

Na Minha Rua...



Jogos
Tradicionais

Prefácio

Atualmente, com a era da globalização e com a sociedade da informação e do conhecimento assistimos a uma transformação aceleradíssima das condições culturais, sociais e económicas, que tem conduzido, nos últimos tempos, a uma standardização e mundialização dos estilos de vida das sociedades modernas.



De um modo geral, os cidadãos têm uma actividade profissional cada vez mais sedentária e absorvente, originando um menor contacto com a natureza, um défice de participação na vida da comunidade, um desconhecimento das raízes, das tradições, dos usos e costumes da sua terra e dos seus antepassados.

Neste contexto, os alunos do curso de Técnicos de Animação Turística decidiram dar corpo a esta publicação dedicada aos Jogos Tradicionais para divulgarem as actividades e os conhecimentos adquiridos no módulo de Técnicas de Animação (Espectáculos, Jogos e Outras Actividades), contribuindo, assim, para a preservação dos Jogos Tradicionais e desenvolvimento de práticas lúdicas e desportivas.

A grande variedade de Jogos Tradicionais aqui retratada é uma autêntica mais-valia, permitindo, por um lado, a sua utilização como um meio de desenvolvimento harmonioso e multicultural, e por outro como um factor facilitador do intercâmbio entre diferentes gerações (netos, filhos, pais e avós). Possibilita, ainda, a interacção humana em diferentes ambientes, convívios, festas, actividades de lazer, desporto ou turismo, contribuindo para uma maior sociabilidade e diminuição do sedentarismo e para manter

Ficha técnica

Edição: ADDLAP

Título: Na Minha Rua... Jogos Tradicionais

Autor: Formandos do Curso “Técnicos de Animação Tuística”

Concepção gráfica e impressão: Tip. Beira Alta, Lda. – Viseu

N.º de exemplares: 500 ex.

Depósito legal n.º

vivas actividades, jogos e brincadeiras herdadas e praticadas durante muitas gerações.

A ADDLAP, através dos seus directores, técnicos e formadores, proporcionou aos frequentadores do curso de Técnicos de Animação Turística uma formação teórica e prática, com a participação em diversas actividades e a concretização de várias experiências em contexto de trabalho, o que facilitou o desenvolvimento das suas competências ao nível do saber, do saber fazer e também do saber ser.

Esperamos que a formação agora adquirida e o entusiasmo demonstrado pelos alunos, ao longo do curso tenham contribuído para melhorar as suas qualificações, para o desempenho de uma actividade profissional estimulante, contribuindo, dessa forma, para o desenvolvimento das actividades ligadas ao turismo e à animação na nossa região.

Guilherme Almeida
Presidente da Direcção da ADDLAP

Índice

Introdução.....	7
Jogo do Pregó	8
Jogo de Tracção à Corda.....	10
Jogo da Colher de Pau e do Ovo	12
Jogo da Bolacha	14
Jogo da Cabra Cega	16
Jogo da Macaca	18
Jogo das Latas	20
Jogo do Berlinde.....	22
Jogo do Caracol	24
Jogo do Eixo	26
Jogo do Lenço.....	28
Jogo do Ovo.....	30
Jogo do Pião.....	32
Jogo da Malha	34
Corrida de Sacos	36
Saltar à Corda.....	38

Introdução

Os Jogos Tradicionais são um marco da nossa cultura que é preciso preservar e divulgar. O património histórico e humano não é feito apenas de edifícios, lugares ou personalidades; os costumes de um povo, os seus hábitos e afazeres são também uma parte da história desse povo.

Os Jogos Tradicionais poderão ser praticados por pessoas de todas as idades, pois, além de conterem situações muito diferenciadas, utilizam materiais fáceis de encontrar ou de construir.

Para a criança são importantes, na medida em que solicitam diferentes capacidades e estimulam a sua imaginação, ao permitirem várias adaptações. São também jogos que muitas vezes as crianças e os jovens, depois de os aprenderem, jogam espontaneamente. É fundamental que elas os conheçam, pois fazem parte da nossa cultura e seria uma pena que se perdessem.

Outrora, enquanto os adultos praticavam a sueca, as copas, o calhau, o ferro, e até a clandestina batota, jogada pela calada da noite nos fornos e noutros inesperados lugares, os meninos jogavam o pião e a bola e entre meninas praticava-se o jogo da roda, o botão e a corda.

Neste espaço vamos dar apenas alguns exemplos de Jogos Tradicionais Portugueses, pois muitos outros entretinham as populações de antigamente. Evidencia-se a boa disposição que despertam ainda hoje nos jovens.

