcações confeccionadas com couro animal e varas corticeiras, utilizadas pelos nativos na travessia de rios. Pelotas, situada a 250 km da capital, tem 321.818 habitantes segundo o IBGE (2010). Em relação à etnicidade, apesar de os portugueses terem sido os primeiros colonizadores do município, outros grupos étnicos formam a colonização da cidade e também da Região Sul, como explicam Betemps e Vieira (2008, p. 13):

Podemos perceber que Pelotas e a região sul do estado refletem o que ocorreu no RS em maior escala. Entre 1857 e 1895, conforme os registros encontrados nos códices do Arquivo Histórico, o grupo de povos germânicos tem a primazia quantitativa em Pelotas, depois pelo grupo latino [...]. O grupo germânico é formado principalmente de prussianos (1.648). O grupo latino tem italianos (731), portugueses (671), espanhóis (217) e franceses (75).

Os portugueses têm história de migração para distintas partes do planeta, o que originou a criação de associações portuguesas com a intenção de preservar tradições, visitar a história do país, encontrar pessoas da mesma

²¹ Site do município de Rio Grande, seção de turismo. Disponível em: <<http://www.riogrande-turismo.com.br/site/index.php?caderno=47>>. Acesso em: 12 abr. 2011.

origem e também compartilhar os hábitos, entre esses, os jogos e atividades lúdicas. A culinária também é uma forma de estar próximo a seu país, através dos práticos típicos que reúnem as pessoas e suas heranças culturais, como constatamos durante a pesquisa. No Rio Grande do Sul, segundo estudo realizado por Fiss (2001), que tratou de debater sobre as associações portuguesas no sul do Brasil como forma de manter a identidade lusitana, o número de associações portuguesas chega a 12, sendo oito delas informadas e reconhecidas pela embaixada de Portugal. Na pesquisa, as associações representaram a primeira fonte de informação e local de contato para organizar a viagem de estudo e entrevistar pessoas que pudessem desvelar jogos relacionados à etnia portuguesa. Também buscamos consolidar informações na internet e, ainda, em contatos com as Secretarias de Turismo dos municípios envolvidos no estudo.

Em Pelotas, procuramos o Centro Português 1º de Dezembro²², considerado a associação mais atuante e agregadora da cidade, com uma sede central e outras duas campestres. O Centro Português foi fundado no dia 24 de janeiro de 1926 e surgiu da fusão de duas entidades: o Congresso Português de 1º de Dezembro e o Grêmio Republicano Português. A sede localizada no centro da cidade disponibiliza sauna, sala de jogos, secretaria, biblioteca, academia e salão de festas. O que chamou a atenção foi o extenso acervo da biblioteca, que é de uso restrito aos sócios e que, segundo Fiss (2001), reúne mais de 1.800 volumes sobre a história de Portugal, além de farto material sobre o arquipélago dos Açores. Nesse espaço, além do jogo de mesa da sueca, um dos jogos tradicionais mais relevantes, conta com departamento específico, onde foi possível identificar também outros jogos, como o jogo da malha (que acontece de forma eventual, principalmente durante os Encontros das Comunidades Portuguesas e Luso-descendentes do Cone Sul²³) e jogos já extintos, como o chinquillo (jogo similar à malha, porém com discos maiores e um tablado onde é colocado o pino). Mesmo assim, foi possível encon-

²² Todas as informações do Centro Português 1º de Dezembro do município de Pelotas estão disponíveis no site: <<http://www.centroportugues.com.br>>.

²³ Este evento iniciou em 1973 com um torneio de “Sueca” realizado em Pelotas, no Centro Português 1º de Dezembro. Em 1987, foi convidada a participar deste evento a Casa de Portugal da cidade de Montevidéu, Uruguai. Em 1988, é que se realiza a primeira edição do Encontro das Comunidades Portuguesas e Luso-Descendentes do Cone Sul (MUNDO PORTUGUÊS, 2011).

trar algumas malhas e o pino junto à sede campestre do clube, onde estão presentes as pistas de malha, atividade essa pouco praticada pelos associados.

Em termos de organização e prática cultural dessa comunidade, o jogo da sueca é o destaque por ser a manifestação mais relevante, atividade realizada diariamente junto à sede central do clube. Esse jogo de cartas agrega associados de diferentes gerações e é jogado, normalmente, após o jantar que, em ocasiões especiais, *consiste em pratos típicos de Portugal, conforme conseguimos registrar*. Foi possível encontrar uma organização bastante forte em torno dessa atividade, sendo que constatamos um ranqueamento dos participantes. Os melhores jogadores do *ranking* representam o clube em eventos externos, já que, em alguns casos, a premiação inclui uma passagem aérea para Portugal, transformando-se em um dos principais motivadores para a participação dos associados. Não conseguimos encontrar jogos tradicionais no município de Pelotas fora dos espaços do clube, apesar de todos os esforços em entrevistar *pessoas mais idosas e encontrar outros espaços de jogo no município*.

Rio Grande vem manifestando preocupação com a preservação e reconstituição da história da comunidade portuguesa, incluindo a Ilha dos Marinheiros, comunidade que pertence ao município. A Ilha dos Marinheiros, que tem como economia principal a pesca e hortifrutigranjeiros, constitui-se em uma colônia de pescadores descendentes de portugueses que também se encontram empenhados em preservar a cultura portuguesa.

Com relação aos jogos, além da sueca, encontramos nesse município a “Carreira de Caíco”, *atividade realizada até os dias de hoje na colônia de pescadores e de grande atração da Festa do Mar, principal evento do município, realizado a cada dois anos*. De acordo com as entrevistas que fizemos com os principais protagonistas, no caso, moradores da Ilha dos Marinheiros e membros do Centro Português de Rio Grande, verificamos que a maior parte dos jogos trazidos pelos portugueses está preservada somente no Centro Português (clubes privados) e junto à comunidade da Ilha dos Marinheiros, sem evidências do apoio dos órgãos públicos, exceto a corrida de caícos, que se constitui em uma das atrações da Festa do Mar. Já o “Jogo do Sapo”, citado pelo mesmo protagonista, trata-se de uma atividade já extinta realizada em clubes e associações, mesmo assim foi possível encontrar os materiais utilizados e recompor a sua dinâmica de funcionamento.

CHINQUILHO

PELOTAS

Objetivo do jogo: derrubar o pino de madeira que se encontra em cima de um tabuleiro, também de madeira, com um disco de ferro (malha).

Materiais utilizados:

- Dois pinos de madeira.
- Dois tabuleiros de madeira
- Seis malhas de ferro em forma de discos, com o diâmetro de aproximadamente 10 cm (para diferenciar as malhas de cada equipe, três das seis malhas possuem um furo no centro).

Descrição do jogo: em um terreno plano, colocam-se dois pinos em pé (cada pino deve ter aproximadamente 20 cm de altura), a uma distância que pode variar entre os 12 e os 18 m. Aqueles que jogam primeiro têm duas malhas de ferro na mão e, lançando-as alternadamente, procuram derrubar o pino e, ao mesmo tempo, conseguir que uma das malhas fique o mais perto possível dele.

Se um jogador derrubar o pino, ganha dois pontos e, jogadas as quatro malhas, aquela que estiver mais perto do pino conta ainda um ponto. Se as duas malhas que estiverem mais perto pertencerem ao mesmo jogador, este tem direito de contar dois pontos, um por cada malha.

Número de jogadores e funções: pode ser jogado em duplas ou individualmente. Se jogado em duplas, um jogador de cada dupla deverá posicionar-se em cada lado da cancha.

Espaço do jogo: a malha é jogada em uma cancha específica com superfície de terra, com formato retangular e uma delimitação por uma pequena barreira de tijolos em todos os seus lados.

Sistema de pontuação: o sistema de pontuação funciona da seguinte maneira:

- Cada malha colocada mais próxima do pino (quer dizer, mais próxima que a malha do adversário) vale um ponto.
- Cada malha que derrubar o pino vale dois pontos.
- O jogo termina com um total de trinta pontos, somados os pontos dos dois jogadores da dupla.

Obs.: se o jogador derrubar três vezes o pino e deixar as três malhas mais próximas do pino do que o adversário, ele pode somar um total de nove pontos em uma só jogada.

Tempo de duração: não possui um tempo estimado, depende muito das jogadas realizadas.

Finalização do jogo: o jogo é finalizado quando uma das duplas, ou o jogador sozinho, completar trinta pontos.

Premiação: pode ou não ter premiação, isso é acertado antes de começar a partida. Geralmente não havia nenhuma premiação.

Modelo organizativo:

- Formal: não existem campeonatos há muito tempo, também não possui nenhum evento específico em que ocorra a prática da malha.



Figura 1 – Material utilizado no jogo do chinquilho

- Informal: quando ocorrem pequenas confraternizações entre amigos, algumas vezes é jogado.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: quem promove os jogos são frequentadores do clube Centro Português 1º de Dezembro.

Membros da organização:

- Árbitros: não existem árbitros, essa função é desempenhada pelos próprios jogadores, que ficam atentos às jogadas e definem o andamento do jogo.
- Expectadores: número baixo de expectadores, normalmente as pessoas envolvidas no jogo.
- Público: muito pouco, apenas algum frequentador do clube ou alguém que esteja esperando para jogar também.

Jogadores:

- Idade: variada.
- Vestimenta para o jogo: roupa habitual.

Local:

- Específico: cancha de malha.
- Não específico: qualquer lugar plano.

Características:

- Superfície plana.
- Toda ela de terra batida.
- Quinze metros de comprimento por 2,5 de largura (aproximadamente).

Abrangência da inserção da atividade: extinta.

Vínculo com a cultura local: o vínculo se dá através do clube Centro Português 1º de Dezembro, pois nele qualquer pessoa pode se associar. O centro oferece uma gama de atividades de lazer muito grande, e não só atividades tradicionais portuguesas, mas também atividades como academia, futebol, vôlei, bocha, natação etc. Isso faz fortalecer o contato da comunidade pelotense com o clube, sejam atletas descendentes de portugueses ou não.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o vínculo dos atletas se dava através do centro português, associação que integra descendentes e não descendentes de portugueses, que se utilizavam do espaço do centro para a prática do chinquilho.

MALHA

PELOTAS

Objetivo do jogo: consiste em arremessar placas de ferro (malhas) com a finalidade de derrubar um pino de madeira posicionado na extremidade oposta da cancha, a mais ou menos 10 m de distância do arremessador, ou deixar essas malhas o mais próximo possível do pino, caso não se consiga derrubá-lo.

Materiais utilizados:

- Dois pinos de 20 cm aproximadamente, com formato arredondado e pontiagudo, feitos de madeira.
- Seis malhas de ferro, em forma de discos, com o diâmetro de aproximadamente 10 cm (para diferenciar as malhas de cada equipe, três das seis malhas possuem um furo no centro).



Figura 2 - Malhas e pino, utilizados na prática do jogo

Descrição do jogo: jogo psicomotor, podendo ser individual ou em duplas. Se for jogado em duplas, um atleta de cada dupla fica em cada lado da cancha; caso seja individual, a cada rodada trocam-se os lados, sempre ficando os dois jogadores no mesmo lado da cancha. Os pinos serão colocados distantes mais ou menos 10 m. Todas as seis malhas começam com os jogadores de um dos lados da cancha (um de cada dupla), cada um desses jogadores joga três malhas em direção ao pino que está colocado na outra extremidade, com objetivo de derrubá-lo ou deixá-las o mais próximo possível do pino (cada pino derrubado são dois pontos, e cada malha mais próxima do pino é um ponto). Depois de contabilizados os pontos dessa rodada, os outros integrantes das duplas jogam as malhas em sentido contrário. Os



Figura 3 – Prática do jogo

pontos serão acrescidos àqueles que seu companheiro conquistou. O jogo acaba quando uma das equipes completar trinta pontos.

Número de jogadores e funções: ela pode ser jogada em duplas ou individualmente; se for individual, serão duas pessoas; caso seja em duplas, um jogador de cada dupla em cada lado da cancha, serão quatro pessoas envolvidas.

Espaço do jogo: a malha é jogada em uma cancha específica com piso de terra (chão batido), de forma retangular e delimitada por uma pequena barreira de tijolos em todos os seus lados.

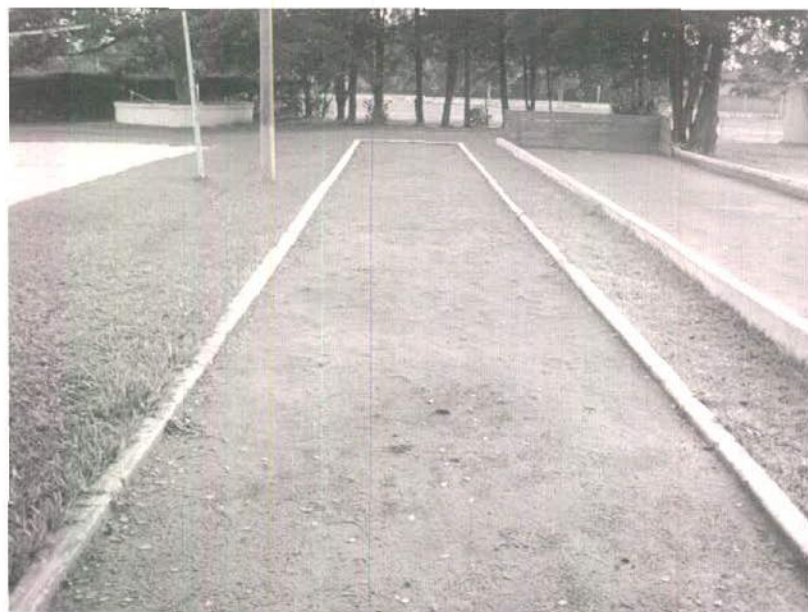


Figura 4 – Cancha da malha

Sistema de pontuação: o sistema de pontuação funciona da seguinte maneira:

- Cada malha colocada mais próxima do pino (quer dizer, mais próxima que a malha do adversário) vale um ponto.
- Cada malha que derrubar o pino vale dois pontos.
- O jogo termina com um total de trinta pontos, somados os pontos dos dois jogadores da dupla.

Obs.: se o jogador derrubar três vezes o pino e deixar as três malhas mais próximas do pino do que o adversário, ele pode somar um total de nove pontos em uma só jogada.

Tempo de duração: não possui um tempo estimado, depende muito das jogadas realizadas.

Finalização do jogo: o jogo é finalizado quando uma das duplas, ou quando o jogador sozinho (modalidade individual), completar trinta pontos.

Premiação: pode ou não ter premiação, isso é acertado antes de começar a partida. Geralmente não ocorre nenhuma premiação.

Modelo organizativo:

- Formal: não existem campeonatos há muito tempo, também não possui nenhum evento específico em que ocorra a prática da malha.
- Informal: quando ocorrem pequenas confraternizações entre amigos, algumas vezes é jogado.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: quem promove os jogos são frequentadores do clube Centro Português 1º de Dezembro.

Membros da organização:

- Árbitros: os árbitros são os próprios jogadores, que ficam atentos às jogadas para não serem prejudicados, eles mesmos tiram as dúvidas através de medições.
- Expectadores: poucos expectadores.
- Público: muito pouco, apenas algum frequentador do clube ou alguém que esteja esperando para jogar também.

Jogadores:

- Idade: todos podem jogar.
- Vestimenta para o jogo: roupa habitual.

Local:

- Específico: cancha de malha.
- Não específico: qualquer lugar plano.

Características:

- Superfície plana.
- Toda ela de terra batida.
- Quinze metros de comprimento por 2,5 de largura (aproximadamente).

Abrangência de inserção da atividade: jogo praticado em fase de regressão, quase extinto.

Vínculo com a cultura local: o vínculo se dá através do clube Centro Português 1º de Dezembro, pois nele qualquer pessoa pode se associar. O centro oferece uma gama de atividades de lazer muito grande, e não só apenas atividades tradicionais portuguesas, mas todo tipo de atividades (academia, futebol, vôlei, bocha, natação etc.), isso faz fortalecer o contato da comunidade pelotense com o clube, sejam elas descendentes de portugueses ou não.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o vínculo dos atletas se dá através do centro português, todos são associados ao centro.

SUECA

PELOTAS

Objetivo do jogo: na sueca, o objetivo é acumular o maior número de cartas para pontuar mais que os adversários

Materiais utilizados:

- Baralho francês.
- Uma mesa comum de madeira.
- Quatro pessoas (duas duplas).

Descrição do jogo: se constitui em um jogo de mesa, jogado com baralho francês. O jogador que começa é o mesmo que irá cortar o baralho. Os outros jogadores devem seguir o naipe jogado pelo primeiro jogador. O jogador que não tiver cartas do naipe puxado pode jogar cartas de qualquer outro naipe, incluindo o trunfo. A carta mais alta do naipe, ou o trunfo mais alto, ganha a rodada. O jogador que ganhou puxa o próximo naipe.

Se algum jogador mentir sobre a ausência de algum naipe na sua mão e for pego, ele estará "renunciando" ao jogo. Então a dupla oponente ganha o jogo automaticamente.

Nenhum sinal é permitido entre os parceiros.

Há um artifício que impede o início da partida. Se por acaso o jogador que cortou o baralho tiver dez pontos ou menos em sua mão, ele pode baixar o jogo. Assim, repete-se toda a operação do início, com diferente embaralhador.

Joga-se no sentido horário. O primeiro embaralhador é escolhido aleatoriamente. A pessoa que embaralha passa as cartas para o parceiro para que este corte o baralho. Este então passa as cartas para quem está à sua direita, que será a pessoa que distribuirá as cartas. O distribuidor tira a última carta do baralho e a vira, revelando, assim, o trunfo (que é o naipe da carta virada). Depois disso, ele dá dez cartas de uma vez só à pessoa à sua esquerda e continua distribuindo no sentido horário. A carta virada pertence ao distribuidor. Porém, o distribuidor pode escolher virar a primeira carta para revelar o trunfo. Assim, ele tira nove cartas para ele (1+9=10) e distribui no sentido anti-horário.

Desse modo, a sueca é um jogo para quatro jogadores em duplas, dois contra dois, com os parceiros sentados opostamente. O baralho tem somente quarenta cartas, são removidas as cartas de números 8, 9 e 10. A ordem das cartas em cada naipe, de cima para baixo, é: Ás, 7, Rei, Valete, Rainha, 6, 5, 4, 3, 2.

Assim como a posição alta do sete, o Valete vale mais que a Rainha. Talvez porque no antigo baralho português as figuras eram o Rei, o Cavaleiro e a Dama, a figura feminina sendo a menor. Fonte: <<http://www.jogosueca.com/regras-jogo-sueca/>>.

Número de pessoas envolvidas: quatro jogadores, ou seja, duas duplas que se enfrentarão, ao passo que podem ocorrer várias partidas simultaneamente, em outras mesas.

Espaço do jogo: Centro Português de Rio Grande, em Rio Grande e/ou na residência dos jogadores.

Participantes: apenas aqueles que estão participando da partida, quatro pessoas por mesa.



Figura 5 – Cena do jogo

Sistema de pontuação: as cartas valem:

- Ás: 11 pontos.
- Sete: dez pontos.
- Rei: quatro pontos.
- Valete: três pontos.
- Rainha: dois pontos.
- 6, 5, 4, 3, 2: zero.

Há 120 pontos somados no baralho. O time que tiver, ao fim da partida, mais que a metade (+ de 60) dos pontos totais ganha um ponto.

Se um time consegue 91 pontos ou mais, a partida valerá dois pontos.

E, ainda, se um time ganha todas as rodadas da partida, o jogo termina automaticamente. Isso é conhecido como “dar uma bandeira”. Conseguindo 120 pontos, mas perdendo uma rodada, não é suficiente para “dar uma bandeira” e, nesse caso, a partida vale somente dois pontos.

Havendo um empate, os dois times fazem sessenta pontos, ninguém marca pontos, porém a próxima partida vale dois pontos. Conseguindo um time fazer 91 ou mais nessa partida, ela valerá três pontos. Acontecendo novo empate, a partida valerá três pontos e não quatro, como se poderia pensar.

O placar do jogo é comumente marcado usando cruzes e pontos (Figura 6).

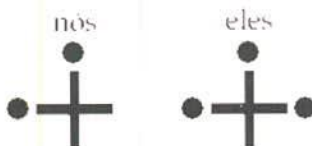


Figura 6 – Placar do jogo

No exemplo, “Nós” tem dois pontos e “Eles” tem três pontos. Cada bolinha equivale a um ponto.

Tempo de duração: varia de acordo com as cartas que cada jogador tem na mão.

Finalização do jogo: por pontuação. A dupla que tiver ao fim da partida mais que a metade (mais de sessenta) dos pontos totais, ganha um ponto. A marcação dos pontos vai até quatro, então quem fizer quatro pontos primeiro ganha.

