

Jogos tradicionais

por **Gonçalo Peixoto, Filipe Silva, Orlando Lopes e Luís Costa**

in [http://www.eb23-mangualde.rcts.pt/Homepage AP/Os Descobridores.htm](http://www.eb23-mangualde.rcts.pt/Homepage_AP/Os_Descobridores.htm)

ano lectivo de 2003-2004

Introdução

Somos um grupo de Área de Projecto da turma A do 7º ano, do Agrupamento Vertical Gomes Eanes de Azurara - Mangualde.

O grupo chama-se “Os Descobridores”. O nosso tema genérico é “Internet: a voz do séc. XXI”; o nosso tema parcelar intitula-se “Desporto/ Jogos tradicionais”.

O grupo é constituído por quatro elementos: Gonçalo Peixoto, nº 8 (porta-voz); Filipe Silva, nº 7; Orlando Lopes, nº 15; Luís Costa, nº12.

A nossa actividade consistiu na recolha de jogos tradicionais que estão a cair no esquecimento.

O resultado desta pesquisa materializou-se na compilação de uma vasta lista de jogos, entre eles: o jogo da argola, o jogo do anel, o jogo do pião, jogo da macaca.

Nós escolhemos este tema de trabalho fundamentalmente pela seguinte razão: no tempo dos nossos antepassados (pais, avós), praticavam-se vários jogos que, a pouco e pouco, caíram em desuso; pretendemos, assim, fazer com que essas tradições não se percam; também pretendemos dar a conhecer ao futuro o que o passado nos deixou.

Com este trabalho aprendemos que nos tempos antigos, em que não havia televisão e outros entretenimentos modernos, as pessoas arranjavam maneira de se entreterem através da prática de um conjunto diversificado de jogos. Ao divulgarmos o fruto do nosso trabalho, esperemos que outras pessoas possam partilhar desses mesmos entretenimentos do passado!

Sumário

- 1.Jogo Cabra Cega
- 2.Macaca
- 3.Malha
- 4.Vara
- 5.Tracção com corda em linha
- 6.Péla à parede
- 7.Corrída de sacos
- 8.Lencinho
- 9.Anel
- 10.Bola
- 11.Botão
- 12.Carica
- 13.Saco
- 14.Berlinde ou bilas
- 15.Andas
- 16.Colher com um ovo
- 17.Pau ao panco
- 18.Cantinhos

Jogo da cabra cega

Jogam várias crianças. É necessário um lenço ou pano para amarrar à volta dos olhos de uma das crianças que será a cabra-cega.

As crianças colocam-se de mãos dadas formando uma roda. A cabra-cega fica no seu centro da roda, de cócoras e com os olhos tapados com uma venda.

A seguir inicia-se um diálogo entre as crianças que estão na roda e a Cabra-cega.

“Cabra-cega, donde vens?”

“Venho da Serra.”

“O que me trazes?”

“Trago bolinhos de canela.”

“Dá-me um!”

“Não dou.”

Então, as crianças que se encontram na roda dizem em coro:

“Gulosa, gulosa, gulosa... “ (repete-se até a Cabra-cega agarrar alguém)

A Cabra-cega levanta-se e tenta apanhar uma criança da roda. Se apanhar alguém, as crianças calam-se todas e a Cabra-cega tem de adivinhar, apalpando com as mãos, quem é a (o) colega que apanhou.

Quando acertar, fica esse (a) a ser a Cabra-cega.

Por vezes, nesta variante da roda, as crianças podem estar silenciosas. Mas, então, a roda não se pode mexer do sítio. Antes de ir à procura de alguém, a cabra-cega dá três voltas sobre si mesma.

Noutra variante, as crianças espalham-se pelo espaço previamente definido e que não pode ser muito grande. A cabra-cega, com os olhos tapados, tenta agarrar uma outra criança qualquer. Todas as crianças se deslocam pelo espaço e aproximando-se e afastando-se da cabra-cega para a desorientar com o ruído dos seus deslocamentos enquanto cantam: “Cabra-cega! Cabra-cega! Tudo ri, mãos no ar, a apalpar, tactear, por aqui, por ali. Tudo ri! Cabra-cega! Cabra-cega! Mãos no ar, apalpando, tacteando, por aqui, por ali, agarrando o ar! Tudo ri...”. Também lhe podem tocar nas costas.

Quem for agarrado pela cabra-cega passa para o seu lugar. Se a cabra-cega sair do espaço marcado, deve ser avisada. Antes dos jogadores se dispersarem, pode haver este diálogo:

- “Cabra-cega o que perdeste?”