Fátima Fonseca

Objectivos do jogo: Interação e assertividade.

Número de jogadores: Dois ou mais.

Material necessário: Um prego de 20 cm por cada participante.

Dificuldade: Média. **Terreno do**

jogo: Arenoso. **Duração:** Cerca de 30 minutos.

Descrição: Desenha-se um círculo em terreno mole. Cada jogador, na sua vez, lança o seu prego com o objectivo de o espetar no círculo. À medida que espeta o prego vai conquistando “território”.

A conquista de território faz-se traçando uma linha entre o ponto onde o prego anteriormente foi espetado e o ponto actual. A distância entre cada lançamento não pode ser superior à medida do pé do jogador. Cada vez que um jogador não consiga enterrar o seu prego ou que a inclinação deste não permita a colocação de um dedo entre a superfície do solo e o prego, passa a vez ao próximo jogador.

Ganha quem conquistar a totalidade do círculo previamente desenhado.



Objectivos: Interactividade, resistência e competição.

Número de jogadores: Duas equipas com o mesmo número de jogadores.

Material necessário: Uma corda de sisal (+/- 15 metros) e um lenço.

Dificuldade: Média.

Terreno de jogo: Terreno plano, livre de obstáculos.

Duração: 15 minutos.

Descrição: Ata-se um lenço no meio da corda e desenha-se um traço no meio do terreno de jogo.

Colocam-se os jogadores de ambas as equipas (com forças equivalentes) nas extremidades da corda. O lenço deverá ficar na direcção do traço desenhado no solo. Iniciado o jogo, cada equipa puxa a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra equipa até o primeiro jogador ultrapassar o traço do 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.



Objectivos: Equilíbrio, coordenação e orientação.

Número de jogadores: Número par sempre, independentemente do número de jogadores.

Material necessário: Colheres de pau; ovos (de preferência) ou uma bola de ténis de mesa.

Dificuldade: Média.

Terreno do jogo: Praticado ao ar livre, num terreno limpo e plano, para evitar quedas.

Duração: Variável.

Descrição: Ambas as equipas compostas por números pares de elementos ficam alinhadas em dois lados opostos do terreno, orientados por uma linha traçada no chão. Um dos elementos de cada equipa começa o jogo colocando na sua boca uma colher de pau com o ovo e tenta levá-lo até ao seu parceiro de equipa que se encontra do outro lado, tentando equilibrar o ovo o melhor possível sem o deixar cair. Os braços devem posicionar-se ao longo do corpo ou atrás das costas, não sendo permitido tocar na colher ou no ovo com as mãos, sob pena de desclassificação. Se deixar cair o ovo fica automaticamente fora do jogo. Quando chega junto do parceiro de equipa, entrega-lhe a colher com o ovo. Por sua vez, o parceiro tem de fazer o percurso de volta, e assim sucessivamente, até terem concluído o percurso. Se algum dos membros da equipa adversária dificultar ou atrapalhar os outros participantes, é desclassificado. O jogo termina quando todos os elementos tiverem terminado o percurso. Ganha a equipa que conseguir terminar o percurso sem deixar cair o ovo, no menor tempo possível.



Objectivos: Coordenação, orientação e destreza.

Número de jogadores: Variável.

Material necessário: Vendas para os olhos, corda, fio de coco ou linha e bolachas.

Dificuldade: Média.

Terreno do jogo: De preferência ao ar livre. Deve ser um terreno limpo e sem obstáculos.

Duração: Variável.

Descrição: Prende-se um cordel de um ponto a outro (ex: duas árvores). Amarram-se as bolachas uma a uma com o fio de coco ou linha, fazendo-lhes um furo e penduram-se no cordel com espaços entre si e alturas diferentes. Coloca-se uma venda nos olhos dos participantes, que com as mãos atrás das costas, dentro do tempo limite (no máximo 5 minutos) tentam apanhar as bolachas com a boca, comendo-as. Se for jogado em equipa, um dos membros da mesma fica como orientador, dando indicações ao colega que tenta alcançar a bolacha (ex: “direita”, “esquerda”). Não é permitido tentar agarrar as bolachas com as mãos sob pena de desclassificação. Se um dos membros da equipa adversária tentar dificultar ou atrapalhar os outros participantes, é desclassificado. Ganha o jogador ou a equipa que conseguir comer o maior número de bolachas no tempo limite.



Objectivo: Concentração e orientação.

Número de jogadores: Oito jogador no mínimo.

Material necessário: Um lenço.

Dificuldade: Elevada.

Terreno do jogo: Amplo e plano.

Duração: Indeterminada.