Premiação: quando os jogos acontecem no Centro Português não há premiação, a não ser que estejam jogando para classificar as seis duplas que posteriormente venham a disputar os encontros das Comunidades Portuguesas e Luso-Descendentes do Cone Sul, que atualmente contam com a participação dos seguintes clubes: Centro Português de Pelotas, Centro Português de Rio Grande, Casa de Portugal de Porto Alegre, Centro Cultural Português de Ijuí, associações portuguesas da Argentina (Buenos Aires) e do Uruguai (Montevidéu). Esses encontros acontecem anualmente, de modo que, a cada ano, o encontro é realizado em um desses centros supracitados. A dupla que se consagra vencedora desse encontro ganha da Transportes Aéreos Portugueses (TAP) uma viagem a Portugal. Já quando realizam torneios familiares, geralmente a premiação são troféus.

Modelo organizativo:

- Formal: os encontros das Comunidades Portuguesas e Luso-Descendentes do Cone Sul acontecem anualmente no mês de outubro, sendo que se faz um rodízio entre os clubes participantes.
- Informal: em Rio Grande, o jogo da sueca é jogado no Centro Português e na residência dos jogadores, sendo que as próprias pessoas é que organizam esses jogos, juntamente com os dirigentes do Centro Português.

Instituição organizadora:

- Federação desportiva: os jogos que são organizados pela Federação Desportiva da Sueca só acontecem uma vez por ano, no mês de outubro, que são os encontros das Comunidades Portuguesas e Luso-Descendentes do Cone Sul.
- Modelo não desportivo: os jogos de sueca que acontecem no Centro Português e na residência dos jogadores são organizados pelas próprias pessoas que jogam sueca, juntamente com os dirigentes do Centro Português.
- Data: os jogos que são organizados pela Federação Desportiva de Sueca só acontecem uma vez por ano no mês de outubro.

Membros da organização:

- Árbitros: apenas possuem árbitros oficiais os encontros das Comunidades Portuguesas e Luso-Descendentes do Cone Sul, sendo um árbitro em cada mesa; já nos jogos que acontecem no Centro Português e/ou na residência dos jogadores, os árbitros são os próprios jogadores.
- Expectadores: nos encontros das Comunidades Portuguesas e Luso-Descendentes do Cone Sul, não são permitidos expectadores; já nos jogos que acontecem no Centro Português e/ou na residência dos jogadores, há alguns expectadores.
- Tipo de público: familiares dos jogadores ou jogadoras.

Jogadores:

- Idade: pessoas de todas as idades podem jogar.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: variada.
- Vestimenta para o jogo: não há vestimenta específica.

Local:

- Específico: no Centro Português de Rio Grande, na residência dos jogadores e em encontros das Comunidades Portuguesas e Luso-Descendentes do Cone Sul que acontecem em algum dos clubes/centros que fazem parte do evento.

- Características: o jogo da sueca, segundo o entrevistado, é um jogo inventado por mudos, por isso durante o jogo não se deve conversar, fazer sinais e até mesmo ter pessoas assistindo.

Histórias ou palavras representativas do jogo:

- Canções ou poemas: “Tava jogando sueca quando uma velha careca me apareceu, vinha com um filho no colo dizendo ao povo que o filho era meu, não senhora, o filho é seu que Deus lhe deu.”

Abrangência da atividade: essa atividade abrange jogadores de Rio Grande, Pelotas, Ijuí, Porto Alegre, Buenos Aires e Montevideú.

Abrangência de inserção da atividade: em fase de progressão.

Existência de integração com outros municípios: há integração entre os seguintes centros/clubes: Centro Português de Pelotas, Centro Português de Rio Grande, Casa de Portugal de Porto Alegre, Centro Cultural Português de Ijuí, Associações Portuguesas da Argentina (Buenos Aires) e do Uruguai (Montevideú).

Vínculo com a cultura local: dá-se através do Centro Português de Rio Grande, que tenta manter viva a cultura portuguesa no município de Rio Grande.

JOGO DO SAPO

RIO GRANDE

Objetivo do jogo: arremessar 12 moedas, antigas e pesadas, de uma determinada distância em direção à boca de um sapo de bronze que fica de boca aberta sobre uma caixa de madeira com diversos orifícios, somando o maior número de pontos.



Figura 7 – Sapo de bronze utilizado no jogo

Materiais utilizados:

- Moedas antigas e pesadas.
- Uma caixa retangular de madeira, com uma chapa de ferro na parte superior, sendo que nessa chapa encontram-se orifícios para que as moedas possam cair.
- Um sapo de bronze.

Descrição do jogo: cada jogador arremessa suas 12 moedas de uma determinada distância, com o objetivo de acertar a boca do sapo ou os demais orifícios da caixa, acumulando, assim, certa pontuação. O objetivo maior é acertar a boca do sapo, pelo fato de a pontuação ser maior. Quando as moedas caem nos orifícios da caixa, também são somados pontos, só que menores em comparação aos da boca do sapo. Vence o jogo a pessoa, dupla ou trio que obtiver maior pontuação.

Espaço do jogo: Salão Comunitário da Ilha dos Marinheiros, em Rio Grande. O jogo ocorre em um local retangular. A caixa com o sapo deve ficar a 1 m da parede (linha de fundo); para os lados, são 2 m para cada lado; a 4 m do sapo para frente será a linha de saída. O arremessador deve jogar as moedas entre a linha de lançamento (3 m) e a linha de 4 m, essa será a área de arremesso.



Figura 8 – Moedas utilizadas no jogo



Figura 9 – Espaço do jogo

Fonte: <<http://www.eljuegodelsapo.com.ar/>>.

Número de jogadores e funções: participam dois jogadores (um contra o outro) ou duas duplas (uma contra a outra) ou dois trios (um contra o outro) por rodada, e não há funções.

Sistema de pontuação: a pontuação se dá através da soma de cada arremesso do(s) jogador(es).

Tempo de duração: o tempo é bastante variado, pois depende da pontaria do jogador e também da velocidade de arremesso de cada jogador.

Finalização do jogo: por pontuação, sendo que o jogo finda quando os participantes tiverem arremessado todas as suas moedas (12 para cada um).



Figura 10 – Caixa utilizada sob o sapo de bronze, onde a pontuação é verificada.

Premiação: a pessoa, a dupla ou o trio que perdia a partida deveria pagar um refrigerante, um copo de vinho ou o que fosse pré-estabelecido antes do início do jogo ao vencedor ou vencedores.

Modelo organizativo:

- Formal: não existem campeonatos, também não há nenhum evento específico em que ocorra a prática desse jogo.
- Informal: em Rio Grande, o jogo do sapo era realizado no Salão Comunitário da Ilha dos Marinheiros. O jogo acontecia diariamente. Todas as noites, após o jantar em família, as pessoas interessadas deslocavam-se até o salão comunitário para praticar esse jogo.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: quem promovia o jogo do sapo eram os próprios moradores da Ilha dos Marinheiros interessados por tal prática.

Membros da organização:

- Árbitros: os árbitros são os próprios jogadores, que ficam atentos às jogadas para não serem prejudicados.
- Expectadores: o número de expectadores geralmente era grande.
- Tipo de público: familiares dos jogadores ou jogadoras (moradores e membros da diretoria da comunidade).

Jogadores:

- Idade: variada.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: predominantemente agricultores(as) e pescadores.
- Vestimenta para o jogo: roupa habitual.

Local:

- Específico: ocorria no Salão Comunitário da Ilha dos Marinheiros, local onde se encontravam os equipamentos do jogo.

Abrangência da atividade: local, pois apenas as pessoas da localidade da Ilha dos Marinheiros se reuniam para jogar.

Abrangência de inserção da atividade: o jogo do sapo era um jogo de abrangência local que hoje se encontra extinto pela falta de equipamentos, ou seja, desde o momento em que os equipamentos deterioraram ninguém mais jogou.

JOGO DO SOL

RIO GRANDE

Outra denominação:

► CUDILHO

Objetivo do jogo: ganhar as cartas de maior pontuação para vencer o jogo.

Materiais utilizados:

- Baralho espanhol.
- Uma mesa comum de madeira.

Descrição do jogo: pode ser jogado entre três ou quatro pessoas; quando jogado em quatro, uma pessoa será o curinga, que não participará da rodada. Cada jogador receberá 12 cartas, um dos três jogadores cantará o “hino do sol”, esse jogador fará seu jogo sozinho, enfrentado os outros dois jogadores, que não poderão trocar nenhum tipo de sinal. Quem estiver jogando sozinho, o mão, sempre começará a rodada, os demais jogadores devem seguir o naipe do jogador de mão; caso não consigam, devem seguir o trunfo, sempre cobrindo a carta anterior.

- Sete: cinco pontos.
- Ás: quatro pontos.
- Rei: três pontos.
- Valete: dois pontos.
- Dama: um ponto.
- Dez: zero.

Número de jogadores e funções: no mínimo três pessoas e no máximo quatro pessoas por mesa.

Espaço do jogo: jogam nos bares da Ilha dos Marinheiros.

Sistema de pontuação: por pontos.

Tempo de duração: varia de acordo com as cartas que cada um tem na mão. Pode durar uma tarde inteira.

Finalização do jogo: por pontuação.

Premiação: jogam por um refrigerante, por uma cerveja ou mesmo por um lanche no próprio bar em que estão jogando.

Modelo organizativo:

- Informal: na Ilha dos Marinheiros, o jogo do sol é jogado em algum dos bares que por lá existem.

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: as próprias pessoas que jogam o jogo do sol é que organizam essa atividade.

Membros da organização:

- Expectadores: pessoas que se encontram no bar, local onde ele é normalmente jogado.
- Tipo de público: geralmente homens.

Jogadores:

- Idade: variada.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: geralmente agricultores e/ou pescadores.
- Vestimenta para o jogo: não há vestimenta específica.

Local:

- Específico: nos bares da localidade da Ilha dos Marinheiros.

Abrangência da atividade: local, pois os jogadores são moradores da Ilha dos Marinheiros que jogam por passatempo.

Abrangência de inserção da atividade: o jogo do sol é uma atividade que hoje não é muito praticada, apenas um grupo de aproximadamente dez homens que ainda joga.

Vínculo com a cultura local: segundo a pessoa entrevistada, é um jogo trazido pelos imigrantes portugueses quando chegaram a Rio Grande.

CORRIDA DE CAÍCOS

RIO GRANDE

Objetivo do jogo: o objetivo principal é completar o percurso da corrida antes dos outros competidores.

Materiais utilizados:

- Caíco de 6 m aproximados (feito de madeira).
- Vela principal.
- Pequeno foque na frente.
- Sacos com areia.
- Galão de plástico cortado (com a finalidade de tirar a água que entra na embarcação).



Figura 11 – Caíco

Descrição do jogo: se constitui em um jogo sociomotor de cooperação-oposição, cuja corrida começa com todos os competidores alinhados, para que possa ser dada a largada. Após o tiro inicial de largada, os competidores devem percorrer um percurso em linha reta, até chegarem a uma boia, onde devem fazer a volta e retornar à linha de largada. A linha de chegada é determinada por duas embarcações maiores, os competidores devem passar entre essas embarcações para serem determinadas as devidas posições.

Número de jogadores e funções: são três competidores em cada caíco, cada um possui uma função específica durante a competição. Um dos competidores se encontra no centro do caíco,



Figura 12 – Caícos alinhados para a largada

controlando o peso, para que a embarcação não vire. O segundo fica na frente do caíco, controlando a vela menor (foquim), o terceiro tripulante fica na parte de trás do barco, com a função de controlar o leme, que determina a direção do barco.

Espaço do jogo: o mar.

Tempo de duração: pouco vento, 2 h aproximadamente. Muito vento, 40 min aproximadamente.

Finalização do jogo: quando os competidores atravessam a linha de chegada.

Premiação: os três mais bem colocados recebem prêmio em dinheiro e troféus. Quando é praticado informalmente, o prêmio passa a ser uma rodada de cerveja ou até apostas em dinheiro.

Modelo organizativo:

- Formal: a corrida de caícos é realizada durante a Festa do Mar, que ocorre de dois em dois anos, e teve sua 15ª edição em 2013.
- Informal: também foi relatado pelos pescadores entrevistados que, às vezes, em temporadas mais quentes, ocorre de maneira informal, a partir de apostas individuais, a corrida entre os pescadores, sendo que a premiação passa a ser uma rodada de cerveja ou até apostas em dinheiro.



Figura 13 – Competição de caícos em Rio Grande (RS)



Figura 14 – Tripulantes de um caíco

Instituição organizadora:

- Modelo não desportivo: o evento é uma realização da Femar Agência de Desenvolvimento.
- Data: 1961.

Membros da organização:

- Árbitros: apenas uma pessoa cuidando para que os competidores façam a volta na boia e outro cuidando as posições dos competidores durante a chegada.
- Tipo de público: visitantes da Festa do Mar.

Jogadores:

- Idade: a partir dos 14 anos.
- Profissão: agricultores.
- Vestimenta para o jogo: apenas o colete salva-vidas é obrigatório.

Local

- Não específico: o mar, entre a Ilha dos Marinheiros e a cidade de Rio Grande.

Abrangência da atividade: local.

Dados históricos: a Festa do Mar foi realizada pela primeira vez há cinquenta anos. O objetivo desse grandioso evento, desde seu início, é salientar as potencialidades turísticas e econômicas da região, ao mesmo tempo que resgata, em cada cidadão, o orgulho e o amor por essa terra. Organizada pela Femar Agência de Desenvolvimento, a Festa do Mar é um evento de característica popular, portanto preocupado em servir a comunidade através de uma programação cultural e esportiva diversificada que satisfaça e motive a todos.

Abrangência de inserção da atividade: está em fase de regressão, devido à pouca utilização dos barcos movidos à vela no dia a dia dos moradores da região.

Existência de integração com outros municípios: participam do evento pescadores do município de São José do Norte.

Vínculo com a cultura local: antigamente os caícos eram utilizados para o trabalho dos moradores da ilha, mas têm sido usados como meio de locomoção até a cidade de Rio Grande.

Influência da formação profissional dos organizadores com a manifestação cultural: o organizador da corrida na 13ª edição da Festa do Mar foi o Sr. Adão Amândio Souza, que é treinador de equipes de bocha do município.

JOGO DO BOTÃO

RIO GRANDE

Objetivo do jogo: deixar o botão a menos de um palmo do botão do outro jogador.

Materiais utilizados: dois botões.

Descrição do jogo: consiste em lançar um botão, utilizando o dedo polegar, em uma parede. O primeiro jogador lança seu botão, o próximo jogador deve lançar o seu botão e tentar deixá-lo a menos de um palmo de distância do botão do adversário; caso consiga, vencerá a rodada; caso não, o outro jogador vence a rodada.

Número de jogadores e funções: pode ser jogado com um número variável de participantes.

Espaço do jogo: local onde haja uma parede e local limpo em sua frente.

Sistema de pontuação: a cada rodada, é somado um ponto para o jogador vencedor.

Tempo de duração: variável.

Finalização do jogo: o número de pontos para a finalização é definido pelos jogadores.

Membros da organização:

- Árbitros: são os próprios jogadores.
- Tipo de público: geralmente jovens e crianças;

Jogadores

- Idade: variada.
- Escolaridade: variada.
- Profissão: geralmente agricultores e/ou pescadores.
- Vestimenta para o jogo: não há vestimenta específica.

Abrangência de inserção da atividade: extinta.

Referências

BETEMPS, Leandro Ramos; VIEIRA, Margareth Acosta. Turismo pela história da colonização no sul do Rio Grande do Sul: o caso das colônias francesa e municipal de Pelotas/RS. **Revista Eletrônica de Turismo Cultural**, São Paulo: USP, v. 2, n. 2, p. 1-24, 2008.

FISS, Regina Lucia Reis de Sá Britto. A imigração portuguesa e as associações como forma de manutenção da identidade lusitana – sul do Brasil. **Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales**, Barcelona: Universidad de Barcelona, v. 27, n. 94, ago. 2001. Disponível em: <<http://www.ub.edu/geocrit/sn-94-27.htm>>. Acesso em: 10 set. 2011.

HERÉDIA, Vania. A imigração europeia no século passado: o programa de colonização no Rio Grande do Sul. **Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales**, Barcelona: Universidad de Barcelona, v. 10, n. 94, ago. 2001. Disponível em: <<http://www.ub.edu/geocrit/sn-94-10.htm>>. Acesso em: 10 set. 2011.

IBGE. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 10 set. 2011.

MUNDO PORTUGUÊS. **Presença portuguesa é tema de palestras no Uruguai**. 2011. Disponível em: <<http://www.mundoportugues.org/content/1/1422/presenca-portuguesa-tema-palestras-uruguai>>. Acesso em: 12 abr. 2011.

LEVY, Maria Stella Ferreira. O papel da migração internacional na evolução da população brasileira (1872 a 1972). **Revista de Saúde Pública**, São Paulo, n. 8 (suplemento), p. 49-90, 1974.

TORRES, Luiz Henrique. A colonização açoriana no Rio Grande do Sul (1752-63). Biblos: **Revista do Departamento de Biblioteconomia e História da FURG**, Rio Grande, v. 16, p. 177-189, 2004.

PARTE II

*Jogos Tradicionais
em Outros Contextos*

*O Jogo Tradicional como
Patrimônio Cultural Luso-Brasileiro.
O Caso do Jogo Beto/Betes*

Paulo Coêlho de Araújo

(Universidade de Coimbra/Portugal)

Ana Rosa Fachardo Jaqueira

(Universidade de Coimbra/Portugal)

Mário Duarte Maia Rodrigues

(Escola E. B. nº 2 da Lousã/Portugal)

Pere Lavega Burgués

(INEFC, Universidade de Lleida/Espanha)

O jogo teve, através dos tempos, significados e funções diversas para o ser humano. Ainda hoje se pretende justificar, de acordo com novas descobertas, um novo fio condutor para explicar o modo como o homem viveu, de onde veio, como sobreviveu e como se relacionou com tudo o que estava à sua volta.

O jogo permitiu igualmente ao homem, ao longo dos tempos, desenvolver-se física, mental e socialmente, sendo, inclusive, considerado como o fator essencial para justificar o aparecimento da cultura. O elemento lúdico esteve sempre presente na sociedade, revelando-se um impulso social

e, sendo anterior à cultura, está na origem da vida humana e da cultura (HUIZINGA, 1990). Estamos diante de um tema que originou e alimentou grandes controvérsias.

A história do homem está relacionada diretamente com a atividade física desde os tempos mais recuados, em que se encontraram vestígios que assim o comprovam. É o caso das várias pinturas rupestres nas cavernas, que revelam a necessidade de mostrar os seus feitos e de preservar os seus atos, sendo, porventura, a base do início do seu instinto lúdico. É, pois, aqui, que podemos considerar que todo esse processo se inicia, estando o homem e o jogo, desde há muito, intrinsecamente ligados.

As atividades físicas nos povos primitivos corresponderam essencialmente a um fim utilitário, sendo os seus exercícios expressões das suas ocupações diárias, baseados no treino e no aperfeiçoamento dessas técnicas. São conhecidas as caminhadas, o nadar, o correr, o saltar, o lançar, atividades essas que se tornaram mais precisas e mais refinadas, permitindo ao homem vencer e afirmar-se no seu meio, através da melhoria das suas capacidades de destreza, resistência, velocidade e força, implementando ainda todo um conjunto de processos mentais que o fizeram revelar-se entre os outros animais como um ser superior.

Em Portugal, o jogo tradicional tem manifestações desde os tempos pré-históricos (SARAIVA, s.d.). Os Lusitanos (povo da Lusitânia), segundo Estrabão, geógrafo grego (apud PEREIRA, 1890, p. 45), “[...] divertiam-se com danças, música e jogos gímnicos, hoplíticos em que fingiam combater e se exercitavam para a guerra; realizavam combates de pugilato, corridas e saltos”.

Passando de uma fase primitiva para a do desenvolvimento das sociedades organizadas, a hierarquização da sociedade em classes, desde os tempos mais remotos, foi uma demonstração do reconhecimento do poder, constituindo-se o tempo livre um privilégio das classes mais nobres, desde a Antiguidade até a Idade Média. Segundo Mariana (1854), a prática de atividades lúdicas não foi só uma forma de ocupar os grandes senhores nos momentos de paz, mas também um meio de preparação para a guerra, tendo sido também utilizadas como um meio de formação do carácter e preparação para a vida adulta dos jovens.

Durante a Idade Média, começa-se a sentir de forma mais marcada as diferenças entre os jogos do povo em geral e os jogos da nobreza. De qualquer

forma, todos os quadros sociais da Idade Média eram norteados pela Igreja Católica, a qual lutou contra o paganismo das festas, substituindo os dias feriados greco-romanos por cerimônias festivas dedicadas aos santos e combatendo os pecados da carne, sendo os jogos, em especial os jogos de fortuna ou azar, considerados práticas inúteis e perigosas, pois desviavam os homens dos deveres para com Deus e do respeito pelos valores espirituais. De acordo com Marques (1963), o povo encontrava as suas principais distrações por ocasião das festas do calendário religioso, em que se jogavam *cartas, dados, vaca, jaldete, butir, porca, torrelhas, conca, badalassa, pião, áleo e dinheiros secos e molhados*.