- “Uma agulha.”

- “Fina ou grossa?”

- “Fina” (ou então grossa)

- “Então anda achá-la”

Por vezes, a cabra cega, depois de agarrar alguém, tem de adivinhar quem agarrou. Só se acertar é que trocam de lugar, caso contrário tem de continuar. Para adivinhar quem a agarrou a cabra cega passa as mãos pelo cabelo e cara dessa criança.

Existe também a cabra cega com stop. Todos se deslocam no espaço definido, mas quando a cabra cega grita “stop”, todos se imobilizam. A cabra cega procura então os jogadores e tem de adivinhar a identidade de quem agarrou, trocando de lugar com ele(a), se acertar.

Jogo da Macaca

Desenhar a macaca no solo, com um objecto pontiagudo ou com giz. Numerar as casas de um a oito. O espaço em volta da casa número um é a terra, e o espaço número oito é o céu.

A primeira criança lança a patela, para a casa número um. Se a patela tocar no risco ou sair para fora, a criança perde a vez, e jogará a seguinte. Se a patela ficar dentro da casa, a criança terá que fazer o percurso para a apanhar. Esse percurso consiste em saltar ao pé-coxinho de casa em casa, excepto na que tem a patela. Nas casas três/quatro e seis/sete, a criança terá que saltar com os dois pés ao mesmo tempo.

Chegando às casas seis/sete salta, rodando no ar, sobre si mesmo caindo nas mesmas casas. Reinicia agora o percurso inverso até chegar à casa anterior, que tem a patela e apanhá-la, equilibrando-se apenas num pé.

Se a criança conseguir alcançar de novo a terra, volta a lançar a patela, desta vez para a casa número dois, e realiza novamente o percurso. Se falhar, passa a vez à criança seguinte, e na próxima jogada partirá da casa onde perdeu.

Todas as vezes que o percurso for realizado da casa um à oito, a criança terá de fazer o percurso novamente, mas agora no sentido inverso, ou seja, do céu até à casa número um. No entanto, neste percurso inverso, a criança salta apenas até à casa onde está a patela. Por exemplo, se a patela estiver na casa número dois, o jogador vai até às casas três/quatro, apanha a patela e volta para o céu. Quando estes dois percursos forem completos, a criança saltará ao pé-coxinho as casas um, dois, quatro, cinco, sete, seis, cinco, três, dois e um.

Posteriormente, faz-se o percurso todo caminhando, com a patela em cima do peito do pé. Seguidamente, torna-se a fazer o mesmo percurso, saltando ao pé-coxinho, sem a patela, mas de olhos fechados, perguntando aos colegas:

“Queime?” Se o jogador pisar a linha, diz-se, “Queimaste”, caso contrário, continua a fazer o percurso, podendo apenas abrir os olhos nas casas seis/sete.

Finalmente, terminado este percurso, a criança vai até ao céu e, de costas, atira por três vezes, a patela para a macaca, caso acerte no interior de uma casa, assinala-a com uma cruz, e coloca o seu nome. Caso contrário, cede a vez ao colega. Nas casas que já estiverem assinaladas, só o jogador que lá tiver o nome é que as pode pisar, ou caso tenha a permissão do dono dessa casa.

É de salientar que quando uma criança perde numa determinada casa, quando voltar a jogar é dessa casa que recomeça. O jogo termina quando todas as casas estiverem assinaladas, isto é “**está feita a macaca**”. Ganha o jogador que possuir mais casas, ou seja, mais macacas.



Jogo da malha



Material: 4 malhas de madeira, ferro ou pedra (duas para cada equipa); 2 pinos (paus redondos que se equilibrem na vertical).

Jogadores: 2 equipas de 2 elementos cada.

Jogo: Num terreno liso e plano, são colocados os pinos, na mesma direcção, com cerca de 15/18 metros de distância entre eles. Cada equipa encontra-se atrás de um pino. Joga primeiro um elemento de uma equipa e depois o da outra, tendo como objectivo derrubar ou colocar a malha o mais perto do pino onde está a outra equipa, lançando-a com uma mão.

Pontuação: 6 pontos por cada derrube, 3 pontos para a malha que fique mais perto do pino. Quando uma equipa atinge 30 pontos, ganha. Uma partida pode ser composta por três jogos, uma equipa para vencer terá de ganhar dois.