Descrição: Escolhe-se uma pessoa para ser cabra cega e vendam-se-lhe o olhos com um lenço. Os outros jogadores colocam-se em círculo, mantendo-se imóveis e silenciosos para que a cabra cega não os identifique.

No início do jogo, a cabra cega dá dez voltas sobre si própria e tenta direccionar-se para os outros jogadores, tentando identificá-los através de apalpação. Não identificando correctamente a pessoa que encontrou, deverá voltar ao centro do círculo e voltar a tentar. Quando um dos jogadores é identificado, passa a ser a cabra cega.

Enquanto a cara cega dá as dez voltas, todos cantam:

“ Cabra cega, donde vens?

Do moinho.

O que trazes?

Pão e vinho.

Dás-me um bocadinho?

Não é para os meus filhinhos.”



Objectivo: Equilíbrio, resistência e o jogador que possuir mais casas, mais macacas.

Número de jogadores: Dois a quatro jogadores.

Idade: Indefinida.

Material necessário: Pau / giz e um seixo.

Dificuldade: Média.

Terreno de jogo: Superfície plana.

Duração: 2h30m.

Descrição: Desenhar a macaca no solo com um pau ou giz.

Numerar as casas de 1 a 9, em que o 9 é o “céu”.

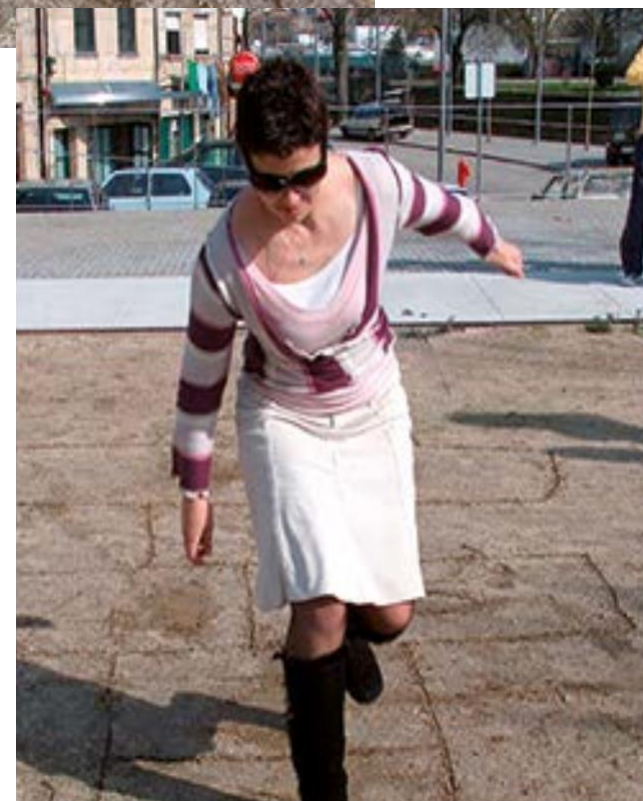
O primeiro jogador lança o seixo na casa número 1. Se o seixo tocar no risco ou sair fora, perde a vez e passa ao jogador seguinte. Se o seixo ficar dentro da casa, o jogador percorre ao pé-coxinho todas as casas excepto aquela onde o seixo se encontra. Quando chegar à casa anterior àquela que tem o seixo, tem de apanhá-lo, equilibrando-se num só pé. O jogador volta a jogar o seixo para a casa seguinte e assim sucessivamente, de casa em casa. Se falhar, passa a vez e na próxima jogada parte de onde perdeu.

Acabando o percurso de 1 a 9, faz o inverso, ou seja, do “céu” (casa 9) até à casa número 1.

Quando este percurso estiver completo, o jogador deverá saltar ao pé-coxinho de olhos vendados, sem o seixo, perguntando aos restantes: “Queimei?”...Se o jogador pisar a linha, diz-se “Queimaste”. Caso contrário, continua a jogar.

Depois deste percurso, o jogador vai até ao “céu” e, de costas, atira 3 vezes o seixo para a macaca; se acertar no interior de uma das casas, coloca aí o seu nome e uma cruz.

O jogo termina quando todas as casas estiverem assinaladas, isto é, “está feita a macaca”. Ganha o jogador que tiver mais casas.



Objectivo: Pontaria e concentração.

Número de Jogadores: Duas equipas com um número igual de jogadores.

Material necessário: Uma bola de farrapos, dez latas e uma mesa.

Dificuldade: Média.

Terreno do Jogo: Terreno amplo e sem obstáculos.

Duração: Variável.