Por seu turno, explica Saraiva (s.d.), a nobreza medieval, que tinha bastante tempo livre, dedicava-se a jogos *cinagéticos*, à *equitação*, a *jogos de combate* (justas, torneios) – em que dominava a aprendizagem da disciplina, a afirmação do espírito de competição, a revelação da habilidade, da força individual –, a vários jogos de salão como o xadrez, por exemplo. Outros jogos tinham a participação dos diferentes estratos sociais, como as *touradas*, os *momos*, as *canas* e as *justas*.

Esse fenômeno não se limitou unicamente às classes que mais tempo livre tinham, assim reconhece-se que também as classes mais pobres souberam, ao longo dos tempos, entender como e quando poderiam saber desfrutar dessas mesmas atividades. Portanto, se o tempo de lazer era para uns uma ocupação diária, fazendo parte do seu cotidiano, para outros era reservado para momentos associados ao trabalho, ou mesmo associados a todas as oportunidades que se enquadravam em momentos de final de ciclos de trabalho, tais como as *desfolhadas*, *apanha da azeitona*, *vindimas* ou em *festas, feiras e ro variadas*. Prova disso está nas informações que nos são disponibilizadas pelos principais cronistas da época, noticiando a maneira como o povo se divertia, de onde se destacam evidências dos *jogos do pau*, *dos dados*, *a luta corpo a corpo*, *andas* e outras expressões, muitas delas utilizando os materiais de uso cotidiano das suas tarefas laborais.

Garcia de Resende, secretário do Rei D. João II, cronista, poeta e homem das artes, que se diz ter sido muito alegre e que gostava de cantar, escreveu o Cancioneiro Geral, impresso em 1516 (BARREIROS, s.d.), e também a crônica do Rei D. João II, focando muitas situações do cotidiano, em que se

destacam as expressões lúdicas da sociedade portuguesa das mais distintas classes sociais²⁴ à época.

Também os nossos reis, D. João I, com o seu livro de *Montaria*, e mais tarde D. Duarte, com o seu *Livro da ensinança da arte de bem cavalgar toda sela*, reconhecem aos jogos e às atividades físicas uma importância primordial na ocupação e formação dos fidalgos. Esses livros podem ser considerados como autênticos manuais de ensino, uma vez que sugeriam não só atividades para ocupar o tempo livre dos nobres, como, ainda, que jogos e atividades seriam mais indicados para a educação dos jovens ou para os adultos. Essa perspectiva pedagógica tinha não só o intuito de melhorar o manejo das armas e a condição física, de modo a permitir aos nobres estarem sempre preparados para a guerra, mas também indicava aqueles jogos que deviam ser banidos por não combaterem o ócio e porque alimentavam as *manhas*. A partir das literaturas referidas, podemos perceber uma perspectiva de utilização dos jogos como um meio de formar um certo tipo de Homem e um certo tipo de sociedade.

No entanto, desde os seus primórdios, o jogo teve uma conotação com práticas pagãs, o que levou a Igreja, desde o início das suas emanações sociais, a afastá-lo das suas possíveis origens e simbolismos, condenando-o em todos os locais que envolvessem grandes multidões, ou seja, nas feiras ou nas festas. Ainda no aspecto da proibição dos jogos, além do referido anteriormente, D. Dinis condenava à morte todos os que, de uma maneira ou de outra, viciassem no jogo, seguindo-se a este D. Afonso IV, que proibiu a *tafolagem*, mas não sendo somente essa proibição em relação aos jogos de cartas, pois, segundo Marques (1963, p. 194), “D. João I puniu igualmente o jogo de dados, tendo inclusive proibido a torelha, a vaca, o jaldete, o butir, o cure-cure e a porca.”

A proibição dos jogos é uma das facetas mais características da Idade Média, devendo-se essencialmente essa atitude ao fato de muitos dos jogos estarem associados a tais práticas e por ainda se verificar em muitos deles uma atitude violenta entre os seus participantes e por serem considerados perniciosos para a sociedade.

²⁴ “Vimos festas e reaes que em Évora forão fectas. Nã se virã outras taes tam ricas, nem tâ perfectas, nem gastos tâ desiguaes: Que multidam de borcados, Que justas, momos, torneos?” ou ainda “Vimos jogos e mãcaes també de pequena pêla infinitos e geeraes entre povo e principaes em Portugal e Castella. Isto com o tempo passou ‘pela grande’, começou ‘fluxo’, primeira ‘rumfá’ ficou derradeira, e como tudo acabou.” (GARCIA DE RESENDE apud LIMA, 1926b, p. 345).

O sistema de educação da Idade Média, como todos os sistemas organizados, tendeu a perpetuar-se, e essa estabilidade acarretou defeitos ao longo dos tempos que se tornaram alvo de críticas por parte daqueles que começavam a defender que as maneiras de preparar os jovens nobres não se enquadravam com a evolução do pensamento do homem. Assim, no século XVI, dá-se início a todo um processo de mudança na educação que vai ditar novas regras, combatendo muito do que até aqui era perspectivado para a educação dos jovens.

Como elucida Manson (2002), aparece nessa época (a que se deu o nome de “Renascimento”) uma forma diferente de pensar que vem conciliar de novo a educação intelectual com a moral e a física. Essa corrente, denominada de Humanista (baseada em documentos anteriores, conciliava a educação grega com o Cristianismo), caracterizava-se pela reconciliação da educação moral com a física e aconselhava a prática de exercícios corporais, com fins de higiene e de “endurecimento”, encontrando-se como principais expoentes nessa corrente de pensamento nomes como Francis Bacon (1561-1626), Jerônimo Mercurial (1530-1606) e, em Portugal, Jerônimo Osório (1506-1580), que tentaram demonstrar as diferenças entre as vantagens do ensino do formalismo escolástico e a versão mais moderna, baseada nos princípios da natureza em que os jogos se vão revelar um meio essencial para a construção e a maturação da personalidade da criança.

No século XVIII, J. J. Rousseau, Tissot e Pestalozzi contribuíram muito com os seus trabalhos para a promoção da importância das atividades físicas na formação dos jovens. Nasceram entre esse século e o seguinte diversas correntes que, desde a prática de jogos visando a um espírito coletivo com base na obediência a regras de conduta rigorosas, até à prática da Ginástica, tentavam promover a correta formação do homem.

No percurso do homem e da sociedade ao longo dos tempos, está a atividade física primeiro e depois todo um processo que, desempenhando-se desde os primórdios até os nossos dias, sofreu transformações. A promoção do jogo a desporto, surgindo já como atividade organizada, assume tal papel que a sociedade no final do século XIX organiza os primeiros Jogos Olímpicos da Era Moderna.

O século XIX em Portugal é marcado por uma grande efervescência política traduzida na frequência de acontecimentos revolucionários dirigidos contra a ordem estabelecida por um intenso movimento nacionalista, e

por profundas alterações na economia e no trabalho. Nesse contexto, surgem diversas correntes de Educação Física, os exercícios gímnicos realizados em aparelhos (cavalo, barra fixa, barras paralelas), jogos coletivos variados, passeios e corridas pedestres (VITERBO, 1900), e, paralelamente, surge o espírito coletivo, a obediência rigorosa às regras de conduta e a formação moral, bem como a realização de desfiles, espetáculos e festas nacionais que sublinhavam aniversários de acontecimentos históricos.

Estudos atuais

Baseados nas publicações realizadas por todos os grandes nomes da etnografia portuguesa e de outros estudiosos da cultura lusitana no que respeita às suas expressões lúdicas, pudemos documentar nos últimos dez anos uma série de jogos que fizeram parte do cotidiano de homens, mulheres e crianças que os praticaram ao longo dos tempos, os quais chegaram aos nossos dias através de fontes diversas, permitindo-nos conhecer as suas principais características e possíveis variações, principalmente influenciadas pelos conjuntos populacionais de onde foram identificados.

Do conjunto desses jogos identificados nas literaturas consultadas, constatamos que muitos deles fizeram parte da vida das comunidades das distintas regiões portuguesas, salvaguardando-se algumas peculiaridades que decorrem das possíveis influências dos povos que habitaram a Lusitânia, jogos estes que ainda continuam a fazer parte do cotidiano dos cidadãos portugueses, independentemente do gênero e de idades, e outros que, por desuso, já não constam dos atuais estudos realizados no decurso dos séculos XX e XXI ou apenas são referidos como expressões que tiveram algum relevo em outros tempos.

Mesmo reconhecendo a importância dos trabalhos realizados nos séculos passados, acreditamos que eles possam não ter contemplado a totalidade das expressões lúdicas em Portugal no tempo dos seus registros, se considerarmos os meios e as condições para fazê-los, além dos procedimentos metodológicos utilizados. Atualmente, identificamos que cada vez menos têm sido realizados novos estudos sobre as expressões lúdicas portuguesas, o que não nos permite constatar, nos dias que correm, o grau de vitalidade daqueles jogos ou brincadeiras praticados no passado e a sua sobrevivência ou dinâmicas sofridas, quer nas ilhas, quer no continente.

A partir dessas constatações, e no desenvolvimento de linhas de pesquisas de caráter antropológico dinamizadas na Faculdade de Ciências dos Desportos e Educação da Universidade de Coimbra, intituladas “Jogos, brinquedos e brincadeiras de nossos avós” e “Estudos etnográficos e etnológicos dos jogos tradicionais portugueses”, até o momento realizadas em distintas localidades portuguesas no continente e nas ilhas, destacando-se, no que respeita à primeira linha de pesquisa, incursões nas localidades de Pernes, Anadia, Aveiro, Cantanhede, Vieira de Leiria, Condeixa-a-Nova e Mação, e, para a segunda, nos distritos de Coimbra, Guarda, Lousã, Évora, Ilha Terceira nos Açores e Santa Comba Dão (mais especificamente nas localidades de S. Facundo, Zambujal, Bairro das Lameirinhas, Sortelha, Serpins, São Miguel do Machede e na Freguesia de Santa Bárbara). A pretensão era diagnosticar, através do registro das representações sociais, o quadro das expressões lúdicas praticadas nas primeiras quatro décadas do século passado e os processos concorrentes para o seu desaparecimento ou dinamismos nas sociedades onde estavam inseridos.

No desenvolvimento dessa primeira linha de pesquisa, foram realizadas (nas localidades de Pernes, Anadia, Aveiro e Mação e, nesta última, nas freguesias de Cardigos, Carvoeiro, Envendos, Mação e Ortiga), 43 entrevistas a indivíduos do gênero masculino com idades compreendidas nos extremos etários dos 70 aos 93 anos. Quanto ao gênero feminino, foram aplicadas 36 entrevistas aos indivíduos situados nos extremos etários dos 65 aos 93 anos, nas localidades de Anadia, Cantanhede, Vieira de Leiria e Condeixa-a-Nova. Dos resultados dos estudos realizados sobre os “Jogos, brinquedos e brincadeiras de nossos avós”, foi inventariado um quantitativo de 36 jogos, todos eles referenciados pelos entrevistados e detectados em distintos distritos e freguesias de regiões portuguesas.

Do referido estudo, não só se inventariaram as expressões por nós consideradas como “brincadeiras”, por entendê-las distintas das práticas denominadas de “jogos”, ao analisar as suas características, funções e aplicações diferenciadas, como também o respeitar das indicações dos indivíduos entrevistados, dados que no momento estão sendo trabalhados com mais atenção. Outro elemento inventariado neste estudo foram os “brinquedos” tradicionais por eles usados na sua infância, identificando as suas principais características, funções e materiais.

Dos jogos inventariados nas localidades portuguesas pesquisadas, constatamos que algumas dessas expressões se apresentaram semelhantes quanto aos seus objetivos e funções, apenas se diferenciando no formato do espaço de jogo, no estabelecimento de algumas regras e, mais especificamente, na sua denominação. Isso nos permite inferir que a ocorrência desse fenômeno se deva a elementos terminológicos usuais em distintos distritos portugueses em face dos processos das formações das comunidades em que foram desenvolvidos os inquéritos, onde verificamos, em alguns casos, serem muito distintas as origens dos entrevistados em relação ao atual local de residência, destacando-se, a título de exemplo, para as situações referidas, os jogos *da macaca*, *do caracol*, *da semana* e *giroplano* (quanto ao nome), por um lado e, por outro, os jogos *da malha*, *do Fito*, *do Meco*, *Xinquilho* e *Petisca* (quanto à forma, espaço e nome).

Das referências dos entrevistados, entre um leque mais alargado de expressões lúdicas, apresentaram-se como os jogos mais destacados os que se seguem no quadro 1, evidenciando-se ainda o gênero dos seus praticantes.

Nome do jogo	Nº	Gênero
Macaca	21	Feminino/Misto
Esconde-esconde/escondidas/cativo	29	Masculino/Misto
Apanhada	8	Masculino/Misto
Anel/Anelinho	20	Feminino/Misto
Cantarinhas/Panelinha	5	Masculino/Misto
Cabra-cega	15	Feminino/Misto
Saltar à corda	8	Feminino
Berlinde	12	Masculino
Jogo do botão	15	Masculino
Pau bilhau pata/bilharda	15	Masculino
Marrã/Porca russa/Choca	6	Masculino
Chinquilho	6	Masculino
Malha	6	Masculino
Pião	29	Masculino

Quadro 1 – Destaque dos jogos e respectivos gêneros

Sobre a linha de pesquisa de caráter antropológico intitulada “Estudos etnográficos e etnológicos dos jogos tradicionais portugueses”, até o momento foram estudadas em pormenor expressões tradicionais em sete localidades portuguesas, mais especificamente, do *Jogo da Bola de Aro*, em São Miguel de Machede, no distrito de Évora (MENDES, 1999); da *Malha*, nas Beiras Alta e Litoral (COLAÇO, 1999); do *Jogo do Beto*, na Vila de Serpins e no Concelho da Lousã (ARAÚJO; RODRIGUES, 2006); do *Jogo do Beto*, na freguesia de Maçainhas, no distrito da Guarda (SOUSA, 2004); do *Jogo da Emboca*, na freguesia de Biscoito, na Ilha Terceira, nos Açores (FONSECA, 2005); do *Jogo do Caqueiro*, em Santa Comba Dão; da variabilidade dos jogos na *Festa dos Tabuleiros*, no distrito de Tomar (SEGORBE, 2000); e do *Jogo da Petanca*, do distrito de Ourém. Outros estudos estão em andamento, em que destacamos: o *Jogo da Bilharda*, no distrito de Évora, e a *Luta da Galhofa*, na freguesia de Parada de Infanções, no distrito de Bragança.

Os resultados dos trabalhos finalizados permitem-nos concluir que grande parte dessas expressões lúdicas se encontram em vias de extinção ou totalmente extintas, como são os casos do *Jogo do Beto*, na Vila de Serpins, somente contando com o apoio da **Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, da Universidade de Coimbra** (FCDEF – UC), por iniciativas de caráter formativo promovidas através de disciplina curricular ou no contexto dos estágios pedagógicos e em eventos comunitários, e da Escola E. B. 2,3 da Lousã, por meio de eventos comunitários das aulas de Educação Física escolar, vem procurando revitalizá-la, primeiramente, no seu ambiente natural, o distrito da Lousã.

Sobre o *Jogo do Beto* (Figuras 1 e 2), na freguesia de Maçainhas, no distrito da Guarda, dos dados recolhidos, identificamos que a estrutura de jogo é totalmente distinta do jogo homólogo praticado no distrito da Lousã, ou seja, as formas de jogar podem apresentar-se bastante diferenciadas entre localidades do mesmo distrito. Não podemos afirmar, até o momento, o estado em que se encontra esse jogo quanto ao seu efetivo uso ou mesmo desuso, o que indicia a necessidade de novas incursões para que possamos melhor aprofundar os estudos sobre essa matéria.



Figura 1 – O Jogo do Beto – Derrube da casa



Figura 2 – Uma “mão” do Jogo da Emboca na Ilha Terceira

Outros jogos que ainda mantêm vitalidade, apesar de ser considerada baixa pelos seus praticantes e, por isso, concorrendo para a sua extinção, são o *Jogo da Bola de Aro* e o *Jogo da Emboca*. Práticas muito similares quanto à maioria dos seus elementos, ou seja, aos objetivos e funções, mas diferentes em aspectos elementares, tais como: espaços, materiais e regras.

A *Galhofa* (Figura 3) apresenta-se no contexto atual com mais possibilidades do seu desaparecimento, visto ocorrer uma vez por ano na localidade referida, constatando-se, cada vez menos, a presença de praticantes dessa luta no contexto da festa dos rapazes em comemoração ao Dia de Santo Estevão, no distrito de Bragança, mais concretamente nas localidades de Grijó de Parada e Parada de Infanções.



Figura 3 – O Jogo da Galhofa

Quanto à variabilidade dos jogos na Festa dos Tabuleiros (Figura 4), no distrito de Tomar, ressaltamos que estes se prendem, primeiramente, com as tradições locais, sendo posteriormente adaptadas outras expressões populares inspiradas nas fainas da gente rural dessa região, de onde emanou um conjunto de expressões, tais como: *Carregamento de cestos*, *Chinquilho*, *Corrida de cântaros*, *Corrida de sacos*, *Corrida de pipas*, *Corrida de púcaras*, *Corte de troncos a machado*, *Corte de troncos a serrote*, *Luta de tração (em linha)*, *Subida ao mastro (pau ensebado)*, *Corrida de burros*, *Corrida de carroças* e outras que podem ser introduzidas ou mesmo retiradas pela comissão de festas e respectivo Mordomo, ao longo dos quatro anos de preparação.



Figura 4 – Jogos populares da Festa dos Tabuleiros

Em uma análise mais genérica, entre todos os jogos tradicionais inventariados até o momento, somente dois, o *Jogo da Malha* e o *Jogo do Pau*, parecem manter certa vitalidade, tanto no contexto urbano quanto rural, o primeiro com uma variedade de denominações e uma dispersão entre as localidades portuguesas. Embora estes tenham sido extraídos de pesquisa efetuada sobre “outros tempos”, a observação e a oralidade permitem assim deduzir. Quanto *Jogo do Pau* (Figura 5), jogo/desporto autóctone português, constatamos não ser muito conhecido pelos mais jovens, todavia mantém certa vitalidade em algumas cidades, distritos e vilas portuguesas, inclusive na cidade de Lisboa. É possível visualizá-lo também em festas tradicionais em zonas rurais por parte de alguns grupos de jogadores. Evidenciamos que esse jogo/desporto lusitano tem tido significativas *performances* nas competições de *paus* em âmbito mundial.



Figura 5 – O Jogo do Pau português

Uma viagem no tempo: de Portugal para o Brasil

Dos muitos jogos anteriormente referenciados, não nos restam dúvidas quanto à sua prática ainda nos dias de hoje em distintas vilas e cidades portuguesas e brasileiras, sobressaindo-se algumas mais do que outras, apesar de identificarmos a perda de vitalidade de algumas práticas lúdicas ora em um, ora em outro dos países referidos.

Para exemplificarmos essa alusão, destacamos a expressão lúdica portuguesa denominada *Beto*, mais concretamente a praticada na Vila de Serpins, no Concelho da Lousã, cujo desuso a colocou por longo tempo no papel dos jogos extintos nesse país ibérico. No Brasil, um jogo com a mesma característica, embora diferente desta de Portugal, apresenta-se com fases distintas de vitalidade por todo o território brasileiro, destacando, inclusive, evidências de dinamismo sociocultural nos mais diversos elementos da sua lógica interna e externa, identificando-se para essa expressão lúdica distintas denominações que ora se assemelham, ora se distinguem da origem nominal encontrada no jogo português.

O *Jogo do Beto* é para nós um evidente exemplo de aculturação das práticas lúdicas portuguesas no Brasil, que, perpassando os longos anos de estreitamento de laços entre esses países irmãos e da transmissão de distintos

elementos de cultura de caráter lúdico, apresenta-se com características passíveis de análise dessa viagem transcultural, e cujos indícios apontam para a assimilação dessa expressão pelos diversos grupos que constituíram a formação plural do povo brasileiro e não o contrário, apesar de reconhecer a existência da sua prática somente na localidade portuguesa anteriormente referida, enquanto, em solo brasileiro, é possível afirmar jogar-se essa manifestação lúdica na maioria dos estados desse país sul-americano.