Jogo dos bilros

Material: 1 bola de trapos ou madeira; 9 bilros (pinos); 1 bilro maior (o vinte).

Jogadores: Equipas com o mesmo número de jogadores cada uma.

Jogo: Num terreno liso e plano formam-se três colunas, de três bilros cada, com os bilros mais pequenos, estando todos separados cerca de 15 centímetros. O bilro grande coloca-se no prolongamento da coluna central, distando dos outros cerca de 30 centímetros e estando separado por um risco feito no chão.

As equipas devem encontrar-se a uma distância dos bilros que irá de 6 a 8 metros. Um jogador de cada vez lança a bola de forma a que esta role pelo chão, tentando derrubar os bilros.

Pontuação: 20 pontos pelo derrube do bilro diferente; 2 pontos pelo derrube de um bilro pequeno se este não ultrapassar o risco, se o fizer o derrube vale 10 pontos. Ganha a equipa que fizer primeiro 100 pontos. Cada partida pode ser composta por três jogos, uma equipa para vencer terá de ganhar dois.

Jogo da vara

Material: Varas. O número de varas é de menos uma em relação ao número de participantes.

Jogadores: Número variável.

Jogo: Espetam-se as varas no chão, os participantes alinham, atrás de uma marca, de costas voltadas para as varas. Após um sinal, dado por alguém que não esteja a jogar, cada jogador corre para tentar apoderar-se de uma vara. O jogador que não o conseguir é eliminado, os outros dirigem-se novamente para a marca de partida e o jogo prossegue com cada vez menos varas até que reste só um jogador, que será o vencedor.

Jogo da tracção com corda em linha



Material: 1 corda e 1 lenço (deverá estar atado a meio da corda).

Jogadores: 2 equipas com o mesmo número de jogadores cada uma.

Jogo: Num terreno plano e livre de obstáculos, duas equipas com forças equivalentes, seguram, uma de cada lado e à mesma distância do lenço, uma corda. Entre as equipas, antes de começar o jogo, traça-se ao meio uma linha no chão. O jogo consiste em cada equipa puxar a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra até o primeiro jogador ultrapassar a marca no chão. É também atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda. Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.

Jogo da péla à parede

Material: 1 bola de trapos (péla).

Jogadores: Um contra um ou dois contra dois.

Jogo: Cada jogador bate a bola com a mão sucessivamente contra a parede, sem parar e sem a deixar cair no chão. Se jogam em equipa, bate um jogador e depois outro, alternadamente.

Quando a bola cai no chão, começa, o jogador adversário ou a outra equipa a jogar. Ganha aquele jogador ou equipa que conseguir bater maior número de vezes com a péla na parede.

Pode lançar-se o mais alto que se quiser.



Jogo da corrida de sacos

Material: Sacos de serapilheira ou plástico grosso, em número igual ao dos participantes.

Jogadores: número variável.

Jogo: É marcado um percurso no chão com uma linha de partida e uma meta. Todos os concorrentes se colocam atrás da linha de partida. Ao sinal de partida, cada um entra para dentro do seu saco, segura as abas com as mãos e desloca-se em direcção à meta. Ganha aquele que chegar primeiro.

Variantes: Equipas de três jogadores, colocando-se dois lado a lado, o terceiro enfia as pernas nos sacos onde os outros já se encontram metidos (um em cada saco), abraçando-os.

As restantes regras são iguais às da corrida individual.

Jogo do Lencinho

Mais de seis crianças colocam-se em roda, com as mãos atrás das costas. Uma outra criança, escolhida anteriormente, corre à volta e por fora da roda feita pelos colegas com um lenço na mão. O centro da roda é o local de castigo: o choco.



Ninguém na roda pode olhar para trás, podendo apenas espreitar por entre as suas pernas quando o jogador com o lenço passa. Quando a criança que tem o lenço entender, deixa-o cair discretamente atrás de um dos companheiros da roda e continua a correr.

Se, entretanto, o colega da roda descobrir que o lenço está caído atrás de si apanha-o e tenta agarrar o outro que, continuando a correr, tenta alcançar o lugar que foi deixado vago na roda pelo primeiro. Se não o conseguir agarrar, continua o jogo, correndo à volta da roda e indo deixar o lenço atrás de outro. Se o conseguir agarrar, o que corria de lenço na mão vai de castigo para o choco, sendo a “pata choca”. No choco, tem de estar de cócoras.