Descrição: São colocadas 10 latas em cima de uma mesa, umas em cima das outras. Os participantes colocam-se a uma distância de 5 metros e com uma bola de farrapos tentam deitar abaixo o máximo de latas. O tipo de bola, tal como o número de latas, poderão variar, conforme o material disponível.



Objectivo: Pontaria e concentração.

Número de jogadores: Dois jogadores no mínimo.

Material necessário: Um berlinde por jogador.

Dificuldade: Média.

Terreno de jogo: Plano.

Duração: Uma hora.

Descrição: Fazem-se um a três pequenos buracos no chão (que se designam “guás”).

A forma mais eficaz de lançar o berlinde é colocá-lo entre os dedos indicador e polegar e, com um movimento rápido, expeli-lo com o polegar.

Para se determinar quem é o primeiro a jogar, todos os jogadores lançam o berlinde para um dos buracos e inicia o jogo aquele cujo berlinde tiver ficado dentro do buraco ou mais próximo deste. Depois de um jogador ter conseguido que o seu berlinde entre em todos os “guás”, poderá começar a “comer” os outros, tendo, para isso, que fazer colidir o seu berlinde como o dos restantes jogadores.

Ganha o jogador que conseguir manter-se em jogo quando todos os outros estiverem já eliminados.



Objectivo: Equilíbrio e resistência.

Número de jogadores: Dois a quatro jogadores.

Idade: A partir dos seis anos.

Material necessário: Pau ou giz e seixo.

Dificuldade: Média.

Terreno de jogo: Superfície plana.

Duração: Uma hora.

Descrição: Desenha-se um caracol no chão com um pau ou giz. O caracol divide-se em casas em que algumas são poços (identificam-se por serem riscadas).

O primeiro jogador lança o seixo para a primeira casa e, ao pé-coxinho, vai arrastando o seixo com o pé em direcção à outra casa e assim sucessivamente. Quem pisar o risco, colocar os dois pés no chão ou falhar a casa, perde, dando a vez ao próximo jogador. Quando retomar o jogo, o seixo vai para a casa onde se perdeu, dando continuidade ao percurso, tendo, no entanto, o jogador que ir ao pé-coxinho desde o início até à casa onde está o seixo.

O jogador vencedor é aquele que chegar mais depressa ao meio do caracol, finalizando o jogo.



Objectivo: Resistência e equilíbrio.

Número de jogadores: Entre seis e oito jogadores.

Material necessário: Nenhum.

Dificuldade: Média.

Terreno do jogo: Amplo e plano.

Duração: Uma hora.

Descrição: Coloca-se um jogador no terreno de jogo, dobrado sobre si próprio. Um outro jogador salta por cima deste, com as pernas abertas e colocando as mãos sobre as costas do jogador dobrado. Coloca-se, de seguida, na mesma posição, a cerca de 4 metros do outro jogador. Os restantes jogadores procedem do mesmo modo.

O jogo continua até que se deseje, devendo desenrolar-se no terreno, de forma circular.



Objectivo: Concentração e espírito de equipa.

Número de jogadores: Oito jogadores no mínimo.

Material necessário: Um lenço.

Dificuldade: Média.

Terreno do jogo: Amplo e plano.

Duração: Uma hora.

Descrição: Traça-se um risco para dividir o terreno de jogo em duas partes iguais. No meio fica um jogador com o lenço. A cada membro das equipas atribui-se um nome (ex.: cores, números, frutos, animais, etc.). Os nomes têm de ser iguais para ambas a equipas. O jogador que fica com o lenço diz um nome e, quem tiver esse nome, tem de correr até ao lenço e tentar agarrá-lo. Assim que o agarre tem que fugir para o seu lugar sem que o jogador adversário o apanhe, pois, se o apanhar perde.

O jogador que se encontra no centro também pode dizer “fogo” e “água”. Quando disser “fogo”, todos os jogadores de ambas as equipas devem ir a correr tentar tirar o lenço e voltar para o seu lugar inicial; se disser “água”, nenhum dos jogadores deve sair do lugar.



Objectivo: Capacidade de orientação.

Número de jogadores: Cinco jogadores no mínimo.

Material necessário: Duas vendas (lenço preto), um cajado e ovos.

Dificuldade: Elevada.

Terreno do jogo: Amplo e plano.

Duração: Dependente do número de jogadores.

Descrição: Traça-se um risco que determina a linha de partida e um outro para delimitar o campo de jogo, colocando-se um ovo a cerca de um metro do limitador.

