

EXPOSIÇÃO



**JOGOS**  
**TRADICIONAIS**  
**100% FUTURO!**





Dada a inexistência de clareza quanto as origens dos Jogos Tradicionais expostos e constatando que as regras não são estáticas, e que para as mesmas condições físicas e materiais estas variam entre regiões, vilas, aldeias e freguesias do país, a informação abaixo descrita baseia-se em bibliografia consultada, não existindo qualquer pretensão de fixar a sua historicidade e estipular regulamentos.

---

Em consonância com os painéis exibidos nas paredes do Corredor, cinco jogos estão expostos neste espaço: as Andas, o Sapo, o Burro, as Argolas, as Latas e a Balança. Aditando o Jogo dos Pontos Cardeais e o Jogo da Badalada, jogados no Concelho de Tomar.

## 1. JOGO DAS ANDAS (VERTICAIS)

Chamadas de *grallae* pelos romanos, palavra com origem na família da ave pernalta grou, as andas, também designadas em Trás-os-Montes por moletas ou xiolas, chegaram a ser utilizadas em danças rituais religiosas (Roque, 2010). Porém, é na utilização quotidiana do povo, que à falta de pontes recorria a andas, feitas por troncos de madeira, para atravessar lamaçais e ribeiros, que se imagina a introdução das andas como Jogo Tradicional jogado por todo o país.

O Jogo das Andas Verticais é jogado individualmente ou em equipa, com o objectivo de percorrer um caminho, da partida à meta, no menor tempo possível. Definida a distância e o percurso, cada jogador deverá partir da linha marcada no chão e cada vez que cai das andas deverá regressar ao início da prova. O percurso pode ser plano,





inclinado ou ter obstáculos, aumentando o grau de dificuldade, e podem ser realizadas fases eliminatórias. Ganha o jogador ou a equipa que conseguir realizar o percurso no menor tempo possível.

## 2. JOGO DO SAPO

Jogado por todo o país, a sua origem é desconhecida. Pode ser jogado individualmente ou em equipas, onde cada jogador ou equipa tem direito a 6 lançamentos para a mesa do Sapo. Predefinida a pontuação máxima vencedora (terá de ser superior a 500), cada jogador ou equipa lançará as 6 malhas, a uma distância de 3 metros, com o objectivo de atingir o número de pontos máximos. O «sapo», buraco central da mesa, corresponde a 500 pontos, a pontuação mais alta da mesa. Ganha o jogador ou a equipa que mais se aproximar ou atingir a pontuação predefinida no início do jogo.

## 3. JOGO DOS PONTOS CARDEAIS

Invenção do CALMA – Clube de Actividades de Lazer e Manutenção, e com assento nos cataventos situados no topo das chaminés das casas, o Jogo dos Pontos Cardeais é jogado no Concelho de Tomar. Pode ser jogado individualmente ou em equipa.

Após marcada no chão uma linha a 3 metros da rosa-dos-ventos, e definidas as pontuações dos pontos cardeais, cada jogador ou equipa deve lançar consecutivamente 4 bolas, tentando acertar nesta e faze-la girar. Quando a rosa-dos-ventos parar de girar é registada a pontuação indicada na mesa de jogo. Ganha quem alcançar o maior número de pontos.





#### 4. JOGO DO BURRO

Possivelmente com origem nos jogos com malha, jogados por gregos e romanos com ferraduras, o Jogo do Burro é jogado por todo o país há mais de um século. Existem várias variantes, de norte a sul do país, sempre com uma caixa de madeira, alta – Burro de pé, ou baixa – Burro deitado.

Geralmente jogado em equipa, e após marcada no chão uma linha de 4 metros de distância do tabuleiro do Burro, sorteia-se a ordem dos jogadores, que deve ser mantida até ao fim do jogo. Cada jogador lançará 2 malhas consecutivamente, e após confirmada a pontuação adquirida retira as malhas de cima da marcação, jogando de seguida o outro jogador. A pontuação é definida pela maior soma de valores inscritos na marcação. Caso o jogador acerte na marcação com o Burro inscrito perderá 10 pontos.

#### 5. JOGO DA BADALADA

Invenção do CALMA – Clube de Actividades de Lazer e Manutenção, e jogado no Concelho de Tomar, o jogo tem assento no toque do sino como momento de marcação do tempo. É jogado por vários jogadores, com o objectivo de em quatro tentativas acertar no sino a uma distância de 3 metros deste. A pontuação é registada quando se ouvir a badalada. Ganha o jogador que conseguir acertar mais vezes no sino de modo a que o badalo seja claramente ouvido.





## 6. JOGO DAS LATAS

Prática comum nas feiras por toda a Europa, a introdução deste jogo no país é desconhecida.

Dispostas as latas em castelo e em cima de uma mesa, os jogadores, individualmente ou em equipa, devem realizar 3 lançamentos consecutivos com as bolas de trapos, a uma distância mínima de 5 metros do alvo. Cada lata vale 1 ponto e quanto maior o número de latas derrubadas, maior a pontuação atingida. Pode ser definida pontuação superior para as latas que caem ao chão e inferior para as latas que tombam na mesa. Após confirmada a pontuação, as latas são novamente dispostas em castelo para o seguinte jogador efectuar a sua jogada. Ganha quem atingir a maior pontuação.