Uma viagem no tempo: da singularidade à pluralidade nominal do “Beto”

Preservar os jogos populares é preservar o patrimônio português

Adolfo Coelho (apud LIMA, 1926a, p. 344) assim se refere à importância dos jogos tradicionais:

esses jogos tradicionais, os exercícios inteiramente livres que as ocasiões proporcionavam, foram a gymnástica única durante séculos. Nos campos, nas praças das aldeias, nos terreiros das cidades, nos adros das igrejas, nos pateos e ainda nas casas, a infância, a adolescência, a mocidade, achava neles elementos suficientes, ainda que um tanto indisciplinados, para a sua educação física.

Pedagogos, etnógrafos e antropólogos como Teófilo Braga, Ramalho Ortigão, Fernando Pires de Lima, Augusto César Pires de Lima, José Leite Vasconcelos, Jaime Lopes Dias, Sílvio Lima, entre outros, cedo reconheceram a tarefa de preservar o que fazia parte da cultura portuguesa, alertando e demonstrando a necessidade de se efetuarem estudos e recolhas que permitissem não deixar desaparecer a tradição e a cultura. Prova disso são os valiosos documentos que escreveram, revelando preocupações legítimas, tendo contribuído muito para a defesa e preservação desse patrimônio.

Esse alerta contra a invasão cultural de outros modelos, nomeadamente o Desporto, que a nossa sociedade sofreu, demonstrou preocupação em relação à deturpação da nossa cultura lúdica e facilitou o fenômeno de aculturação que hoje podemos constatar e assistir na nossa sociedade, de certa forma, negligenciado pelas universidades.

No passado mais distante, Adolfo Coelho, Teófilo de Braga, Ernesto Veiga de Oliveira, Augusto César Pires de Lima e, mais recentemente, Carlos Valle, Silva Morais e António Cabral efetuaram ações bem-sucedidas de registro de jogos populares e tradicionais, sendo reconhecida em alguns dos seus trabalhos uma visão mais especializada de alguns jogos, bem como o seu enquadramento na época e a sua importância na sociedade portuguesa.

Constatamos ainda que, apesar de essa temática fazer parte dos currículos das escolas e da disciplina de Educação Física, quase podemos afirmar que não são levados muito a sério como uma atividade fundamental para o desenvolvimento sociomotor dos alunos, visto a pouca utilização dessas expressões lúdicas tradicionais pelos docentes dos diferentes níveis de ensino.

Esse aspecto talvez não seja constatado por acaso, já que não vemos esse tema – jogos tradicionais – ter qualquer tratamento normal ou mesmo especial nas nossas instituições de ensino superior, abordando a maioria das disciplinas lecionadas nos cursos de formação superior em Educação Física, essencialmente temáticas desportivas, com seus fundamentos técnicos, táticos e perspectivados em função de uma corrente pedagógica que parece seguir a linha de Friedrich Mahlo (apud PARLEBAS, 2001), em que os jogos tradicionais não são mais do que pequenos jogos ou jogos pré-desportivos, com a função de atividade introdutória com o intuito de iniciar a aprendizagem do desporto, considerado uma atividade superior.

Apesar de vivermos em um mundo cada vez mais global, e aceitando como normal uma formação que vise a uma possível integração social mais abrangente sob vários domínios, não podemos, no entanto, concordar com essa tese, uma vez que os jogos tradicionais são muito mais do que isso, até porque muitos dos desportos que hoje se praticam de forma organizada são elevações dos jogos tradicionais que, por serem mais vistosos ou porque constituíam uma marca da cultura tradicional dos países onde se praticavam, assim foram perpetuados sob a forma de desporto organizado, transformando-se, hoje, em uma das atividades comerciais e industriais mais importantes da sociedade contemporânea.

A preservação dos jogos tradicionais não se reduz ao levantamento de campo ou documental que em Portugal encontram-se espalhados, mas, também, à compilação, procurando reuni-los em um tratado de jogos tradicionais portugueses, para que, de uma forma sistematizada, sejam utilizados em distintos contextos, contribuindo para que se mantenham vivos como formas lúdicas que foram e como verdadeiros documentos de cultura.

O *Jogo do Beto* no Concelho da Lousã representa bem aquilo a que estão condenados os jogos populares em Portugal, que, ao deixar de ser praticado, passaria a integrar a história das comunidades da Cova do Barro e Vale de Madeiros, como expressão que faz parte da memória de alguns. Contudo, por já não ser jogado e pela importância cultural que teve para a comunidade, foi possível encontrar indivíduos que o tivessem praticado e que se recordam do que representou na sua juventude, permitindo-nos recuperar as suas principais características, perdidas no tempo.

Urge, portanto, preservar o nosso património cultural e nesse campo os jogos tradicionais, os quais fazem parte da identidade nacional, uma vez serem representativos da cultura portuguesa, revestidos de carácter pedagógico, de ocupação de tempo livre, quer seja dos jovens, quer dos adultos, por serem de fácil aplicação, por utilizarem meios e materiais simples, que fazem parte do nosso cotidiano, e, essencialmente, por representarem parte da nossa memória coletiva.

Há, contudo, uma noção que se deve reter e que carece de uma maior reflexão nesse contexto. Os jogos tradicionais são também património da humanidade²⁵ e, por isso, preservar implicará sempre transmiti-los e potenciá-los. Esta é, afinal, a nossa obrigação, enquanto responsáveis e como agentes educativos no contexto social em que nos inserimos, a fim de preservar a cultura regional, nacional e mundial.

O significado da palavra “Beto”

“Beto é um jogo semelhante ao cricket Inglês” – Gonçalves Viana

A palavra “Beto” é um substantivo masculino de origem transmontana (provincianismo), que aparece referenciado nos dicionários portugueses a partir da década de 1920, apresentando-se com três significados: *uma espécie de pá com que se joga o toque-emboque, um jogo semelhante ao críquete inglês e um botão de casaco*, na gíria do Porto. Essa descrição aparece no Dicionário Universal da Lello, no Novo Dicionário da Língua Portuguesa, de Cândido de Figueiredo, no Dicionário da Moraes e no Dicionário Analógico de Artur

²⁵ Recomendación sobre la salvaguardia de la cultura tradicional y popular adoptada por la Conferencia General en su 25ª sesión, París, 15 de noviembre de 1989.

dos Santos Bivar. Todos esses dicionários mantêm os mesmos significados para essa palavra, acrescentando o de Artur Bivar, segundo o qual é um jogo infantil. Salientamos que, para todos os significados encontrados, a palavra “Beto” está associada a atividades lúdicas, isto é, está vinculada a nomes ou a instrumentos de jogo.

Essa palavra é basicamente conhecida em Portugal como o nome de um jogo ou um objeto de jogo que se praticava na região da Beira (distrito da Guarda, conforme recolha da A. D. J. T. da Guarda), na província do Minho, em Sobradelo da Goma, (BOLÉO, 1942), em Viana do Castelo (*Revista Lusitana*, n. 15, 1912) e em Mirandela (VIANA, 1906), somente passando a ser referenciado em dicionários a partir de 1922, pela mão de Cândido de Figueiredo, vindo, mais tarde, muitos outros reconhecerem esse vocábulo.

Nas regiões onde se fez a pesquisa do jogo, o termo “Beto” está relacionado ora com o objeto batedor (taco, pau), ora com o objeto que é batido (bola, rodela), isto em Viana do Castelo e na Guarda, na localidade de Famalicão da Serra (*Revista Lusitana*, n. 15, 1912). Segundo informação do Sr. Francisco Teixeira (VIANA, 1906, p. 144), esse termo tem “a forma de uma meia pá de madeira, correspondente à raquette francesa e também um jogo semelhante ao críquet Inglês”.

Em Serpins, em face das respostas obtidas através das entrevistas, concluímos que “*não se sabe por que se chama assim: já era assim, era o Beto*”, nada sugerindo, à partida, uma justificação plausível para que esse jogo fosse assim apelidado. No entanto, percorrendo os estudos e recolhas etnográficas efetuadas em Portugal, verificamos que esse vocábulo é atribuído ao objeto do jogo ou ao próprio jogo.

A estrutura do jogo evidencia uma forte relação com o jogo do críquete; assim, procuramos desenvolver hipóteses que esclarecessem, de alguma forma, a presença desse termo no léxico português, destacando-se duas: a primeira, relacionando o termo “Beto” ao termo “Bat”, de origem inglesa; e, a segunda, associando a existência desse termo a partir da referência em bibliografias editadas em Portugal Continental, sugerindo de algum modo a atribuição da palavra “Beto” aos jogos a ela vinculada.

No que respeita à primeira hipótese, para justificar a possível relação entre os termos, investigamos sobre o significado do termo “Bat”, concluindo que o referido vocábulo significa o bastão com que se defende a bola quando

arremessada pelo atacante no jogo do Críquete, tendo formato idêntico à meia pá, ou seja, um objeto plano de forma retangular e encimado por uma pega mais estreita. O Bat torna-se idêntico ao descrito, quer nas apostilas do Dr. Gonçalves Vianna, quer na *Revista Lusitana*. Ao procurar a origem da palavra “Bat”, encontramos no *The Shorter Oxford English Dictionary on Historical Principles*, de Little et al. (1933), que esse vocábulo teria por origem provável a linguagem celta, com o significado de “bastão, pau, bengala, vara”.

Dois caminhos então se nos depararam: primeiro, que o termo poderia estar no léxico como um estrangeirismo de influência inglesa (não sendo de todo inaceitável por força das tropas inglesas em Portugal durante as invasões francesas no século XVIII, tal vocábulo tivesse sido transformado no *Beto*); segundo, que conduz por um caminho mais difícil de comprovação até o momento, todavia apresenta certa lógica: ser consequência da forte presença do povo Celta em todo o território, confirmada pelos vestígios materiais, pelas tradições que ainda hoje lhes são associadas e pelas palavras constantes do vocabulário de Portugal.

No sentido de reforçar a ideia da influência linguística celta na língua portuguesa associada ao *Jogo do Beto* da região de Trás-os-Montes com características semelhantes ao jogo do Críquete, enfatizamos as referências do Dr. Gonçalves Vianna, ao atribuir o mesmo nome para o jogo e o objeto de jogo. A partir do anteriormente referido, entendemos ser uma pista de reflexão para a origem do vocábulo e do seu significado – “espécie de pá com que se joga o toque emboque” –, visto remontar ao primeiro quartel do século XVII (POMEY, 1716) e ser referido nos séculos seguintes nos dicionários da época, mais especificamente no elaborado por Bluteau (1721, p. 204), como sendo “um jogo de rapazes, que consiste em tocar a bola de um companheiro e embocar no aro”, conhecido no período e nos anos que correm como o jogo do toque-emboque ou toquimboque. Podemos inferir que o termo “Beto” fez, eventualmente, parte do léxico desde tempos imemoriais, reduzindo a hipótese de estrangeirismo na língua portuguesa.

Para a segunda hipótese apresentada, procuramos identificar o aparecimento do termo no contexto nacional, tendo iniciado a busca a partir de distintos tipos de publicações, em que destacamos os tomos I e II da *Revista Portuguesa*, a *Revista de Filologia* da Universidade de Coimbra, a *Revista Lusitana* e a análise dos Inquéritos Linguísticos realizados pelo Dr. Manuel Paiva Boléo.

O resultado dessa pesquisa bibliográfica, a partir de fontes escritas, permitiu retirar algumas conclusões sobre a extensão do termo “Beto” no contexto nacional.

As análises das distintas fontes permitem inferir que esse termo encontra-se associado a um jogo bem diferente daquele que foi praticado em tempos imemoriais na freguesia de Serpins, principalmente quanto à sua estrutura, apesar de igual denominação aos jogos do Beto praticados no distrito da Guarda (Famalicão da Serra, Benespera, Aldeia Viçosa, Vinho, Escalhão, Barca de Alva, Almofala, Vermiosa), em Sobradelo da Goma (Póvoa de Lanhoso, Minho), ou ainda ao tipo de jogo sugerido por Cabral (1998), que mantém estrutura semelhante aos jogos dessas últimas localidades, os quais se assemelham ao atual jogo de baseball, que, para a Associação de Jogos Tradicionais do Distrito da Guarda (AJTG), seria esta manifestação lúdica um “parente pobre do Baseball americano”.

A partir dessa reflexão, podemos afirmar que Beto é um vocábulo português espalhado nas regiões Centro e Norte de Portugal, tendo estado sempre associado a materiais de jogo. No distrito da Guarda, o termo está associado ao objeto que é arremessado e ao objeto com que se defende a base, portanto o pau ou bastão. Já em Sobradelo da Goma (informação dada pelo Sr. Padre Aquilino), é o nome dado ao objeto com que se defende a base (o pau, com forma semelhante a uma tala com uma pega mais estreitada).

Em Serpins, identificando as características do Jogo do Beto praticado no Concelho da Lousã com semelhanças ao jogo do Críquete inglês, constando por meio das entrevistas que os antigos praticantes não sabem justificar a denominação desse jogo, depreendemos que esse termo encontra-se associado “ao objeto com que se defende a casa” e vinculado ao termo “Bat” de origem celta.

O Jogo do Beto no Concelho da Lousã

Muitos são os jogos que os nossos antepassados praticaram e que, por força das circunstâncias, deixaram de fazer parte do repertório cultural. Muitos desses jogos eram, com certeza, fascinantes, movimentados, reveladores da astúcia dos seus intervenientes, da sua perícia, da sua agilidade e da sua

velocidade, verdadeiros atos de afirmação que permitiam uma forma alegre de passar o tempo e demonstrar a supremacia de cada um dos seus intervenientes, sendo o *Jogo do Beto* em Serpins no Concelho da Lousã um deles.

O tempo livre não era muito para os meninos de então, pois o trabalho foi desde muito cedo a sua principal tarefa. No entanto, nas tardes de domingo, lá se juntavam eles aos ranchos de moços e moças para, brincando, se “mostrarem” uns aos outros. Era assim no lugar da Cova do Barro, na eira da Cova do Barro, ali se dançava, se jogava e, como disse o Sr. António Baeta “*Havia sempre um que tinha uma rodela de cortiça ou madeira.*”. De repente alguém dizia “*Vamos jogar o Beto.*” Depressa arranjavam paus, *forcalhas*, a marcação do campo, as equipas e decidiam qual atacava e/ou defendia. O *Jogo do Beto* encontrava-se extinto fisicamente, mas, salientamos, não na memória de quem o praticou. Através da iniciativa de recuperação e revitalização, tem se apresentado com um novo grau de vitalidade em Portugal Continental.

As grandes transformações sociais e os novos meios de distração e ocupação do tempo livre nas sociedades modernas modificaram-se, promovendo o desuso de inúmeras expressões de carácter lúdico, movidas, inclusive, pelo abandono dos locais de origem, pela necessidade de viver e se integrar em outras comunidades diferentes culturalmente. Esse processo migratório provocou vários fenómenos de aculturação que contribuíram para a sublimação e o esquecimento de muito do que foi a infância, representada nas suas vivências e brincadeiras.

O Jogo do Beto na freguesia de Serpins: um olhar para o passado

Na linha dos estudos de natureza etnográfica, procuramos descrever os principais elementos do *Jogo do Beto* da freguesia de Serpins, Concelho da Lousã, uma vez que não há na literatura atinente aos jogos tradicionais portugueses qualquer referência a esse jogo, com exceção da indicação da existência dessa expressão lúdica na cidade de Mirandela (VIANA, 1906), sem, contudo, proceder a qualquer descrição dos elementos da sua lógica interna, mais concretamente, os elementos estruturais desse jogo. O objetivo é avançar na perspectiva da interpretação etnológica por entendermos que, pela ausência de informações concretas, a memória coletiva dessa

comunidade contribuirá significativamente para a recuperação dos seus elementos estruturais.

Dos dados recolhidos através das entrevistas, da análise de conteúdo e da construção de um sistema de categoria, foi possível chegar aos resultados descritos a seguir, tendo em conta os aspectos considerados importantes para atingir os objetivos propostos.

Na análise da literatura, verificamos que muitos dos jogos tradicionais portugueses não apresentam dados acerca do seu tempo de vida, tão pouco das possíveis práticas influenciadoras das expressões lúdicas hoje registradas. Em face da falta de recolhas etnográficas e etnológicas, não podemos estabelecer um tempo de vida estimado do *Jogo do Beto* praticado na freguesia de Serpins. Todavia, os elementos obtidos a partir da recolha das representações sociais dessa comunidade em geral e, em específico, sobre o jogo aludido, permitem-nos considerar ter existido essa manifestação lúdica na área do Concelho da Lousã, pelos menos há bem mais de um século²⁶, se considerarmos os extremos etários (55 anos – 73 anos) dos indivíduos inquiridos e referidos na nossa amostra, cujos discursos indicavam ter-lhes sido “*ensinado e aprendido com os mais velhos ao longo dos tempos*”.

Ao abordarmos a origem nominal desse jogo característico da região da Lousã, fizemos referência a um enquadramento histórico acerca da existência de uma matriz lúdica na cidade de Mirandela (VIANA, 1906) com as mesmas características que encontramos no jogo da freguesia de Serpins, ou seja, com emanações semelhantes ao jogo do Críquete inglês.

Das entrevistas aplicadas aos praticantes desse jogo, destacaram-se dados curiosos e indicativos de caminhos a serem perseguidos em pesquisas subsequentes. O relato de não conhecerem qualquer expressão lúdica que apresentasse semelhanças com o *Jogo do Beto* por eles praticado leva-nos a pensar na sua exclusividade, já que, curiosamente, todos os inquiridos evidenciaram desconhecer o jogo do Críquete inglês ou qualquer dos elementos que lhe são próprios.

²⁶ Viana (1906), em *Apostilas aos dicionários portugueses* (tomo 1, p. 144), fizera referência à existência de um jogo semelhante ao Críquete, deixando antever a existência de tal expressão lúdica em Portugal há bem mais de um século, o que é confirmado pelo resultado da nossa investigação.

Apesar de os entrevistados não considerarem que o jogo seja praticado exclusivamente na freguesia de Serpins, ficou evidente que eles, em sua maioria, desconhecem outros jogos e jogadores que o tivessem praticado, ou outras manifestações lúdicas de igual estrutura nos arredores da região da Lousã ou em outras localidades portuguesas, mas sendo unânimes quanto à denominação *Beto*. Os entrevistados também desconhecem qualquer fato que justifique a origem do nome e dos elementos que o compõem. Conforme relatam, desde os primórdios da sua aprendizagem, os materiais de jogo e a denominação permanecem inalteráveis.

Quanto aos locais de jogo, os registros recolhidos, em que se destacam “*Só aqui em Serpins.*”, “*Na escola da feira dos Bois, aqui em Serpins.*”, “*Só na eira da cova do barro.*”, “*Aqui em Vale de Madeiros e na escola da feira dos bois.*”, são indicativos de onde se praticava o *Jogo do Beto* no Concelho da Lousã. Segundo os entrevistados, os locais privilegiados para o desenvolvimento dessa expressão lúdica eram a Escola da Feira dos Bois, a Eira da Cova do Barro e o Vale de Madeiros, mais especificamente, o Bairro Chique (todos pertencentes à freguesia de Serpins).

Não há grandes dúvidas em aceitar esses argumentos, pois os locais referidos eram espaços para onde convergiam os jovens, sendo a escola um local preferencialmente de encontro das crianças da freguesia, enquanto a Eira da Cova do Barro propiciava o encontro dos jovens das localidades do Tojal, Outeiro, Cova do Barro e outros, que ali se reuniam para passar as tardes de domingo. No espaço escolar as crianças e os jovens praticavam-no todos os dias durante os recreios, nos intervalos de almoço, durante todo o ano, mesmo no inverno.

Quanto à forma como ocorreu a aprendizagem do *Jogo do Beto*, os entrevistados relatam que todos aprenderam a praticar o jogo pela observação e imitação dos colegas mais velhos, dos indivíduos mais velhos e mesmo de uns com os outros e nos locais atrás mencionados, uma vez que só se iniciavam no jogo por volta dos oito a dez anos, isto é, já no terceiro ou quarto ano.

Os dados reunidos permitiram-nos deduzir que, no passado, era uma expressão lúdica restrita aos indivíduos do sexo masculino. A iniciação dos jovens na aprendizagem dessa prática lúdica ocorreu fundamentalmente no contexto escolar e nos espaços de jogo anteriormente referidos, não por processos sistemáticos de ensino, mas antes por meio da observação e imitação desde a tenra idade.

Ainda sobre as questões de gênero, cabe destacar que, no passado, os *recreios eram divididos*; as crianças e jovens de distintos sexos *nunca andavam misturados*; e *as raparigas bordavam e tinham outros jogos*, deixando claro que não era permitido aos mais jovens jogar com os mais velhos.

Quanto à periodicidade do *Beto* em Serpins, deduzimos, a partir das informações recolhidas, ser uma expressão lúdica praticada ao longo de todo o ano *desde que as condições o permitissem* (há registro da prática mesmo *com alguma chuva*). Portanto, não podemos atribuir o caráter de sazonalidade a esse jogo, caráter este muito comum a outros jogos tradicionais que conhecemos. Configurando-se a nível organizativo, a *encontros ocasionais*, a *forma de nos entretermos, de passarmos o tempo*, logo um momento de convívio entre os membros dessa comunidade.