Pode acontecer que a criança da roda não repare que o lenço caiu atrás de si. Se assim acontecer, a que corre, depois de dar uma volta completa à roda, alcança o lenço no local onde o deixou cair. Neste caso, passa o primeiro para o choco tornando-se a “pata choca”. A criança que corria com o lenço na mão continua, deixando cair o lenço atrás de outro.

Aquele que avisar outro que o lenço está atrás de si vai igualmente para o choco. Um jogador só se livra do choco quando um outro jogador para lá vai (no choco só pode estar uma “pata choca”). Também se livra do choco se conseguir apanhar o lenço caído atrás de alguém. Neste caso, esse alguém vai para o choco. Embora seja mais difícil de acontecer, quem corre com o lenço na mão pode deixá-lo cair dentro da roda, atrás da “pata choca”. Esta deve apanhar o lenço, como qualquer criança da roda e perseguir o outro, saindo pelo buraco por onde foi atirado o lenço. Se apanhar o corredor, passa este para o choco. Se não o apanhar, continua o jogo com o lenço na mão, entrando o outro na roda. Se o corredor der uma volta inteira antes da “pata choca” ter apanhado o lenço, esta passa a dupla “pata choca” e deve levantar um braço. Se passar a tripla, deve levantar os dois braços e se passar a quádrupla, levanta os dois braços e uma perna. Este último caso é muito difícil de acontecer. É vulgar que a criança que corre cante, repetidamente, uma das seguintes estrofe:

"O lencinho está na mão,
Ele cai aqui ou não,
quem olhar para trás
leva um grande bofetão."

ou
" O lencinho vai na mão,
vai cair ao chão,
quem olhar para trás
leva um grande bofetão"

ou
" Lencinho cai cai,
ele está para cair,

Quem olhar p'ra trás
leva um bofetão”

Jogo do anel

Antes de tudo, escolhe-se quem vai ser o portador do anel. Ele põe o anel (ou outra coisa pequena) entre suas mãos, que estão encostadas uma na outra.

Os outros jogadores ficam um ao lado do outro, com as palmas das mãos encostadas como as do portador do anel.

O portador passa as suas mãos no meio das mãos de cada um dos jogadores, deixando cair o anel na mão de um deles sem que ninguém perceba.

Quando tiver passado por todos os jogadores, o portador pergunta a um deles: "Quem ficou com a anel ?".

Se acertar, é o novo portador do anel. Se não, paga a prenda (castigo) que os jogadores mandarem.

O portador repete a pergunta até alguém acertar. Quem acertar será o novo portador do anel.



Jogo da bola

É um jogo de rua praticado durante todo o ano.

Jogam apenas rapazes (sexo masculino), em números de dois!

Como se joga? E as regras?

As bolas são feitas de papel machucado atado com um cordão ou de trapos metidos dentro de uma meia (trapeia).

Se se jogar contra um muro desenha-se a carvão uma baliza. Se for junto a uma casa a porta faz de baliza.

A bola é jogada com a mão. Atira-se ao ar com uma das mãos e bate-se com a outra (estilo andebol), com o objetivo de acertar dentro da baliza.

O vencedor é quem marcar primeiro o número de golos combinado no início do jogo.

Jogo do botão

É um jogo de rua, praticado na beira dos passeios ou nos degraus das escadas.

Jogam apenas rapazes (sexo masculino) em números de dois.

Como se joga? E as regras?

Neste jogo, utilizam-se botões de qualquer tamanho, que eram trazidos de casa muitas vezes arrancados de camisas e outros pedaços de roupa.

Os participantes sentam-se lado a lado. O primeiro a jogar com a mão rasteira no chão, atira o primeiro botão. O segundo a jogar, sempre com a mão junto ao chão, tentava acertar no botão do companheiro.

Quando acertar, ganha o botão do outro jogador e este tem de lá por outro botão. Continua a jogar até não acertar, dando então a vez a outro jogador e assim sucessivamente.

Quantos mais se ganham acarreda mais.

Jogo da carica

É um jogo de rua. Só não pode ser praticado quando chove.

Jogam apenas rapazes, mano a mano.

Como se joga? E as regras?

Primeiro desenha-se um mini-círculo à beira do passeio e quem está sentado, um de cada lado, à mesma distância.

Cada jogador tem uma carica.

O jogo começa lançando a carica com um dedo (normalmente com o indicador). Quem, em primeiro lugar, com ela tapasse o pequeno círculo ganhava.

Se a carica saltasse para a valeta ou para a calçada, o jogador tem de voltar ao início.