A finalidade do jogo é o jogador, de olhos vendados, partir o ovo com o cajado sem ultrapassar a linha delimitadora. O jogador, antes de se apresentar na linha de partida, pode efectuar todas as medidas que achar necessárias para se orientar quando estiver de olhos vendados (Ex. contar os passos desde a linha de partida até a linha delimitadora). Não pode, no entanto, colocar marcas no terreno de jogo (colocar objectos ou efectuar buracos).

Apresentando-se o jogador na linha de partida, vendam-se-lhe os olhos, de maneira a que este não tenha visibilidade nenhuma. Entrega-se-lhe o cajado, um dos controladores dá ao jogador duas voltas, colocando-o na linha de partida direccionado para o ovo e dá-lhe permissão para iniciar o jogo, sendo o jogador seguido de perto pelo outro controlador para verificar se este não infringe as regras de jogo.

O jogador será desqualificado caso ultrapasse a linha delimitadora, em situações em que se desorienta e coloque em risco pessoas ou bens, ou tente tirar a venda dos olhos.



Objectivo: Lançamento e competição.

Número de jogadores: Dois ou mais jogadores.

Idade: Indefinida.

Material necessário: Pião.

Dificuldade: Elevada.

Terreno de jogo: Superfície plana.

Duração: Tempo indeterminado.

Descrição: O pião é constituído por um corpo que estreita até ao “ferrão” (parte aguçada de metal que rodopia no chão); a parte superior a mais grossa, tem o nome de “carapeta”.

O pião tem um fio, a “fieira” ou “baraça”, que se embrulha. Começa-se pelo ferrão enrolando a fieira bem apertada até ao meio, de maneira que fiquem uns centímetros que cheguem para agarrar com a mão. Depois é pô-lo a jeito e atirá-lo ao chão. A maneira mais fácil é atirá-lo com o ferrão voltado para baixo.

O jogo do pião pode jogar-se em roda: primeiro, faz-se um círculo do tamanho da fieira ou baraça; depois, é atirar o pião para dentro do círculo, cada um por sua vez. Se o pião cair fora da roda, p jogador perde. Os que forem para dentro da roda andam uns atrás dos outros, tentando eliminar os piões em jogo. O último em jogo é o vencedor.



Objectivo: Deitar o piço abaixo e aperfeiçoar lançamentos.

Número de Jogadores: Duas equipas, compostas, no mínimo, por dois jogadores cada uma.

Material Necessário: Dois piços e quatro malhas.

Dificuldade: Alta.

Terreno do Jogo: Terra batida.

Duração: Quinze minutos.

Descrição: Colocam-se os dois piços a 18 metros de distância e dão-se duas malhas a um jogador de cada equipa.

De seguida, cada jogador lança as suas malhas, alternadamente com as do adversário, e os outros dois jogadores das equipas fazem a verificação da posição em que as malhas se encontram.

Recolhem as malhas, verificam a pontuação e preparam-se para um novo lançamento.

A distribuição dos pontos é feita do seguinte modo:

- malha mais próxima do piço, depois de lançada, 3 pontos;
- malha, que depois de lançada, tomba o piço, 6 pontos;

O jogo termina quando uma das equipas totaliza 30 pontos.



Objectivo: Rapidez, destreza física e competição.

Número de Jogadores: Quatro jogadores, no mínimo (dois em cada equipa).

Material Necessário: Dois sacos de serapilheira.

Dificuldade: Média.

Terreno de Jogo: Terra batida, sem obstáculos.

Duração: Quinze minutos.

Descrição: Demarca-se um percurso no terreno, com um ponto de partida e uma meta.

As equipas colocam-se nas suas posições e o primeiro elemento de cada equipa a correr pega no saco e prepara-se para o início do jogo.

Depois de os organizadores darem a partida, os primeiros participantes “vestem” os sacos e começam a corrida.

Ao chegarem junto dos seus companheiros de equipa, “despem” o saco e passam-no para o próximo participante que vai correr e assim sucessivamente até ao fim do jogo.

A equipa que conseguir colocar primeiro todos os jogadores na meta, depois de fazer a corrida dentro dos sacos, é a vencedora.



Objectivo: Coordenação motora e elasticidade.

Número de Jogadores: Três jogadores, no mínimo.

Material necessário: Uma corda com o mínimo de cinco metros.

Terreno do Jogo: Terreno amplo e sem obstáculos.

Dificuldade: Média.

Duração: Variável.

Descrição: Colocam-se duas pessoas frente a frente, segurando cada uma delas uma das pontas da corda. Inicia-se o jogo com o movimento circular da corda e as pessoas vão saltando com esta em movimento.

Perde o jogador que não salte a tempo e faça, por isso, parar a corda. O jogador que conseguir manter-se o maior tempo possível no jogo é o vencedor.