O material específico de jogo ao longo dos tempos era constituído por dois paus grandes, em geral, com forma de *stick*, também denominados de bastão. Três paus menores com formato de forquilha, conhecidos como *forcalhas*, e uma roda de cortiça ou madeira, denominada *rodela* ou *bolacha*. As matérias-primas utilizadas para a confecção dos materiais do *Jogo do Beto* eram, preferencialmente, a madeira de acácia,²⁷ de oliveira ou salgueiro, por ser mais abundante na região da Lousã, e a cortiça para a *rodela*.

Como registro etnográfico, apresentamos, no quadro 2, as características principais dos materiais do *Jogo do Beto*, podendo ser variável o comprimento dos bastões, considerando-se o tamanho dos indivíduos praticantes.

Características dos materiais do jogo do Beto	
Designação	Medidas
Dois paus grandes	50 a 70 cm de comprimento
Forcalhas	25 a 30 cm de comprimento
Roda de cortiça	10 a 20 cm de diâmetro

Quadro 2 – Materiais do jogo

²⁷ A acácia-mimosa é uma árvore que começou a fazer parte da flora da Lousã a partir do início do século XX. Existem referências, conforme consta no Comércio da Lousã, Ano 1, nº 1 – Domingo, 4 de Abril de 1909, que refere a preferência da escolha deste tipo de árvore nas comemorações da Festa da Árvore em todo o Concelho da Lousã.

Materiais do Jogo do Beto

O Jogo do Beto na Freguesia de Serpins, como já referimos, sempre prendeu a atenção das crianças, jovens e indivíduos adultos, sendo praticado no recreio da Escola da Feira dos Bois, na Eira da Cova do Barro, espaço comunitário utilizado por todos para os diferentes trabalhos agrícolas, mas que, aos domingos à tarde, depois das obrigações executadas, assumia-se como arena de convivência comunitária, para jogar, dançar e cantar.

Dos discursos dos entrevistados, podemos identificar algumas ilações referentes às características dos espaços escolhidos, em que se destaca o fato de ser *plano e largo, livre de obstáculos, logo um espaço livre*. Referindo-se à dimensão do campo de jogo, depreendemos não haver marcação de linhas limítrofes, estando este dimensionado pelas distâncias que separam as circunferências denominadas *casas* e onde se colocam as *forcalhas*. Cada *casa* era composta, no seu interior, por uma pirâmide triangular formada a partir da junção de três gravetos identificados por *forcalhas*, disposta de maneira a que uma das suas faces estivesse voltada para o plano frontal, distando uma da outra por no mínimo 10 e no máximo de 20 m aproximadamente, marcadas pelas *passadas* dos praticantes do jogo.

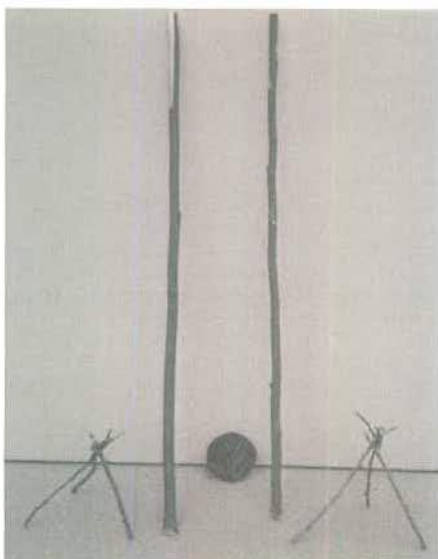


Figura 6 – Materiais do Jogo do Beto

O passado e o presente do jogo: do Beto ao Betis, entre outras denominações

A transferência desse elemento lúdico para o Brasil ocorre, inquestionavelmente, no processo de colonização portuguesa, não se descortinando, nas distintas fontes documentais e literárias catalogadas que trataram dos entreténs dos distintos períodos históricos brasileiros, qualquer indício que possa aclarar o momento da sua presença em quaisquer das cidades brasileiras daqueles período nem as localidades portuguesas que poderiam ter contribuído para a sua conseqüente aculturação em solo nacional.

Apesar de não encontrarmos dados que confirmem essa transferência lúdica de Portugal para o Brasil, podemos concluir, após uma análise exaustiva da literatura referente aos jogos e entreténs da sociedade portuguesa, que a denominação *Jogo do Beto* somente se evidenciou nas regiões Centro e Norte de Portugal, apesar das contradições que se apresentam nas descrições coletadas. Disso depreendemos apenas uma certeza, a presença dessa expressão lúdica no distrito da Lousã.

Nesse distrito, essa expressão lúdica encontrava-se, no ano de 1999, em processo avançado de desuso, tendo sido, através de estudo monográfico realizado por Rodrigues (2002), recuperado e revitalizado na comunidade portuguesa, através de iniciativas escolares, acadêmicas e científicas, estando hoje difundido por várias regiões lusitanas, extrapolando os limites territoriais, para expressar-se por outros países europeus que o desconheciam.

Para identificar a presença do *Jogo do Beto* em outros países, voltamo-nos para alguns dos locais que tiveram a presença dos portugueses no decurso das viagens ultramarinas, destacando-se, nessa busca, Filipinas e Brasil. Neste, afirma-se sua vitalidade e dinamismo, sendo encontrado, fundamentalmente, nas regiões Sul, Sudeste e Centro.

Mesmo reconhecendo que esse jogo seja praticado em inúmeras cidades das regiões Sul, Sudeste e Centro, não encontramos na literatura qualquer referência. O próprio *Atlas do esporte no Brasil* (DA COSTA, 2005) não faz qualquer menção a esse jogo tradicional, por certo, aprendido dos portugueses em outros tempos. Contrariando essa ausência de referências na literatura brasileira acerca dos jogos tradicionais e, mais particularmente, do *Jogo do Beto*, são fartas as alusões de uma expressão lúdica similar, apesar das distintas

denominações a ela atribuídas em diferentes contextos sociais de onde foram identificadas, e facilmente encontradas até mesmo em vídeos na internet.

Das várias denominações encontradas para jogos similares ao *Beto* português no Brasil, destacam-se o jogo do *Bete*, *Bets*, *Bets Altas*, *Bets Andas*, *Taco*, *Bete Ombro*, *Bete Caixa*, *Gaspará*, *Maria Vitória*, *Canta Vitória* e *Tacobol*, todos eles com diferenças quanto à lógica interna. Entre os jogos referidos, é o jogo do *Bets*, praticado na cidade mineira de Alfenas, aquele que se apresenta com duas formas distintas de expressividade: a lúdica e a desportiva.

A forma desportivizada do *Bets* em Alfenas pode ser compreendida, neste caso em particular, através do processo de dinamismo social das expressões culturais, de um jogo tradicional, que, adaptando os seus elementos particulares às características do modelo desportivo, configura uma nova forma de expressividade que se mostra fundamentalmente distinta nos elementos da sua lógica externa, mas em tudo similar quanto aos elementos da sua lógica interna. Poderíamos classificar como um novo desporto, com características de um jogo de rua, denominado de *Street Bets*, visto desenvolver-se em uma das principais ruas da cidade de Alfenas.

O *Street Bets* ocorre, anualmente, desde 1987, no mês de julho – período das férias escolares –, na Praça Getúlio Vargas. Foi idealizado por membros da comunidade alfenense, ex-jogadores²⁸ do *Bets* na sua forma lúdica que o denominam de *Cambeta*. No início, era organizado informalmente, passando, posteriormente, à formalização da sua prática através do estabelecimento das regras do jogo, em que sobressaíram modificações significativas na demarcação do espaço de jogo, na padronização dos materiais, equipamentos e ações motoras, na divisão de categorias por idade e por gênero, na introdução de árbitros, entre outros elementos relativos à sua lógica interna e externa.

Para concluir, constatamos que, diferentemente do que ocorre com o jogo do *Beto* em Portugal, em que esteve em vias de extinção em face ao seu desuso, e que se mantém em uso nos dias de hoje, em face à sua aplicação no ambiente escolar e acadêmico, no Brasil, verificamos um grande nível de vitalidade quanto ao desenvolvimento em inúmeras localidades, e um dinamismo que aponta um novo caminho para essa expressão lúdica.

²⁸ José Lito de Souza (Lito) e Alessandro Dias Orsi (Dinho).

Análise praxiológica da lógica interna do *Jogo do Beto*

Para entender a riqueza motora e cultural que se expõe através da ordem interna das regras do *Jogo do Beto*, basta aplicar alguns dos princípios básicos da praxiologia motriz, ciência criada pelo professor Pierre Parlebas (2001). Essa ciência, chamada ciência da ação motriz, tem por objeto de estudo a identificação das propriedades das diferentes práticas motoras, possibilitando, assim, a identificação da lógica interna de qualquer jogo motor. Pretende, portanto, elaborar o bilhete de identidade, o ADN ou a gramática de todas as práticas motoras, concebidas como um sistema, permitindo, dessa forma, revelar os traços pertinentes que regem as suas leis internas.

Ao analisarmos em termos praxiológicos, podemos constatar, à partida, a sua originalidade, pois começa a mostrar vivacidade, assim que os protagonistas iniciam um diálogo corporal, baseado nas regras flexíveis do jogo e por todos previamente aceites, estabelecendo, para tal, um pacto de atuação comum. Esse jogo, em virtude da originalidade que norteia o sistema de comunicações motoras, enquadra-se com a natureza de uma expressão socio-motora que corresponde a um modelo de equipe de cooperação-oposição. É provável que um olhar inexperiente e superficial leve a pensar que esse é um jogo muito semelhante a outros desportos de equipe, porém a análise da sua estrutura confirma que contém características muito originais e diferentes de muitos desportos conhecidos.

O estudo do sistema de relações motoras a partir da aplicação do modelo operativo universal, denominado de rede de comunicações motoras, identifica o *Beto* como um jogo com uma rede exclusiva e estável (PARLEBAS, 2001), exclusiva porque distingue, claramente, quem são os jogadores companheiros e os jogadores adversários, e estável porque os jogadores pertencem sempre à mesma equipe durante o jogo, sem modificar as relações de cooperação e de oposição. É um duelo de equipes que se realiza através de confrontos dissimétricos, já que ambas as equipes executam funções distintas enquanto se enfrentam no jogo (Figura 7).

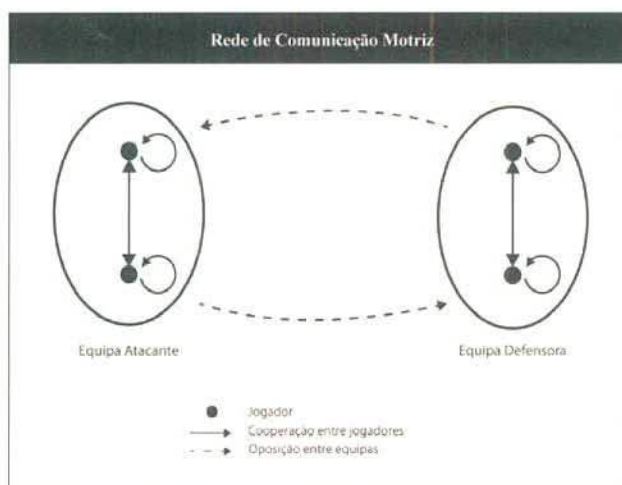


Figura 7 – Rede de comunicação motriz

Os jogadores percebem que o *Jogo do Beto* se constitui como um verdadeiro laboratório das relações sociais e motoras, através do qual se desencadeiam processos e aprendizagens significativas. Quando os jogadores defendem a sua casa, não param de tomar decisões, de antecipar-se às ações motrizes dos atacantes, os quais, especialistas na leitura das ações dos seus opositores, conseguem sempre parar os seus lançamentos e agir estrategicamente, sincronizando as suas respostas e aumentando, assim, a sua pontuação.

Nesse jogo, os atacantes organizam e coordenam as suas ações para apanhar a *bolacha* (rodela de cortiça) que fora rebatida pelos defensores, tentando reagir e exercer a sua oposição com arremessos dirigidos ora a uma, ora a outra *casa* (*forcalhas*) dos seus oponentes. Estes primeiros, inteligentes nas suas respostas, variam constantemente os lançamentos da bolacha, imprimindo incertezas e imprevistos, forçando aos defensores a necessidade de decifrar essa informação muito rapidamente. No entanto, ao hesitar na tomada de decisão de quem arranca para recuperar a bolacha rebatida pelos defensores, proporciona as condições ideais para os seus adversários trocarem de casa que defendem e, conseqüentemente, ganharem pontos que podem ser decisivos para a vitória no jogo. Ao contrário de outros jogos ou desportos, em que quem pontua são preferencialmente os atacantes, neste jogo em particular, só aos defensores será permitida a marcação de pontos.

A lógica interna do *Beto* privilegia ou premia a colaboração em face à oposição, já que, para se obter pontos, é necessário que os defensores troquem de posição em relação à casa que defendem. Comparando com a maioria dos jogos ou desportos coletivos, nomeadamente quanto às suas redes de interação motriz, há privilégio da oposição em face à colaboração, pois somente faz pontos e ganha o jogo ao procurar e confrontar os adversários. Ainda sobre a lógica interna dessa expressão lúdica, um dos princípios-chave reside em saber manter relações inteligentes com o espaço, visto ser bem distinto o sistema de papel entre os defensores e atacantes, que evidenciam ser a adaptação dos atacantes ao espaço menos complexa e, portanto, menos compensadora do que a dos defensores. Nesse contexto, os atacantes apenas direcionam as suas ações em apanhar a bolacha para tentar derrubar as “forcalhas” (casas), conquistando, assim, a casa, o único espaço de jogo fixo, inalterável e estável. Dessa ação referida demanda a inversão dos papéis entre os protagonistas.

Por esse motivo, a aplicação do modelo universal de rede de interação de marca corresponde à rede de comunicações motrizes que o Jogo do Beto privilegia para conseguir o êxito do jogo, configurando-se como uma rede de interação de marca cooperativa. Ainda que através da oposição (derrube da casa) os jogadores possam trocar de papéis, só podem pontuar quando se encontram na posição de jogadores-defesas, isto é, se os jogadores nesta função forem capazes de cooperar ao mudar de posições no terreno do jogo (Figura 8).

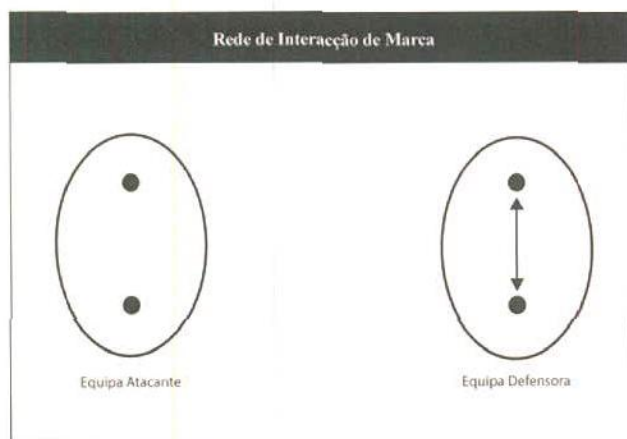


Figura 8 – Rede de interação de marca

Os papéis inerentes aos defensores e atacantes direcionam o papel das suas ações motrizes para dois tipos de objetivos. Aos primeiros, o rebater da *bolacha* com certeza e intenção após arremesso dos atacantes e, aos segundos, o arremessar da *bolacha* carregada de incerteza e risco. A *rodela* de cortiça (*bolacha*), do ponto de vista espacial, corresponde a um espaço móvel e portador de imprevistos, enquanto as *forcalhas* (*casas*) são compreendidas como espaços fixos e invariáveis a alcançar durante a partida.

Trata-se de uma autêntica sociedade em miniatura, baseada em uma constante tomada de decisões em face a situações caracterizadas por imprevistos ou incertezas que as ações motrizes dos adversários originam. A dimensão cognitiva ou a inteligência motora que origina o jogo pode ser identificada através da aplicação do modelo operativo universal denominado sistema de troca de papéis sociomotores (PARLEBAS, 2001).

O *Jogo do Beto* distingue dois tipos de funções relativas ao ataque e à defesa. De seguida (Quadro 2), descrevem-se as principais características do atacante e do defesa.

Setores de ação motriz do <i>Jogo do Beto</i>	Rol de ações do atacante	Rol de ações do defesa
Relação com os outros	Os atacantes só se podem opor aos adversários ou colaborar com o companheiro através do intercâmbio da rodela.	Os defesas só se podem opor aos adversários ou colaborar com o companheiro através do intercâmbio da rodela.
Relação com o espaço	Cada jogador situa-se atrás da zona das <i>forcalhas</i> (<i>casa</i>) dos adversários. Pode deslocar-se para recolher a rodela após rebatimento pelos defesas.	Os jogadores situam-se à frente, lateralmente, da zona das <i>forcalhas</i> (<i>casa</i>). Quando rebatem a rodela para longe, tentam trocar com a posição do seu companheiro de equipe, mudando de posicionamento. De cada vez que trocam somam um ponto.

(*Continua*)

Setores de ação motriz do <i>Jogo do Beto</i>	Rol de ações do atacante	Rol de ações do defesa
Relação com o material	Podem lançar a rodela às <i>forcalhas</i> se os defesas não estiverem a golpear o solo, à frente das casas com o seu pau (<i>Beto</i>). Se os defesas estão a golpear o solo com o pau (<i>Beto</i>), têm de lançar à casa oposta para tentar derrubar a casa. Podem ainda lançar a rodela às <i>forcalhas</i> (<i>casa</i>) quando os defesas não se encontram na zona e a bater com o pau (<i>Beto</i>) no solo, depois de apanhar a rodela.	Devem golpear com o pau (<i>Beto</i>) no solo à frente da casa para evitar que esta possa ser derrubada (atacada) pelos atacantes. Se por engano derrubam as <i>forcalhas</i> na casa com o pau (<i>Beto</i>), imediatamente trocam de papéis (defesa-atacantes). Só podem golpear a rodela (rebatê-la), com o pau (<i>Beto</i>) perto das casas que protegem sem mexer os pés (avançando no espaço) e com um movimento de baixo para cima.
Relação com o tempo	São os que iniciam as primeiras ações de lançar a rodela às <i>forcalhas</i> (<i>casa</i>) opostas à sua posição. Quando trocam de papel, fazem-no os dois ao mesmo tempo.	São os que respondem às ações dos atacantes, golpeando a rodela com o pau (<i>Beto</i>). Quando trocam de papel, fazem-no os dois ao mesmo tempo.

Quadro 2 – Descrição dos papéis sociomotores do *Jogo do Beto*

Esse sistema corresponde a um sistema de troca de papéis locais, já que os jogadores, quando trocam de papéis (de atacante a defesa ou de defesa a atacante), fazem-no sem trocar de equipe e os dois ao mesmo tempo. Na figura 9, representa-se o sistema de troca de papéis do *Jogo do Beto*.



Figura 9 – Rede de troca de rol (papel) sociomotor

A partir desses papéis, o *Jogo do Beto* permite ativar uma autêntica aventura de inteligência motriz, através dos distintos sub-róis (subpapéis) socio-motores ou unidades de decisão associadas a cada um dos papéis (Figura 10).

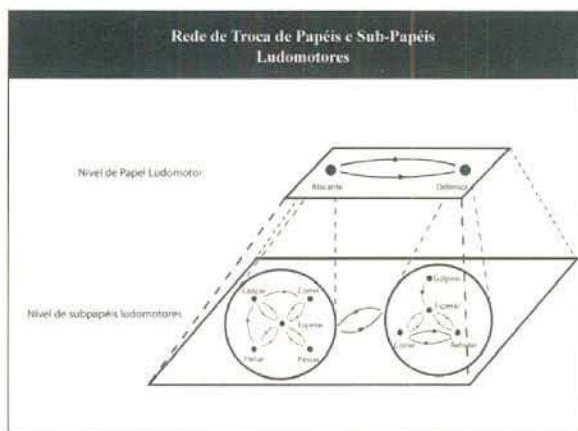


Figura 10 – Rede de troca de papéis e subpapéis ludomotores

Uma vez que se identificaram os papéis e subpapéis ludomotores do *Jogo do Beto*, poder-se-ia seguir, registrando, as decisões que cada jogador tomou e descrever o seu itinerário ao longo do jogo (Quadro 3). Desse modo, anotar-se-iam em cada coluna as decisões que cada jogador foi tomando, para que, quando terminar a partida, se tenha uma autêntica radiografia da aventura que cada participante seguiu.