Jogo do saco

É um jogo de rua praticada em sítios planos.

É um jogo que não tem limite de participantes. É preciso um saco de empilheira ou de linho.

Como se joga? E as regras?

Faz-se um percurso com grades ou linhas, quando se está a jogar não se podem tocar uns nos outros ou fazer cair o adversário e chegar ao fim sem fazer batotice. Quem passar primeiro a meta é o que ganha.

Jogo do berlinde ou bilas

É um jogo de rua.

É jogado por rapazes em números de dois.

Como se joga? E as regras?

O berlinde é jogado com um dos dedos, estando as duas mãos no chão. O objectivo é acertar no outro sem ele o fazer.

O primeiro escolhe um sítio para lançar o berlinde. O outro tenta acertar-lhe, se não conseguir é a vez do outro jogar. Quando se acerta ganha-se um ponto e a um certo número de pontos (combinado no início do jogo, ganha-se um berlinde.

Se os jogadores assim o entenderem pode-se repetir o jogo as vezes que o entenderem.

JOGO DAS ANDAS

CAMPO DE JOGO: Será a organização a definir o percurso.

MATERIAL: Andas para cada participante.

PARTICIPANTES: Vários.

DESCRIÇÃO DO JOGO: Ao sinal de partida todos os concorrentes deverão subir e equilibrar-se nas andas (o concorrente poderá subir para as andas com a ajuda de um companheiro). Cada vez que um concorrente cair das andas deverá voltar ao ponto de partida.

A prova processa-se por eliminatórias, até ser apurado um vencedor.

Jogo da colher com um ovo

Caracterização: joga-se em ruas, e em sítios lisos ou em subidas.

Participantes: rapazes ou raparigas número infinito.

Material: colher de pau e um ovo de galinha.

Regras: pegar na ponta da colher e não tocar no ovo, e também não se pode empurrar os adversários ou fazer cair o ovo deles.

Quem chegar primeiro ganha o jogo.

Barra de pau ao panco

Material: 1 panco

Participantes: vários jogadores do sexo masculino.

Descrição do jogo: os jogadores devem apoiar a base inferior ao panco na palma das mãos e lança-lo, tentando atingir a maior distância possível.

O número de lançamentos varia entre três e seis depende do critério dos concorrentes

Regras: não ultrapassar nem pisar a raia durante a prova.

Não levantar os pés caso contrário o lançamento é anulado.

O panco não pode descrever durante toda a trajectória área qualquer volta, tendo que cair a base superior no solo e tombar para a frente ou para os lados e não para trás.

CANTINHOS

MATERIAL: 3 pedras para cada jogador.

PARTICIPANTES: 2 jogadores

DESCRIÇÃO DO JOGO: Traça-se um rectângulo ou um quadrado no chão e com duas linhas em cruz divide-se em quatro partes iguais.

Dois jogadores, tendo três pedras cada um, colocam-se nas extremidades do rectângulo.

As três pedras que cada jogador possui devem ser semelhantes e completamente diferentes das do seu adversário.

Os jogadores vão colocando as pedras indiscriminadamente, uma a uma e um a seguir ao outro.

A vitória cabe aquele que primeiro conseguir colocar as três pedras em linha recta.

Referências Bibliográficas

ALVES, Alexandre: *Apontamentos para uma História do Concelho de angualde: Terras de Zurara e de Tavares*. Mangualde: ACAB, 1984.

BRAGA, Teófilo: *O Povo Português. Volume II*. Publicações D. Quixote, s.d..

CASTRO, Alberto Osório (Dir.). *Archeologia Beirã. O Novo Tempo*, nº 1, 1889.

CORREIA, Alberto: *Mangualde: Roteiro Turístico*. Mangualde: CMM, 1997.

NUNES, José Joaquim: *Gramática Histórica Portuguesa (...)*, p. 178.

PORTAS, Clara: *Termas Romanas da Citânia da Raposeira – Mangualde*. In *Actas do I Colóquio Arqueológico de Viseu*. Viseu: Governo Civil de Viseu, 1989, pp.371-377..

SAMPAIO, Alberto: *As Vilas do Norte de Portugal (...)*.

SILVA, Isabel (Coord.): *Dicionário Enciclopédico das Freguesias*, Vol. 2. Matosinhos: Editora Minhaterra, 1997, pp. 581-587.

SILVA, Valentim: *Concelho de Mangualde: Antigo Concelho de Azurara da Beira*. Viseu: Éden Gráfico, 1978.