

Jogos tradicionais e brincadeiras infantis do Maranhão

LEOPOLDO GIL DULCIO VAZ E REINALDO CONCEIÇÃO CRUZ [30/09/2005]

Definição Segundo Huizinga (1980, p. 33) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, com fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. Abrange jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo gênero. Por definição do Atlas do Esporte no Brasil (Alexandre Marcos de Mello, 2005, p. 35-36), jogos e esportes tradicionais constituem atividades lúdicas, competitivas e/ou cooperativas que refletem a identidade cultural de um determinado grupo étnico, distinguindo-se dos esportes de apelo internacional sujeito aos padrões organizacionais e regras universais. Já os jogos e brincadeiras tradicionais infantis são atividades passadas de geração a geração, em geral aprendidas pelas crianças mais novas com as de mais idade, durante o ato de brincar. Estas manifestações são também denominadas de jogos populares e neste sentido são descritas a seguir.

Papagaio Também chamado de papagaio de papel, coruja ou arraia. Os papagaios são elaborados com folhas de papel ou lenço, estendidas sobre uma cruz de canos e cortados em figura oval, com um rabo na parte fina para que sejam soltos ao ar, e lá se mantêm, seguros por um cordel ou barbante. Os colonizadores portugueses do país trouxeram o papagaio do Oriente, do Japão e China, onde é popular. No Brasil são chamados de raia ou arraia, em alusão à forma ramboidal do peixe, segundo Câmara Cascudo (1972, p.669-670). No Maranhão usam-se as denominações papagaio, pipa, bode, sura e curica. O papagaio ou pipa, em São Luís é lançado geralmente no período invernososo (chuva) quando o vento é mais ameno. Outras versões do brinquedo: Papagaio – a tala do meio é maior – longitudinal maior – rabo de algodão amarrado na linha; Pipa – tala transversal é maior, rabo de papel amarrado num fio – a pipa é de uso mais recente; Bode – papagaio grande, com rabo de algodão; Sura – papagaio grande, sem rabo, é elado”; Curica – papel de jornal ou grosso, com talo e rabo do próprio papel, geralmente usados pelos garotos menores; Pipódromo

– locais de prática de empinar pipas – Vinhais, Cohab, Areinha e São José de Ribamar, em São Luiz do Maranhão.

Peteca/Gude/Borroca/Triângulo Jogo infantil com bolinhas de vidro as quais se deve fazer entrar em três buracos. Ganha o jogador que chegar, em primeiro lugar, de volta ao primeiro buraco (Câmara Cascudo, 1972, p. 440-441). No Maranhão, recebe o nome de peteca: bolinha de gude; jogada no período de chuva, porque é mais fácil de fazer a borroca (buraco). O jogo borroca é jogado em número de três buracos, feitos com o calcanhar; jogo de ida e volta para começar a matança. A peteca é jogada do primeiro para o terceiro buraco não havendo distância definida, mas usa-se aproximadamente 2 a 2,5 metros, de um para o outro. Quem fica mais próximo da barroca ou acerta-a, começa o jogo, indo e voltando e, após esse percurso, sem errar os buracos, começa a “matança”, isto é, acertar a peteca dos outros jogadores. Dependendo do acerto entre os jogadores, antes do início do jogo, a “paulada” vale certo número de “petecas”. O triângulo é uma outra variação do mesmo jogo. Como o nome diz usa-se a figura de um triângulo para definir a área de matança. Os jogadores colocam certo número de petecas no seu interior, são estabelecidas duas linhas a aproximadamente 2 a 5 metros de distância, em lados opostos. Os jogadores se posicionam em uma das linhas, jogam suas petecas para acertar a linha contrária, ou o mais próximo possível desta, para determinar quem inicia o jogo. Aqueles que a ultrapassem, ficam por último na mesma ordem inversa da distância; o primeiro, começa a “espirrar” a bola dos outros – a acertar as petecas que estão no interior do triângulo, procurando projetá-las para fora das linhas, e ao mesmo tempo, que a sua não fique no seu interior – começando o “mata-mata” - pode continuar matando as bolas dos adversários, até errar ou tirar todas. Ganha quem conseguir o maior número de petecas.

Amarelinha Afirma Câmara Cascudo(1972, p.25-26) que o jogo da Amarelinha é também chamado Academia ou Cademia. Jogo ginástico infantil, muito antigo e muito espalhado por todo o Brasil. Em outras regiões da América Latina denomina-se *La Pelegrina*, e é idêntico ao Jogo das Odres, dos romanos e às Ascólias, dos antigos gregos.

Elástico Jogo de destreza que consiste em ultrapassar um elástico de aproximadamente 3 a 5 metros, colocado a determinadas alturas, começando pela altura do quadril, seguro por dois competidores. O saltador projeta-se para cima, procurando ultrapassar o elástico, sem tocá-lo; a uma determinada altura, geralmente na altura do peito, pode utilizar-se do pé, apoiando por sobre – parte de cima – o elástico, puxando-o para baixo, ao mesmo tempo em que o ultrapassa – pulando para o outro lado. Geralmente é brincado pelas meninas, mas meninos participam.

Xuxo Jogo de destreza. Consiste em “finçar” uma pequena haste de ferro fino no chão por dois ou mais competidores que fazem desenhos no chão, geralmente um triângulo, do local onde a haste fincou no chão, em linha reta, até o seguinte arremesso.

Bate-Ombro Jogo em que participam duas duplas, dois atacantes e dois defensores de uma “casa”. Hoje se utiliza uma garrafa de plástico; antigamente a “casinha” era constituída de três paus, em triângulo, apoiados um no outro, delimitados por um círculo. O objetivo é derrubar a casa com uma bola – hoje, de borracha (frescobol), antigamente, de pano. Os defensores devem rebater a bola jogando-a longe, o que possibilita trocarem de lado. Cada troca de lado vale certo número de pontos. Ganha quem atinge um determinado número conforme combinação previa. Quando os atacantes conseguem derrubar a casa do adversário, invertem-se os papéis. Jogado geralmente nas férias escolares.

Pião Pinhão, brinquedo de madeira, periforme, com uma ponta de ferro, por onde gira pelo impulso do cordão enrolado na outra extremidade e puxado com violência e destreza. Os trombos dos gregos e o turbo dos romanos consistem no mesmo jogo do pião das crianças de hoje. No Brasil, a maioria das condições para o jogo é semelhante à registrada em Portugal segundo Câmara Cascudo (1972,p. 712-713). Também denominado de finca.

Fonte CASCUDO, Luís da Câmara. “Dicionário do Folclore Brasileiro”. 3 ed. Rio de janeiro: Tecnoprint, 1972; Atlas do Esporte no Brasil, DaCosta, L.P. (Org.), Rio de Janeiro: Shape, 2005.