Rol (Papel)	Sub-rol (Sub-papel)													
Atacante	Em espera													
	Lançar													
	Correr													
	Fintar													
Defesa	Em espera													
	Correr													
	Bater com o taco no solo													
	Rebater													

Quadro 3 – Ludograma do papel e sub-papel sociomotor

Para o contexto praxiológico, as regras do jogo proporcionam o equilíbrio e a coerência com as exigências contidas na sua lógica interna, recompensando com os pontos aquelas ações motoras associadas com uma dupla adaptação, relacionadas com os espaços fixos (áreas próximas a *casa*) e móveis (*bolacha* ou roda de cortiça), enquanto não oferece pontos para as ações executadas pelos atacantes, uma vez que só se devem preocupar com as relações com um tipo de espaço, estático e estável (na *casa*).

A relação com o material confirma, mais uma vez, o seu valor ecológico, que acompanha a maioria dos jogos tradicionais. Todos os jogadores, antes de participarem do jogo, têm de obter um bastão de madeira, uma *rodela* (roda) feita de madeira ou cortiça e de seis pauzinhos em forma de forquilha (*forca-lhas*). Em outras ocasiões, também se substituiu a *rodela* por uma pinha ou uma bola feita de trapos. Através da reutilização de matérias, da construção dos objetos de jogo e sua posterior utilização, todos os intervenientes (atacantes e defensores) aprendem a preservar e a respeitar um pouco mais meio ambiente.

Finalmente, a lógica interna mostra que, na relação com o tempo, esse jogo reflete a natureza convencional de um pacto. Assim, e considerando a possibilidade de outros intervenientes quererem jogar, se faz necessário delimitar os critérios que determinam o fim do jogo para, desse modo, se iniciar uma nova partida, substituindo-se, ou não, as equipes nas ações de ataque. Na definição desse limite que finaliza cada partida, encontramos a referência histórica dos 24 pontos, podendo este limite alterar-se em função dos interesses dos participantes e dos pactos por eles firmados.

A lógica temporal do *Beto* projeta valores de socialização como o de aprender a viver cada instante com toda a intensidade, pensando só por instantes, no presente, e esquecendo, por uns momentos, a pressa, a correria, o *stress* e a superficialidade que caracteriza a grande maioria das atividades ditas “sérias” da vida cotidiana.

Considerações finais

O atraso a que Portugal foi votado durante muitos anos deixou que pequenas formas de viver e de estar das comunidades permanecessem quase inalteradas. Encontramos pessoas, ainda hoje (principalmente nas comunidades

mais rurais), que nos contam sobre suas “Brincadeiras” de meninice, nomeadamente as danças, as cantigas, as histórias, os jogos, entre outros.

Os cidadãos nascidos nas quatro primeiras décadas do século XX tiveram como principais divertimentos uma série de brinquedos fabricados artesanalmente e de materiais extraídos da natureza, em que destacamos: *bolas de trapos, bolas de pêlo de carneiro, piões, pedras, canas, paus de loureiro, paus afiados, pregos, bugalhas dos carvalhos, berlindes de pedra, rodas de cortiça, carrinhos de carcódoa de pinheiro, moedas de vintém, botões, bolas de madeira, palitos de madeira, ferraduras, arcos de ferro ou de borracha*. Um número significativo de artefatos eram construídos com as próprias mãos, a partir do que a natureza lhes proporcionava e com os quais se divertiam e jogavam.

Muitas dessas manifestações lúdicas representavam cenas do cotidiano dos adultos e constituíam uma forma de se prepararem para a vida. Naqueles tempos, como a vida era dura e a fartura não abundava na maioria das casas, desde muito cedo, começavam a trabalhar; inicialmente, desde os seis anos em casa de seus pais e, para mais tarde, por volta dos nove, dez anos, passavam a integrar mais uma força de trabalho que não era ignorada como um elemento capaz de angariar meios próprios de subsistência, contribuindo, assim, para a renda familiar. A confirmação desses dados é constante nas conversas com adultos – homens e mulheres – nascidos no século passado.

Os brinquedos, as brincadeiras, os jogos, ficaram, no entanto, na memória dos meninos, hoje homens, não sendo significativas para promover o seu esquecimento as mudanças socioculturais ocorridas na sociedade portuguesa. Mas, ao longo dos tempos, com a mudança de interesse dos jovens portugueses pelos jogos de outros tempos, coloca-se em destaque a necessidade de discutir, promover e valorizar nessa sociedade os jogos dos passados e sua importância cultural. A sociedade e os seus representantes, com a convenção de que os jogos e as brincadeiras tradicionais eram violentas ou pouco interessantes, levou gradualmente à sua substituição por outros, passando, assim, do jogo lúdico para o jogo desportivo, do que são exemplos a passagem dos jogos da *choca*, a *porca* e a *bola* para o *hóquei* em campo ou *hóquei* em patins; da *pela* para o *tênis*; do *jogo da bola*, *paos* ou *mancais* para o *bowling*; da *la soule*, *cálcio*, *zigunate* e outros para o *futebol*.

No meio rural e citadino, nas classes sociais mais baixas, os jogos como o *esconde-esconde*, *apanhada*, *gavião*, *berlinde* ou *bugalhinha*, *pela*, *laranjinha*,

arranca-te nabo, cabra-cega, macaca, avião ou aeroplano, semana ou sumana, homem, raminho entrançado ou raminho traixais, bom barqueiro ou barquinha, cantinho ou cantos ou ó vizinha, dá-me lume, pedrinhas, caracol, malha, burro, botão, ricochete, proporcionavam momentos de prazer, alegria, satisfação, disputa e respeito entre os seus parceiros, mas foram desaparecendo e/ou sendo substituídos por outros de nomes modernos, como, por exemplo, a *pétanque (laranjinha)*, o *futebol sem bola (ralha, barra)* e muitos mais.

Consideramos, assim como há um século, Ladislau Piçarra, José Leite Vasconcelos, Adolfo Coelho, Teófilo Braga, Augusto César Pires de Lima, entre outros autores que trataram nas suas obras sobre as práticas lúdicas portuguesas, que estamos quase no marco zero no capítulo da preservação das tradições lúdicas e dizemos isso porque, apesar de existirem muitas recolhidas e trabalhos escritos sobre os jogos tradicionais, sentimos que ainda não foram elaborados estudos significativos sobre essas expressões portuguesas e que não há reconhecimento sobre o mérito, valorizando muito mais aquelas de caráter desportivo.

Apesar de os jogos tradicionais e populares serem reconhecidos pelos diferentes países como um valioso patrimônio cultural, como está sendo exposto nesta obra, sentimos a necessidade de alertar para o fato de ser efetivo o envolvimento das entidades que representam o Estado, nomeadamente os poderes locais, regionais e centrais, Juntas de Freguesia, Autarquias, comissões de coordenação e desenvolvimento regionais, Governos Cívicos e Ministérios da Cultura e da Educação, para a preservação desse tipo de manifestações lúdicas, por meio da pesquisa, publicação e divulgação, para que sejam conhecidas e dinamizadas no seio da sociedade portuguesa. Apesar de, nos últimos trinta anos, termos identificado várias associações em Portugal desenvolvendo projetos de pesquisa visando à recolha e preservação desse tipo de jogos, não tem lhes sido dada visibilidade. Cabe destacar que ainda poucos são os municípios e entidades que, com regularidade, promovem eventos que visem ao conhecimento dessas práticas e, conseqüentemente, à valorização das atividades tradicionais da sociedade portuguesa jogadas em outros tempos e na atualidade.

Reconhecer o valor dessas manifestações lúdicas implica que os jogos tradicionais e populares façam parte não só das práticas de lazer dos cidadãos, mas também dos currículos das escolas e das faculdades como disciplina

obrigatória e de pleno direito, a par de outras de caráter desportivo na formação de professores dos vários níveis de ensino. Em uma visão mais alargada sobre os centros formadores de professores de Educação Física, verificamos que em Portugal, na sua maioria, não existem disciplinas que desenvolvam e estimulem a aprendizagem das expressões lúdicas tradicionais na formação dos futuros docentes da área referida, facilmente dando-nos a perceber a falta de sensibilização dos mesmos para essa problemática da preservação, difusão e dinamização dos jogos tradicionais que, inquestionavelmente, os privará de mais uma ferramenta essencial para a formação dos alunos, matéria de ensino esta que oferece condições privilegiadas, quer na variedade das situações motoras, quer no prazer e nos valores que lhes são possíveis transmitir.

A lógica interna dos diferentes jogos tradicionais permite desenvolver laços de solidariedade, respeito, tolerância, cooperação e desejo de vencer, variando os espaços, os ambientes, e facilitando diferentes formas de êxito, contribuindo, assim, para a organização e estruturação corporal, promoção da autoestima pessoal, da comunicação, e, fundamentalmente, favorecendo a integração dos cidadãos, no universo das suas relações.

Apesar do apelo das Nações Unidas evocado na reunião de Paris (1989), de incluir os jogos como uma das suas preocupações de preservação, continuamos a verificar o pouco dinamismo das muitas instituições de ensino ou mesmo das vocacionadas para os estudos socioculturais, quanto à recolha desse tipo de património nacional, o que vem concorrendo de forma acelerada para a perda de muitas expressões lúdicas que se desenvolveram em Portugal em outros tempos. Urge, portanto, promover, a curto prazo, iniciativas de caráter diverso que tenham como objeto de estudos e discussões os jogos tradicionais, de forma a conhecer a vitalidade ou extinção dessas expressões em território nacional.

Referências

ARAÚJO, Paulo Coêlho; RODRIGUES, Mário Duarte Maia. **O Jogo do Beto no Concelho da Lousã: uma expressão singular em Portugal**. Lousã, Portugal: Tipografia Lousanense, 2006.

BARREIROS, António. **História da literatura portuguesa**. Braga: Pax, s.d.

BLUTEAU, Rafael. **Vocabulário portuguez & latino**. Letra T-U. Lisboa Occidental: Officina de Pascoal da Sylva, 1721.

BOLÉO, Manuel de Paiva (Coord.). **Inquérito linguístico**. Coimbra: Instituto de Literatura e Língua Portuguesas, 1942-1974.

CABRAL, António. **Jogos populares infantis**. Lisboa: Editorial Notícias, 1998.

COLAÇO, Maria Otilia Carvalho. **Análise estrutural do jogo da malha na Beira Litoral e na Beira Alta**. 1999. Monografia. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 1999.

DA COSTA, Lamartine Pereira da. **Atlas do esporte no Brasil: atlas do esporte, educação física e atividades físicas de saúde e de lazer no Brasil**. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

FONSECA, Júlio da. **Estudo etnográfico e etnológico do Jogo da Emboca na Freguesia de Santa Barbara na Ilha Terceira/Açores**. 2005. Monografia. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

LIMA, Augusto César Pires de. Os jogos da nossa terra. **Revista Portugália**, p. 342, 347, 1926a.

LIMA, Augusto César Pires de. **Miscellânea**. Garcia de Resende, 1926b.

LITTLE, William et al.. **The shorter Oxford english dictionary on historical principles**. Clarendon Press, 1933.

MANSON, Michel. **História do brinquedo e dos jogos: brincar através dos tempos**. Lisboa: Teorema, 2002.

MARIANA, Juan de. **Obras del Padre Juan de Mariana**. Madri: Biblioteca de Autores Españoles, 1854.

MARQUES, António Henrique de Oliveira. **A sociedade medieval portuguesa: aspectos da vida quotidiana**. Lisboa: Distrações Lisboa: Editorial Sá da Costa, 1963, Cap. 9, p. 185-208.

MENDES, Nuno Miguel Casaca. **O Jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede**. 1999. Monografia. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 1999.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PEREIRA, Gabriel. **Estudos eborenses**. Évora: Minerva, 1890.

POMEY, Padre Francisco. **Indículo universal**. Évora: Oficina da Universidade, 1716.

RODRIGUES, Mário Maia Rodrigues. **O Jogo do Beto no Concelho da Lousã**. 2002, 54 f. Monografia (Licenciatura em Educação Física)–Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra, Coimbra, 2002.

SARAIVA, José Hermano. **Ditos portugueses dignos de memória**. 2. ed. Lisboa: Publicações Europa América, s.d.

SEGORBE, João António Garcia. **Os jogos populares na Festa dos Tabuleiros**. 2000. Monografia. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2000.

SOUSA, Orlando. **O Jogo do Beto no Distrito da Guarda: estudo na Freguesia de Maçainha**. 2004. Monografia. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2004.

UNESCO. **Declaração universal sobre a diversidade cultural** – 25ª Sessão da Conferência Geral da Unesco. Paris, 1989.

UNESCO. **Recomendação sobre a salvaguarda da cultura tradicional e popular** – 31ª Sessão da Conferência Geral da Unesco. Paris, 2001.

VIANA, Aniceto Gonçalves. **Apostilas aos dicionários portugueses**. Lisboa: Livraria Clássica Editora, 1906. Tomo I A-H.

VITERBO, Sousa. **A capella de S. João Baptista erecta na egreja de S. Roque...**: notícia histórica e descriptiva. Lisboa: Santa Casa da Misericórdia, 1900.

Os Jogos Tradicionais como Patrimônio Cultural Mundial

Pere Lavega Burgués

(Universidad de Lleida/Espanha)

Atualmente, os avanços científicos mais relevantes que têm origem nas diferentes áreas do conhecimento reservam à cooperação e ao trabalho interativo um lugar destacado. O conceito de organicismo de Platão, a física quântica, a economia, a biologia de sistemas, a neurobiologia, a epigenética, o âmbito jurídico, a antropologia, a psicopedagogia emocional ou a sociologia demonstram a força que tem a inter-relação em qualquer comunidade de elementos (seja uma célula, um cérebro, um serviço, uma empresa, uma sociedade, uma rede, ou seja, um sistema).

Precisamente, esta obra tem como eixo central a inter-relação cooperativa de todas as pessoas com quem tivemos a sorte de participar. Essas descobertas são fruto do trabalho em equipe de um grupo de pesquisadores que cooperaram para identificar as principais propriedades dos jogos tradicionais (entendidos como sistemas interativos) que refletem uma maneira de viver de diferentes grupos sociais (comunidades italiana, portuguesa e indígena) que habitam no sul do Brasil. O tecido social que sustenta esta obra faz com que o grupo de pesquisadores da Universidade Federal de Santa Maria considere essa experiência em cooperação com outros pesquisadores da

França, Portugal e Espanha. Além disso, todos eles foram cúmplices de múltiplas iniciativas e intercâmbios através de programas cooperativos entre universidades e também mediante a participação em outras pesquisas e congressos. O que nos une é o respeito, a admiração e a paixão pelo estudo e aplicação do jogo tradicional no âmbito da atividade física e do esporte. Nós estamos vinculados à recém-criada Associação Internacional de Jogos e Esportes Tradicionais, formada por associações de diferentes continentes.

Fazer visível o “*curriculum oculto*” deste livro, além de necessário ou conveniente, permite entender esta obra como um convite para os colegas que trabalham no âmbito da atividade física e do esporte. Um convite para reconhecer a potencialidade pedagógica e humanizadora dos jogos tradicionais; um convite para trabalhar em rede, em grupo, compartilhando desafios, experiências intelectuais e profissionais com colegas do Brasil, da América ou de qualquer parte do mundo.

No contexto dessas reflexões, este capítulo tenta mostrar ao leitor a perspectiva interativa, ou seja, associativa e organizativa do jogo tradicional no mundo. Nas páginas seguintes, fazemos uma revisão das principais organizações que existem ao redor do jogo tradicional nos distintos continentes. Posteriormente, fruto dos resultados obtidos nas diferentes pesquisas sobre jogos tradicionais, descrevemos algumas de suas propriedades ou virtudes para o mundo da atividade física e do esporte. Tudo isso justifica concebê-lo como um autêntico patrimônio cultural mundial.

Reconhecimento e promoção dos jogos tradicionais pela Unesco

A Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco) é o organismo especializado das Nações Unidas que trata de questões relacionadas à educação, às ciências sociais ou naturais, à cultura e à comunicação, com o objetivo de promover a cooperação internacional nessas esferas para se chegar a um mundo mais pacífico. A Unesco, que é o único órgão especializado das Nações Unidas com um mandato expresso no âmbito da cultura, procura criar condições necessárias para um diálogo baseado no respeito pelos valores compartilhados e fomenta a cooperação internacional.

Após reconhecer o extraordinário papel do jogo tradicional em seus propósitos, desde o ano 1978, a Unesco vem promovendo um bom número de ações.

No ano de 1978, a Conferência Geral da Unesco aprovou a Carta Internacional da Educação Física e do Esporte, na qual se salienta a importância da tradição esportiva de cada país (Artigo 1.2) e dos esportes concebidos em função de suas respectivas condições institucionais, culturais, socioeconômicas e climáticas, dando prioridade às necessidades dos grupos desfavorecidos da sociedade (Artigo 3.1) e considerando as possibilidades que o meio natural oferece (Artigo 5.3).

Em 1999, na terceira Conferência Internacional de Ministros e Altos Funcionários encarregados pela Educação Física e pelo Esporte (Mineps III), foi formulada a Declaração de Punta del Este. Segundo essa declaração, foi decidido apoiar uma política de conservação e valorização dos jogos e esportes tradicionais e autóctones que fazem parte do patrimônio cultural das regiões e dos países. Para isso, foi proposto constituir uma lista mundial de jogos e esportes tradicionais e impulsionar a celebração de festivais regionais e mundiais (Parágrafo 8 da Declaração).

Em 2003, por causa da convenção de ministros e principais responsáveis pela Educação Física e pelo Esporte, a Unesco destacou em seu comunicado final a importância de “revitalizar a prática dos jogos e esportes tradicionais, expressão-chave das identidades culturais e promover sua interação com os esportes modernos”.

A partir de 2005, a Unesco passou a promover a elaboração da *Carta internacional de jogos e esportes tradicionais*, com o objetivo de melhorar e ampliar o acesso a atividades recreativas sadias, à educação física e ao esporte. Também se objetivava preservar, apoiar e promover os jogos e esportes tradicionais em todo o mundo, garantindo a perenidade da rica diversidade do patrimônio mundial da cultura do esporte a serviço da humanidade. Da mesma forma, apoiar os governos, as organizações não governamentais competentes, as instituições educativas, culturais e sociais e todas as pessoas que se esforçaram para transformar esses princípios em realidade.

Nessa carta, os jogos são considerados patrimônio cultural, expressão de riqueza cultural que podem constituir um instrumento eficaz para a promoção da tolerância, do entendimento mútuo, do respeito e da paz em uma sociedade culturalmente diversa. O Artigo 6 merece uma atenção especial, pois ele objetiva intensificar e ampliar as pesquisas sobre os jogos tradicionais, bem como as ações de preservação e promoção dessas manifestações.

Assim, se faz necessário elaborar uma enciclopédia de jogos e esportes tradicionais nos planos local, nacional, regional e internacional. Finalmente, o Artigo 7 convida a pôr em prática ações de cooperação nacional e internacional por parte de todos os Estados-Membros da Unesco.

Nesse plano de ações, é importante destacar outra notícia de novembro de 2010: a Unesco fez o acordo de incorporar diversos jogos e esportes tradicionais à lista de práticas culturais reconhecidas como patrimônio intangível da humanidade; concretamente, receberam essa distinção: as torres humanas “castellers” (Cataluña, Espanha), a cetraria (Emirados Árabes, Bélgica, República Tcheca, França, Coreia, Mongólia, Marrocos, Qatar, Arábia Saudita, Espanha...), assim como a luta tradicional, para que a Turquia aceite.

Esta obra constitui uma ação que vai ao encontro dos princípios que a Unesco considera.

Associações de jogos tradicionais no mundo

I Associações na Europa

Nesse continente, alguns países têm associações estaduais de jogos tradicionais, outros contam com um leque muito variado de instituições locais ou regionais. No entanto, podemos indicar que a constituição de uma associação europeia permitiu acelerar o processo de trabalho em rede. Paralelamente e como exemplo, apresentamos algumas características de uma federação europeia de lutas tradicionais.

▪ *Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais*

O conhecimento mútuo e a coincidência regular em congressos, festivais e encontros de pessoas de distintos países europeus interessados por jogos e esportes tradicionais contribuiu para que essa associação fosse formada no dia 28 de abril de 2001, em Lesneven (França).

Essa associação é formada por mais de quarenta membros que representam mais de 200 mil pessoas, entre federações estaduais ou regiões, associações esportivas regionais ou municipais, agrupações culturais, clubes, centros universitários, museus e entidades tanto públicas quanto privadas que, entre seus

objetivos gerais, têm a formação, a gestão, a promoção ou a defesa dos jogos e esportes tradicionais e populares em geral, na Europa (<<http://www.jugaje.com>>).

O jogo tradicional é considerado, por essa associação, como patrimônio cultural intangível que está relacionado a outros domínios da sociedade, como a festa, a gastronomia, a atividade produtiva local etc. Por isso, nessa associação se levam em conta os jogos tradicionais tanto adultos como infantis; tanto os jogos masculinos como os femininos ou mistos; tanto os jogos como os esportes tradicionais; tanto as federações e campeonatos competitivos como os encontros e festivais recreativos etc. Sua principal missão é favorecer o trabalho em rede de todos os seus membros através da organização de festivais, congressos, intercâmbios, projetos de pesquisa e publicações.

A cada ano, é organizada uma assembleia que coincide com um congresso e um festival de jogos e esportes tradicionais. Nos últimos anos, conta-se com a participação de representantes de associações de jogos tradicionais de outros continentes.

A vocação ativa dessa associação a levou a participar em publicações; iniciar estudos subvencionados pela União Europeia sobre os jogos tradicionais em diferentes países; assim como a dar apoio a um número muito elevado de festivais, encontros e intercâmbios de pessoas e instituições relacionados com esse tipo de manifestações culturais.

▪ *Federação Internacional de Luta Celta (FILC)*

A FILC foi criada em 1985 e era formada inicialmente por federações de lutas tradicionais de Ilhas Britânicas, Bretanha Francesa e países onde se falava o idioma celta. Posteriormente, foram incluídas outras federações de luta tradicional de diferentes países de Europa Ocidental (<<http://www.filc-ifcw.com>>).

Essa federação organiza regularmente cursos, conferências, seminários e competições nas distintas modalidades de luta celta (Gouren, Back-Hold, Luta Leonesa, Luta Cornica, Luta Canaria, Gilma, Ranggein, S'Istrumpa).

Atualmente, é formada por federações da Irlanda, Cornwall (Grã-Bretanha), Norte da Inglaterra, Escócia, Islândia, Suécia, Fryslan (Holanda), Salzburgo (Áustria), Cerdeña (Itália), León e Canarias (Espanha) y Breña (França).

2 Associações na Ásia

Nesse continente, a associação asiática de jogos tradicionais também cumpre uma função muito importante. Nos últimos anos, desde a criação

dessa associação e com a cumplicidade de alguma instituição universitária, produziu-se uma autêntica abertura a associações, instituições e pessoas dos outros continentes.

■ *Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais (ATSGA)*

A ATSGA nasceu com a intenção de criar uma rede de instituições interessadas nos esportes e jogos tradicionais na Ásia. Seu campo de ação se estende pela zona da Ásia nororiental de China, Japão, Extremo Oriente de Rússia, o sudeste asiático do Vietnã, Tailândia, Filipinas, Indonésia, Malásia, Myanmar, sudoeste da Ásia da Índia, Paquistão, Sri-Lanka, Ásia Central do Afeganistão, Cazaquistão, Uzbequistão, Médio Oriente da Ásia do Irã, Arábia Saudita, Iraque e mais algumas pequenas ilhas da Ásia (<<http://www.atsga.com>>).

Tem por objetivo fomentar e apoiar o desenvolvimento e a prática de esportes e jogos tradicionais, bem como o reconhecimento dos valores dos jogos e esportes tradicionais asiáticos. Também tem a missão de promover a pesquisa sistemática e a documentação desse tipo de manifestações. A ATSGA organiza regularmente encontros e congressos nos quais estão presentes várias associações e estudiosos dos jogos e esportes tradicionais.

Merece uma atenção especial a iniciativa da revista internacional *Journal of Eastern Sports & Physical Education* (IJESPE), impulsionada pela Universidade de Suwon, da Coreia do Sul. Essa revista criou uma rede de mais de quatrocentos pesquisadores de todo o mundo (<http://www.isdy.net/html/sports_pe.php>) que promove os estudos interculturais de distintas culturas, países e continentes.

3 Associações na África

Nesse continente, ainda não existe uma associação de jogos tradicionais. No entanto, está em andamento um processo para estabelecer ações conjuntas entre alguns países da África muçulmana. Como exemplo, há três associações.

■ *Jogos tradicionais na Comunidade Econômica Estados de África Ocidental (Cedeao)*

A Cedeao é formada por 15 países de fala francesa, inglesa, espanhola e portuguesa, ocupando um raio geográfico que vai desde Nigéria a Senegal, representando uma comunidade de 250 milhões de pessoas.

Essa agência deu início, no ano de 2007, ao programa “Desenvolvimento de Jogos e Esportes Tradicionais”. Esse programa pretende, de modo específico, desenvolver a luta tradicional.

Em setembro de 2010, foi organizada em Abuja (Nigéria) a primeira edição dos jogos da Cedeao, na qual os participantes competiram em diversas modalidades esportivas (basquete, voleibol, atletismo) e também na luta tradicional africana. A segunda edição realizou-se em Gana, em 2012, e a terceira edição está prevista para acontecer, em 2014, na República da Costa do Marfim.

▪ *Federação Nacional de Jogos e Esportes Tradicionais de Algeria (FNJST)*

Essa federação tem a missão de recuperar e promover os jogos tradicionais na Argélia. Desde a criação dessa associação, foi ativada uma escola do esporte tradicional de Matreg para introduzir essa prática entre os mais jovens.

A FNJST organizou oito festivais nacionais de jogos e esportes tradicionais com a participação de mais de 250 jogadores de diferentes disciplinas de Matreg, Kora, Kherbga, Sig e escalada de palmeiras.

▪ *Associação Tunecina para a Proteção de Jogos Esportivos e do Patrimônio (ATSJSP)*

Essa associação tem o objetivo de promover os jogos esportivos e o patrimônio de Túnez, o Magreb Árabe e o Mediterrâneo. Tem organizado estudos, materiais pedagógicos e festivais de jogos tradicionais com a intenção de fomentar o espírito da comunicação e da interação entre as crianças e os jovens de diferentes regiões.

No ano de 2008, organizou a primeira Conferência Euromediterrânea de jogos tradicionais e patrimônio cultural.

4 Associações na América do Norte

Dada a complexidade que caracteriza as iniciativas realizadas nos países do norte da América, podemos descrever a associação do Canadá como exemplo. Essa associação é reflexo de outras associações que pretendem defender os direitos de igualdade dos povos aborígenes através do fomento de suas distintas manifestações culturais. Os jogos tradicionais facilitam esse tipo de iniciativas.

■ *Círculo de Esporte Aborígene (ASC) no Canadá*

Essa associação, criada em 1995, pretende favorecer a qualidade de vida, a igualdade de oportunidades, bem como o desenvolvimento do tecido social e cultural dos povos aborígenes do Canadá, como os Inuit (<<http://aboriginalsportcircle.ca/en>>).

É formada por uma quinzena de associações de jogos e esportes tradicionais de diferentes culturas indígenas. Promove intercâmbios, competições e encontros entre seus membros.

5 Associações na América Latina

■ *Federação Mexicana de Jogos e Deportes Autóctones e Tradicionais*

No México, existe, certamente, a associação americana mais ativa nesse tipo de práticas; referimo-nos à Federação Mexicana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (<<http://www.autoctonosmx.org>>).

Esta federação está incluída no Sistema Nacional do Esporte, como membro da Confederação Esportiva Mexicana (CODEME) e dependente normativa e economicamente em forma adicional, da Comissão Nacional de Cultura Física e Esporte (CONADE) e da Secretaria de Educação Pública (SEP). Foi constituída formalmente como Associação Civil em novembro de 1988, e formada por 21 associações estaduais, que envolvem a prática de uma média de 150 diferentes disciplinas, como o *ulama* ou jogo de bola, a bola *p'urhépecha*, a carreira de bola *tarahumara*, o rebote à mão com bola dura, o jogo da cana de milho.

Tem por objetivos o resgate, preservação, desenvolvimento e difusão da cultura esportiva de origem e também contribuir com isso para a revalorização, em cada localidade, de sua própria cultura, por meio do jogo e do esporte; e ao mesmo tempo trazer ao conhecimento público este ancestral traço das culturas de origem.

Através das associações estaduais, em conjunto com os Institutos do Esporte em cada entidade, a Federação realiza um intenso programa de atividades anuais que inclui: campeonatos nacionais das atividades com maior desenvolvimento esportivo, torneios regionais e estaduais, exposições,

conferências, cursos, oficinas, atividades de formação, publicação de textos e materiais audiovisuais.

No final do ano 2010, esta Federação organizou o XIII Encontro Nacional de Jogos e Esportes Autóctones Tradicionais, contando com a participação de representantes de diversos países da América Latina. Um dos objetivos foi impulsionar a criação de uma Associação Latino-americana de Jogos e Esportes Tradicionais.

▪ *A Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT)*

A Associação Panamericana de Jogos e Esportes Autóctones e Tradicionais (APJDAT), foi fundada em 6 de maio de 2013, em Sam Marcos, Santa Bárbara (Honduras), por meio da celebração de diferentes encontros entre representantes dessa zona continental em diversas cidades de México (Guadalajara, 2010, Chihuahua 2011 e Boca del Río, 2012). No momento de seu nascimento, a APJDAT está constituída por organizações ou ações reconhecidas pelos governos do Brasil, Honduras, México e Panamá, cujos objetivos são: investigar, preservar e promover o conhecimento e a prática dos Jogos e Esportes Autônomos e Tradicionais.

A Associação tem por objetivo representar, em nível mundial, os jogos e esportes autóctones e tradicionais do Continente Americano com o fim de salvaguardar, estudar, intercambiar, promover e desenvolver sua prática, para um melhor diálogo intercultural, saúde social e coabitação da humanidade.

6 Associações intercontinentais

Aqui temos três exemplos de associações que, com uma visão intercontinental, tentam estabelecer laços de união e sinergias entre instituições de diferentes continentes.

▪ *Associação Internacional de Esportes Tradicionais de Luta (IATWS)*

Essa associação pretende criar uma rede de associações de luta de diferentes países com o objetivo de criar uma plataforma comum que favoreça o intercâmbio cultural.

A IATWS organiza campeonatos regulares nos distintos continentes, bem como congressos e festivais mundiais (<<http://www.iatws.org>>). Um de seus projetos se denomina Best e é orientado ao desenvolvimento humano e à promoção da paz entre distintas sociedades e culturas.

▪ *Associação Internacional de Esporte para Todos (Tafisa)*

Desde a década de 1960, essa associação promove diferentes programas, eventos e serviços em torno do esporte para todos. Um dos âmbitos que são considerados é o dos jogos tradicionais. Essa associação é reconhecida pela Unesco e também pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) (<<http://www.tafisa.net>>).

▪ *Associação Mundial de Jogos e Esportes Tradicionais (ITSGA)*

A ITSGA foi fundada no dia 11 de julho de 2009, em Aranda de Duero (Espanha), coincidindo com o Congresso Mundial de Jogos Tradicionais e Saúde Social, organizado pela Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais e a Associação Cultura La Tanguilla desta zona. Neste congresso, estiveram presentes representantes de associações de diferentes continentes e países, como a Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais (AEJDT), Federação Nacional de Jogos e Esportes Tradicionais de Algeria (FNJST), Associação Tunecina para a Proteção de Jogos Esportivos e o Patrimônio (ATSJSP), Associação Asiática de Jogos e Esportes Tradicionais (ATSGA), bem como pesquisadores da Universidade Federal de Santa Maria, do Rio Grande do Sul, Brasil.

Esta associação reúne organizações continentais que tem como objetivo geral a promoção, formação, defesa ou a gestão dos jogos e esportes tradicionais e populares em geral. O primeiro congresso organizado pela associação deu-se em 2010, em Guarda (Portugal), coincidindo com o Congresso Anual da AEJDT. Neste evento, participaram expositores da América Latina (Brasil, México), África (Argélia) e Europa (Espanha, Portugal). A última edição ocorreu em agosto de 2013 em Santander (Espanha), com representantes da Europa (Espanha, França, Bélgica, Itália e Portugal), África (Congo e Túnez) e América (Brasil e México).



Os exemplos das associações descritas confirmam que a ludodiversidade também é um denominador comum do tecido associativo e institucional dos jogos tradicionais. Mesmo na Ásia e na Europa, estão sendo constituídas associações continentais; na maioria dos outros continentes, há a necessidade de avançar nesse caminho de trabalhar em rede. A criação de uma associação internacional de jogos tradicionais pode ser um elemento de dinamização e de coesão das pessoas que trabalham nesse âmbito em qualquer país do mundo.

Traços distintivos dos jogos tradicionais: uma visão intercontinental

Este item pretende mostrar algumas das propriedades e virtudes socializadoras dos jogos tradicionais a partir dos resultados obtidos em diversas pesquisas. O discurso a seguir se apoia na praxiologia motriz ou ciência da ação motriz criada por Parlebas, há aproximadamente cinquenta anos.

▪ *A praxiologia motriz como disciplina de referência*

A praxiologia motriz ou ciência da ação motriz eleva à categoria de objeto de estudo qualquer jogo, esporte, exercício ou situação motriz da qual se pode servir o âmbito da atividade física e do esporte. Sua aspiração é identificar as propriedades que caracterizam qualquer situação motriz, predizer sua potencialidade práxica e estudar as consequências que são originadas nas condutas motrizes de seus protagonistas. Segundo essa disciplina, não existem jogos bons nem maus, jogos de primeira ou de segunda categoria, já que qualquer jogo ou prática motriz ativa um conjunto de processos e de relações que podem ser mais ou menos apropriados ou interessantes de acordo com o projeto pedagógico ou princípios que se quer promover.

Os fundamentos teóricos dessa disciplina estabelecem que podemos conceber cada jogo como um sistema (praxiológico), portador de uma lógica interna que impõe um sistema de obrigações e orienta seus protagonistas a levar em conta um determinado tipo de relações exigidas pelas regras do jogo. A ciência da ação motriz pretende estudar as ações motrizes que emergem em

qualquer situação motriz esportiva ou lúdica como consequência de uma complexa trama de relações sistêmicas que se estabelecem entre os participantes.

Como se tratasse de uma obra musical, cada jogo dispõe de uma “partitura” (identificada como lógica interna) na qual estão escritas as notas musicais seguindo uma ordem ou estrutura (relação de ordem interna desse sistema). Qualquer jogador (“músico dessa motricidade”) deve se adaptar a essa partitura, para tentar tocar da melhor maneira possível essas notas musicais e fazer com que soe a melhor melodia. Há jogos cujas notas musicais soam a “hard rock” (jogos de oposição, com uma rivalidade intensa), outros soam a “baile lento” (jogos cooperativos sem competição nos quais se pode saborear cada instante). Enquanto em uma obra musical ao final se ouve uma música, nos jogos tradicionais o que se vê são ações motrizes: correr, saltar, perseguir, capturar, lançar etc. Por esse motivo, a ação motriz é o resultado visível de qualquer jogo que remete e, portanto, é resultado da relação entre todos os componentes que constituem esse sistema.

Essa disciplina permite definir uma região epistemológica inédita no âmbito do jogo, do esporte e das práticas motrizes em geral. Queremos dizer com isso que, no âmbito da ciência até hoje conhecida e aceita, não existe nenhuma outra disciplina que aborde, até esta data, o estudo do jogo tradicional ou esporte desde esse ponto de vista, como fenômeno de caráter ôntico.

Essa nova disciplina estuda e observa os jogos tradicionais e os esportes desde outro ponto de vista, como o fazem a fisiologia, a psicologia, a sociologia ou a biomecânica, fixando sua atenção e interesse em outra ordem de problemas. Sua pertinência radica precisamente aqui, em sua originalidade, e também em sua necessidade de gerar o tipo de conhecimento que se pretende obter, aquele saber necessário sobre o jogo e o esporte que não foi gerado por nenhuma outra disciplina científica, daí nossa precariedade, por isso sua necessidade.

De acordo com essa disciplina, o jogo ou esporte enquanto sistema praxiológico possui sua própria ordem, de uma estrutura peculiar da qual se deriva uma coerência interna, uma lógica ou padrão de organização a partir da qual a enxurrada de ações motrizes do jogo adquire sentido.

A praxiologia motriz como disciplina científica aspira a revelar a chave oculta do jogo, aquilo que não se vê desde a observação direta, mas que o regula e governa, dado que a lógica interna de todo sistema praxiológico detém o poder de modelar e modular as ações motrizes que surgem de seu seio quando se ativa.

No caso dos jogos tradicionais, essa disciplina nos permite mostrar quais são as propriedades ou traços distintivos. Essa informação será extraordinariamente valiosa para compreender melhor a natureza dessas práticas e das sociedades que as inventaram, acolheram ou transmitiram ao longo do tempo.

Jogo e cultura à luz da praxiologia motriz

Em qualquer lugar do mundo (povoado, aldeia ou bairro de cidade), os jogos tradicionais costumam ser acompanhados de traços culturais locais que confirmam sua estreita relação com o entorno. Do mesmo modo, na época histórica, os jogos tradicionais se manifestam sob aparências, símbolos e significados peculiares.

A visão contextualizada dos jogos tradicionais implica considerar essas práticas em relação às duas coordenadas contextuais, de espaço (geografia) e de tempo (época histórica), em cujo marco de atuação qualquer prática lúdica adquire seu principal sentido e significação sociocultural. Desde essa perspectiva, Parlebas (2001, p. 227) cunha o conceito de *etnomotricidade* para se referir “ao campo e à natureza das práticas motrizes, consideradas desde o ponto de vista da sua relação com a cultura e o meio social no qual se desenvolvem”.

Qualquer pessoa, ao intervir no jogo tradicional, se impregna de símbolos, signos e códigos que põem em ações traços culturais representativos da sociedade na qual se vive. Entrar em um jogo é entrar na sociedade.

As normas e os valores de uma cultura marcam as condutas lúdicas dos praticantes. Entrar num jogo é entrar na sociedade. O jogo é uma espécie de emblema de uma cultura, daí que o conhecimento profundo

das práticas lúdicas é um elemento importante do conhecimento de uma sociedade. (PARLEBAS, 2005, p. 13).

Mesmo que de uma perspectiva científica, apoiados na psicologia social, Garoz e Linaza (2004) dão testemunho do poder socializador dos jogos tradicionais, obtendo resultados que vão na mesma direção que estabelece a praxiologia motriz. Esses seguidores de Bruner estudam os processos de aquisição das regras do jogo em relação ao contexto cultural no qual se apresentam. Ao analisar o significado de jogo de Palín para o menino mapuche do Chile, observamos que, à medida que aumenta o conhecimento sobre as regras, aparecem nos meninos mapuches mais informações referentes ao todo, o ritual que rodeia o jogo, o sentido de cada ação e as regras do jogo vão tomando forma.

Já não é só compreender e manejar os regulamentos, mesmo que estes sejam cada vez mais complexos. É a prática deste jogo o que o levou a conectar com outros aspectos importantes para sua cultura e sociedade, como se relacionar com membros de suas comunidades, estreitar laços de amizade, compartilhar ou manter suas tradições [...]. O conhecimento não só se conquista através da interação no jogo e pelo manejo de umas regras determinadas, mas também com as crianças aprendendo a jogar e tomar consciência do que é uma regra dentro de sua sociedade e, em último grau, percebem o significado do valor de sua ação dentro da sociedade. (GARÓZ; LINAZA, 2004, p. 174).

Como exemplo, outros muitos autores que se serviram da antropologia social e cultural, como Sutton-Smith (1972) na Oceania, Araújo (1997, 2005) e Jaqueira (2010) em Portugal e Brasil, Von Vriessen (2004) no Chile ou Delsahut (1999) ao estudar a cultura dos ameríndios, constataam o potencial socializador dos jogos tradicionais.

Desde o campo da praxiologia motriz, diversos estudos realizados na Europa (ETXEBESTE, 2001, LAVEGA et al, 2001, 2002, 2005; SOSOAGA, 2006), África (BOUZID, 2000; ELLOUMI, 2000) e Ásia (FOUQUET, 2000) sobre a cultura lúdica infantil dão testemunho do tesouro que esconde a lógica interna desse patrimônio lúdico mundial. As descobertas confirmam que

o jogo tradicional constitui uma microsociedade ou um laboratório social, no qual os protagonistas, mediante a tradição, adquirem um conjunto extraordinário de competências sociais que incluem formas concretas de aprender a se relacionar, a estar e a viver a vida. Trata-se de jogos cujas propriedades permitem favorecer o diálogo social, relativizar a derrota ou a vitória, promover o trato respeitoso com o meio natural, educar a paz, a conveniência, o pacto e o respeito aos demais; e educar a igualdade de gênero (masculino e feminino), a inclusão ou integração de pessoas de diferentes idades, culturas ou condições sociais.

Dada a limitação na extensão deste capítulo, tão só descreveremos dois desses traços distintivos dos jogos tradicionais.

O jogo tradicional como laboratório de relações motrizes

Todas as pesquisas indicadas anteriormente revelam uma constante nos jogos tradicionais infantis de distintos continentes. Trata-se de manifestações nas quais é imprescindível participar interagindo com outras pessoas. Longe de serem práticas que se realizam individualmente (denominados jogos psicomotores por essa disciplina), estamos principalmente diante de jogos sociomotores, de natureza coletiva e interativa, nos quais é necessária a presença de companheiros ou de adversários para jogar. Nesses jogos, reina a busca do encontro com outros protagonistas, em que a leitura e a decodificação das mensagens dos outros participantes alcançam seu apogeu. Enganar, antecipar-se, colaborar, pactuar, apoiar-se, demarcar-se, capturar, salvar são ações motrizes que estão muito presentes nesses jogos.

Os jogos sociomotores ativam a vivência de um leque extraordinário de relações sociais e de experiências carregadas de significado emocional. A *lógica interna desses jogos mostra sua extraordinária riqueza motriz ao introduzir os protagonistas em estruturas de relação originais; através de jogos de cooperação, jogos de oposição (com diferentes estruturas interativas, como duelos de duas pessoas, jogos de todos contra todos e jogos de um contra todos) e jogos de cooperação-oposição (com estruturas de duelos entre*

duas equipes, enfrentamento entre várias equipes, jogos em que uma equipe enfrenta o resto dos jogadores, e jogos paradóxicos ou contraditórios).

É muito significativo observar que o predomínio da sociomotricidade (jogos com interação motriz) ante a psicomotricidade (jogos individuais) tem um comportamento parecido nos jogos infantis em diversas regiões da Espanha (na Catalunha 75%, no País Vasco 77% e em Valência 85%), em Túnez (84%) e na Coreia do Sul (73%).

Na Coreia, Fouquet (2000), após analisar a lógica interna dos jogos coreanos, observa que, entre os jogos sociomotores, apesar de se encontrar maneiras distintas de interagir motrizmente, os duelos simétricos de equipes representam 40% da amostra. No repertório lúdico coreano, também são muito conhecidos os jogos de perseguição, como “Dabangkunoli”, os jogos de enfrentamento corpo a corpo, como “Byongsanoli”, e outros jogos recebidos da influência de outras culturas, como o beisebol de rua, denominado “Jjimpong”. Para os coreanos, entrar no jogo é entrar em uma trama de relações sociais que privilegia sua cultura.

No continente africano, Bouzid (2000) analisa os jogos do arquipélago Kerkennah no sul de Túnez, identificando 65% dos jogos sociomotores. Um total de 39% apresenta uma estrutura original, 29% são de duelo e 32% são de cooperação. Elloumi (2000) também constata essa tendência em seu estudo mais geral sobre os jogos tunesinos, observando que se trata majoritariamente de jogos esportivos que contêm redes de comunicações motrizes muito variadas. Trata-se de jogos com um sistema de comunicações motrizes que correspondem a redes com estruturas originais: equipe contra os outros, uns contra todos, todos contra todos, cada um para si, duelos dissimétricos de indivíduos ou de equipes. As redes de comunicações motrizes de jogos esportivos tradicionais tunesinos se caracterizam por sua exclusividade (nos quais se distingue claramente os companheiros dos adversários), instabilidade (nos quais se pode mudar de companheiro ou adversário durante a partida), desequilíbrio (intervenção em situações dissimétricas em papéis desiguais) e ambivalência (na qual os jogadores podem ser companheiros e adversários ao mesmo tempo). A microssociedade que ativa o jogo concede um lugar importante ao indivíduo, ao poder de eleição e de decisão.

Presença e ausência de vitória nos jogos

À diferença do esporte do adulto que busca hierarquizar os resultados, diferenciar ganhadores e perdedores (JAQUEIRA, 2010), os jogos infantis de muitas culturas não prestam culto à distinção dos melhores. Ao estudar o sistema de estimativa dessas práticas, observamos um predomínio de jogos que não contabilizam os êxitos dos participantes, isto é, se trata de jogos sem vitória. A tendência é muito parecida na Espanha (Catalunha 55%, País Vasco 56%), em Túnez (61%) e também na Coreia (66%).

Como constata Elloumi (2000), os jogos tunesinos se caracterizam por seu sistema de estimativa particular sem contabilidade. Existe um baixo controle do tempo, a duração não é um traço que retém a lógica interna dos jogos. Essa constante, mesmo que não pareça surpreendente, já se dava nos jogos europeus do século XVI (PARLEBAS, 1999), certamente os jogos tradicionais salvaguardam valores sociais que não têm data de validade.

Essa mesma asseveração podemos relacionar a um repertório extraordinário de jogos tradicionais de distintas culturas nos quais os protagonistas se divertem participando em jogos nos quais sua lógica interna apresenta um sistema de cambio de rol geral, isto é, um jogador que agora é adversário (por exemplo, o jogador que persegue) logo pode deixar de ser (ao capturar outro jogador e este vai passar a ser o novo perseguidor) e inclusive em alguns jogos pode se converter em companheiro (por exemplo, no jogo de cadeia, a bola çadora, a aranha etc.). Os efeitos socializadores desses jogos são extraordinários (GUMP, 1972; PARLEBAS, 2000, 2001, 2003, 2005; SUTTON-SMITH, 1972).

A convivência e a efervescência emocional que são suscitadas pelos jogos sem vitória ou com um sistema de câmbio de rol geral estão acompanhadas de conceder importância ao processo mais que ao resultado, ao compartilhar mais do que ao competir, à convivência mais que a exclusão ou o isolamento.

Mais uma vez, constatamos que os jogos tradicionais, longe de serem práticas menores, têm valores e propriedades pedagógicas de grande interesse para a Educação Física do século XXI.

Epílogo

A informação que foi mostrada neste capítulo nos permite destacar algumas ideias, reflexões e conclusões.

Atualmente, existe uma grande diversidade de organizações locais, regionais, estaduais, continentais e internacionais que direcionam sua atenção aos jogos tradicionais.

Apesar de se ter começado a ativar ações cooperativas entre distintas organizações de jogos tradicionais, ainda fica um grande percurso por somar esforços e dotar de estruturas organizacionais as instituições e pessoas que trabalham nesse âmbito nos distintos países e continentes.

A realização de estudos científicos sobre o jogo tradicional confirma sua extraordinária função socializadora. Os jogos tradicionais se comportam como autênticas salas de aula, laboratórios ou sociedades em miniatura onde há lugar para a aprendizagem e competências sociais necessárias na sociedade do bem-estar do século XXI.

Os dados mostrados sobre a importância das relações motrizes (sociomotricidade) nos jogos tradicionais e a convivência entre a competição que distingue os ganhadores dos perdedores (jogos com vitória) dos jogos sem final ou vitória são dois argumentos sólidos e solventes. Esses argumentos confirmam o que foi mostrado no ponto anterior e nos permitem justificar sua presença em qualquer programa de Educação Física que pretenda ser ambicioso.

Finalmente indicar que esta obra supõe um avanço nas diretrizes e princípios que estabelecem muitas das organizações que foram citadas, entre as quais cabe aludir à Unesco e à Associação Internacional de Jogos e Esportes Tradicionais (ITSGA). Além disso, contribuí com novos dados para conhecer com maior profundidade a diversidade cultural que caracteriza os jogos tradicionais no Brasil, em sua condição de patrimônio cultural mundial.

Referências

ARAÚJO, P. C. *Abordagens sócio-antropológicas da luta/jogo da capoeira*. (Série Estudos Monográficos). Maia: Instituto Superior da Maia, Publismai, 1997.

ARAÚJO, P. C. *Capoeira, novos estudos: abordagens sócio-antropológicas*. Juiz de Fora: Notas & Letras, 2005.

BOUZID, E. Etude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne: la période romaine et l'époque actuelle. En: MINISTERE DE LA JEUNESSE, DE L'ENFANCE ET DES SPORTS de la République Tunisienne. *Jeux, sports et sociétés*. Actes du colloque Tuniso-français. Tunis: CERDOJES, 2000. p. 35-54.

DELSAHUT, F. *L'empreinte sportive amérindienne: Les jeux amérindiens face au Nouveau Monde sportif*. Paris: L'Harmattan, 1999.

ELLOUMI, A. (2000) Analyse socio-culturelle des jeux traditionnels tunisiens. En: MINISTERE DE LA JEUNESSE, DE L'ENFANCE ET DES SPORTS de la République Tunisienne. *Jeux, Sports et sociétés*. Actes du colloque Tuniso-français. Tunis: CERDOJES, 2000. p. 121-144.

ETXEBESTE, J. *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*. 2001. Tesi doctoral. Universitat Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales, 2001.

FOUQUET, G. Ethnomotricité et jeux sportifs traditionnels coréens. En: Ministère de la Jeunesse, de l'Enfance et des Sports de la République Tunisienne. *Jeux, Sports et sociétés*. Actes du colloque Tuniso-français, Tunis : CERDOJES, 2000. p. 145-168.

GAROZ, I.; LINAZA, J. L. El significado del Palín para el niño mapuche. En: CASTRO, U; AMADOR, F; ÁLAMO, J. M. *Juegos tradicionales: universal cultural del siglo XXI*. Fuerteventura: Cabildo Insular de Fuerteventura y ACCEDEL. 2004. p. 163-175.

GUMP, P. V. Role replication and reversal in play. En: SUTTON-SMITH, B. *The folkgames of children*. Austin: American Folklore Society, 1972. p. 416-432.

JAQUEIRA, A. R. *O processo de desportivação da capoeira*. Tesis doctoral. Coimbra: Universidad de Coimbra, 2010.

LAVEGA, P. P.; BARDAJÍ, F.; COSTES, A., SAULA, O. Estudi dels jocs populars/tradicionals al municipi de Tàrrega. *Revista Etnologia de Catalunya*, v. 19, p. 116-120, 2001.

LAVEGA, P.; BARDAJÍ, F., COSTES, A., SAULA, O. Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell). *Revista d'Etnologia de Catalunya*, v. 20, p. 118-121, 2002.

LAVEGA, P.; BARDAJÍ, F., COSTES, A., SAULA, O. Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Sió i als municipis del pla entre l'Ondara i el Sió (Urgell). *Revista Etnologia de Catalunya*, v. 26, p. 128-132, 2005.

LÓPEZ DE SOSOAGA, A. Juegos infantiles y juegos de adultos ¿dos realidades diferenciadas? En: MARTÍNEZ DE SANTOS; ETXEBESTE (Ed.). *Investigaciones en praxiología motriz*. Vitoria: AVAFIEP y Universidad del País Vasco, 2006. p. 11-20.

LÓPEZ VON VRIESEN, C. El Palín o Chueca: estudio etnográfico de un juego tradicional mapuche. En: CASTRO, U.; AMADOR, F.; ÁLAMO, J. M. *Juegos tradicionales: universal cultural del siglo XXI*. Fuerteventura: Cabildo Insular de Fuerteventura y ACCEDEL, 2004. p. 149-161.

PARLEBAS, P. Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVIII^e siècle A quoi joue-t-on ? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges. *Festival d'histoire de Montbrison*, 30 septembre-2 octobre 1998. Montbrison: Ville de Montbrison, 1999. p. 321-353.

PARLEBAS, P. Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif. *Vers l'Education Nouvelle*, n. 496, p. 6-15, 2000.

PARLEBAS, P. *Juegos, deportes y sociedades: léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte, 2003.

PARLEBAS, P. El joc, emblema d'una cultura. En: Enciclopedia Catalana "Jocs i Esports tradicionals". *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, v. 3. Barcelona: Enciclopèdia Catalana, 2005. p. 13.

SUTTON-SMITH, B. *The folkgames of children*. Austin: American Folklore Society, 1972.

Posfácio

A leitura cuidadosa desta obra confirma as ideias e os aspectos que são apontados nas páginas iniciais, ao elevar o jogo tradicional à condição de patrimônio lúdico cultural. A história do Rio Grande do Sul está escrita através de muitos eventos carregados de significado cultural; entre esse mosaico de produções “culturais”, era necessário preencher a lacuna em torno do legado cultural depositado nos jogos tradicionais. Longe de serem manifestações de menor valor ou manifestações inferiores, os jogos de tradição local são extraordinários testemunhos da história “corporal” do Rio Grande do Sul, que ajudam a entender melhor as tradições de grupos sociais que viveram nesse território a partir de diferentes geografias (Portugal, Alemanha, Itália e a região representada pela população indígena Kaingang).

Para fazer esse percurso intelectual, foi necessário o cumprimento de quatro requisitos: a) ter uma equipe de pesquisa, b) ter um marco teórico de referência, c) contrastar as fontes documentais com as fontes orais e d) finalmente, apresentar os resultados. Este livro contempla todas essas exigências. Em primeiro lugar, o trabalho foi realizado por um grupo de pesquisa registrado no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Em segundo lugar, o marco teórico utilizado está situado na etnomotricidade, ou seja, considera a motricidade dos jogos em relação ao contexto sociocultural local; para isso, a praxiologia motriz, acompanhada

de elementos etnográficos, permitiu descrever o sistema de regras que define a estrutura dos jogos tradicionais inventariados, bem como algumas características típicas de representações coletivas ligadas a cada um desses jogos de caráter local. Terceiro, o uso de fontes de referência em bibliotecas, clubes e órgãos públicos se complementou com entrevistas e registros audiovisuais de jogos tradicionais; as descrições e as Figuragrafias incluídas neste livro atestam esse rigor metodológico. Finalmente, este trabalho cumpre a função de devolver à história sua história, ou seja, registrar e fazer tangível a invisibilidade que acompanha a tradição oral dos jogos.

Este trabalho permitiu identificar os processos de mobilização corporal do passado e do presente, já que se trata de jogos que, em alguns casos, todavia, seguem sendo praticados. O trabalho confirmou a ludodiversidade que caracteriza essas manifestações, identificando alguns traços comuns e singulares dos grupos sociais estudados.

A partir do legado deste trabalho, novos estudos poderão ser realizados para complementar o diagnóstico no inventário dos jogos tradicionais do Rio Grande do Sul. Também será possível definir estratégias para a promoção e valorização de tais práticas em diferentes âmbitos, como o educacional, o recreativo, o festivo e, inclusive, o turístico.

Nestes tempos de globalização cultural e da orientação em torno do consumismo e da uniformidade das dinâmicas de vida e de relação social, é necessário apresentar tudo o que é parte da diversidade que caracteriza o “local”. Precisamente a partir dessas particularidades locais, pode-se construir processos de socialização mais sustentáveis com as singularidades sociais que caracterizam cada território.

Em todos os grupos sociais estudados, os jogos ativam um extraordinário processo de socialização ao permitir a participação em uma grande variedade de estruturas de relações; jogos em que um é testado (jogos psicomotores); jogos cooperativos, jogos com adversários (duelos entre indivíduos, desafios entre todos os participantes); jogos com companheiros e adversários (duelos entre equipes). Esses jogos tanto podem estar associados à contabilização do resultado e ao estabelecimento de uma hierarquia entre vencedores

e perdedores quanto ser realizados sem competição. Compartilhar e competir são dois lados da mesma moeda.

Entre os muitos aspectos que acompanham a ludomotricidade dos jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, um olhar para os objetos/materiais empregados nos jogos inventariados pode ajudar a confirmar a diversidade que caracteriza o patrimônio lúdico cultural desses grupos.

Entre a população indígena, foram identificados jogos que empregam materiais como o arco e a flecha, a corda (cabo de guerra) e outros objetos do entorno natural, como a madeira (bodoque), o bambu (vareta de bambu), o milho (*o jogo de milho, palhas de milho no jogo da peteca*). A forma, origem e tipologia dos objetos dos jogos indígenas são muito diferentes daqueles descritos na cultura ludomotriz coletiva alemã. Os pinos e bolas de madeira fabricados nos jogos de bolão tradicional ou Kegel, bolão de mesa ou bola, bolão de bola presa, coroa em Santa Cruz do Sul, assim como a arma de pressão no tiro ao alvo, atestam o uso de materiais muito diferentes do arco e flecha artesanal construído pelo indígena Kaingang. Embora a orientação da lógica interna desses jogos (objetivo) tenha semelhanças por serem jogos de lançamento de precisão, as condições de prática, o processo de obtenção e de elaboração dos materiais (lógica externa) são substancialmente díspares.

Materiais industrializados também estão presentes nos jogos tradicionais do grupo italiano, entre os quais se deve destacar as bochas de madeira ou de resina sintética de diferentes tamanhos, de acordo com a modalidade de jogo. Ao lado dos materiais industrializados, podem também ser encontrados objetos obtidos no próprio entorno rural. Como exemplo desse aspecto, pode-se mencionar as diferentes modalidades de jogos de corrida organizados na Olimpíada Rural da região, em que frequentemente pode-se encontrar materiais como um ovo cozido na corrida do ovo; um serrote e um carrinho de mão na corrida da carriola; garrafas e grãos de milho na corrida de carrinho; um saco de estopa na corrida do saco; um poste de madeira e um sino na corrida do sino.

A conexão direta com o entorno rural local também se confirma nos materiais de jogos do coletivo português: pinos e tabuleiros de madeira no

jogo do cinquillo; os pinos e malhas de ferro no jogo da malha. Em outros casos, também aparecem objetos manufaturados de pequena magnitude, como um sapo de bronze (para o jogo de lançamento de precisão, chamado jogo do sapo) ou até mesmo os caícos e as velas nos desafios de embarcações náuticas, chamadas de carreira de caícos.

Embora a distância geográfica entre esses grupos sociais seja reduzida, a distância que separa as suas tradições lúdicas é muito mais ampla. Dificilmente o tiro com arco e flecha faria sentido no grupo social alemão, como tão pouco teriam significado cultural na população indígena jogos de outros grupos sociais, como o Kegel alemão, que emprega bolas esféricas e se realiza em terrenos de jogo acondicionados. Essa diversidade cultural não é encontrada só em jogos que empregam algum tipo de objeto, seria possível estabelecer o mesmo paralelismo e distinções ao comparar jogos que não empregam materiais de distintos coletivos, como os jogos de luta (corpo a corpo) da população indígena e o jogo da mora ou morra (desafio verbal mediante a soma de dedos) do coletivo italiano.

Esta obra confirma que a jornada de antigas gerações de italianos, portugueses ou alemães para o Rio Grande do Sul também foi viagem cultural, em que os protagonistas trasladaram seus jogos e tradições. Por essa razão, a etnomotricidade observada em cada grupo social estudado dá testemunho das “técnicas corporais” (que indicaria o sociólogo Marcel Mauss) que caracterizam seus costumes ludomotores.

Para entender melhor o que essas viagens e intercâmbios culturais representam, este livro introduz o estudo do jogo do Beto ou Betes associado ao patrimônio cultural luso-brasileiro. Através desse jogo, é possível compreender melhor a osmose que existiu entre essas duas culturas (portuguesa e brasileira), dando origem a dois jogos cuja natureza praxica (lógica interna) tem muitas semelhanças, ainda que as matizes nos materiais e condições socioculturais de jogo (lógica externa) confirmem que tenham sido submetidos às influências desiguais do entorno (contexto).

Finalmente, essa amplitude de olhares se magnifica ante uma mirada aos jogos tradicionais de diferentes continentes e a interpretação de algumas das suas características através da praxiologia motriz.

Em suma, este é um trabalho pioneiro no estudo do patrimônio lúdico cultural que representam os jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, que pode marcar um ponto de inflexão na história escrita das tradições lúdicas desse estado e também do Brasil.

Pere Lavega Burgués

INEFC – Universidade de Lleida/Espanha.



Esta obra foi composta nas fontes Minion Pro e Ashley Script MT
formato 16 x 23cm, mancha de 11,8 x 20 cm.

A impressão do miolo se fez sobre papel OffSet 90g e
capa em Supremo 250g, com
tiragem de 500 exemplares, no ano de 2013.

ELIZARA CAROLINA MARIN.

Mestre em Educação Física pela Unicamp; doutora em Ciências da Comunicação pela Unisinos; professora do Centro de Educação Física e Desportos da UFSM; coordenadora do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores.

JOÃO FRANCISCO MAGNO

RIBAS. Mestre e doutor em Educação Física pela Unicamp; professor do Departamento de Desportos Coletivos do Centro de Educação Física e Desportos da UFSM; coordenador do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores.



Esta obra é resultante da pesquisa realizada pelo Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores (GPELF) do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria, aprovada no ano de 2010 e subsidiada pelo Governo Federal (Ministério do Esporte/SNDEL/Rede Cedes). A pesquisa teve por desafio realizar um diagnóstico dos jogos tradicionais de distintos grupos sociais do Rio Grande do Sul, contemplando quatro capítulos sobre os jogos tradicionais no Rio Grande do Sul, respectivamente dos grupos sociais indígenas Kaingang, alemão, italiano e português, e também apresenta o conhecimento dos jogos tradicionais produzidos por pesquisadores europeus que têm dialogado com o GPELF. O prefácio da obra é de autoria de um dos pesquisadores mais importantes da atualidade sobre jogos tradicionais, o Prof. Dr. Pierre Parlebas, da Université René Descartes, Paris V, França, idealizador da praxiologia motriz, conhecimento que orientou a sistematização do material no que tange à lógica interna das manifestações.



Ministério do
Esporte



editora **ufsm**

ISBN: 978-85-7391-196-1