## 7. JOGO DA BALANÇA

Invenção do CALMA – Clube de Actividades de Lazer e Manutenção, e jogado no Concelho de Tomar, este é um jogo que pode ser jogado a dois ou em equipa, onde cada jogador deve lançar consecutivamente 5 bolas, tentando acertar nos buracos que possuem a maior pontuação. Ao mesmo tempo o adversário balança a plataforma de modo a dificultar o alcance do objectivo. Pode ser definido um limite de pontuação máximo e ganha quem atingir o número de pontos acordado.





## 8. JOGO DAS ARGOLAS (OU MESA DOS CINCO PINOS)

Semelhante a muitos dos jogos tradicionais, a história do Jogo das Argolas não é clara. Teoriza-se que terá origem num jogo da Grécia Antiga, na época praticado com ferraduras. Terá sido adoptado pelos romanos que espalharam o jogo por toda a Europa, explicando a disseminação deste jogo em diferentes países europeus (The Stanstead Journal, 1931).

É um jogo que pode ser jogado a dois ou em equipa, onde cada jogador deve lançar consecutivamente as 5 argolas, tentando acertar nos pinos que possuem a maior pontuação. Ganha quem maior pontuação atingir.

## 9. JOGO DO CAMPO FURADO

Jogado no Norte de Portugal, a sua origem é desconhecida. É jogado a 2 jogadores ou por equipas, num tabuleiro composto de 14 furos e com 15 bolas.

O objectivo do jogo é, cada jogador com a bola extra, tem de atirar na linha traçada de partida, outra bola com o objectivo de a colocar no buraco. Ganha o participante que conseguir, no tempo estipulado, colocar mais bolas dentro do Campo Furado.

---

## 10. JOGO DO PAU DE SEBO (OU PAU ENCEBADO)

De origem incerta, porém jogado quer no Egipto quer na China, em Portugal o Jogo do Pau de Sebo era frequentemente jogado durante os Santos Populares. O jogo consiste em subir a um mastro de madeira, geralmente com 5 metros, que se encontra





engordurado com sebo, e apanhar o bacalhau que se encontra afixado ao topo por meio de uma pequena corda, ou cordel. Ganha quem conseguir apanhar o bacalhau.

---

Na SALA AZUL, ou SALA DA MALHA, o Jogo da Malha é rei, com a exposição de malhas de ferro, de madeira, malha grande e o chinquilha de mesa, ou malha pequena (tabuleiro). Sendo um jogo maioritariamente masculino, de elevada destreza e esforço físico, crianças e as mulheres têm também o jogam.

## 11. JOGO DA MALHA CORRIDA (MADEIRA)

De todos os jogos praticados em Portugal, o Jogo da Malha é inequivocamente um dos jogos mais tradicionais e dos mais jogados por todo o país, nas várias variantes.

Jogado com malhas e mecos de madeira, o Jogo da Malha Corrida é disputado por 2 equipas de 2 elementos cada, distribuídos de forma cruzada. Definida à partida a distância dos mecos (por norma varia entre os 15 e os 20 metros), cada jogador atira a malha com o objectivo de derrubar o meco, ou belho (o pino ou pilão). O derrube do meco pela malha designa-se «viro» e cada vez que é derrubado é de novo levantado para que o próximo jogador possa arremessar a malha.

Nenhum jogador poderá dar um passo além linha, excepto após atirar a malha, a qual é lançada em posição de equilíbrio e quando impulso.

A atribuição de ponto muda conforme a região do país, podendo o virar do meco valer 2, 3 ou 4 pontos. A malha mais próxima do meco pode valer 3 pontos e se duas malhas da mesma equipa se localizarem mais próximas do meco, valem 4 pontos (3 +1). Assim, o número máximo de ponto numa jogada poderá atingir 8 pontos (e derrubes de meco





e duas malhas próximas). A aferição da posição e proximidade do meco é realizada a olho pelos jogadores, podendo ser necessário recorrer a medição.

Ganha a partida quem primeiro completar 30 pontos, podendo ao jogadores trocar de posição após completar 15 pontos. Pode ser estipulado ganhar a equipa que conseguir a melhor de 3 em 5 partidas.

## **12. JOGO DA MALHA CORRIDA (FERRO)**

Variante do Jogo da Malha, jogada com malhas e mecos de ferro, acresce ao nível de dificuldade o peso das malhas. Estas podem variar dos 500 aos 1000 gramas, e são atiradas a um meco de ferro.

## **13. JOGO DA MALHA PEQUENA (OU CHINQUILHO DE TABULEIRO)**

Jogado com um tabuleiro ou mesa de madeira, a qual é enterrada na terra, o meco é colocado no centro do tabuleiro. As regras são semelhantes ao Jogo da Malha, e o objectivo é derrubar o meco, de modo o obter mais pontos. Se a malha tocar nas raias, está «queimada» e a jogada é nula, passando a vez ao jogador da outra equipa. Dada a madeira ser macia e as malhas serem laminadas, além de poderem se aproximar do meco, ficando um posição diagonal, podem derrubar a malha do oponente.







#### 14. JOGO DA FERRADURA

Exclusivamente masculino e colectivo, praticado na Antiga Grécia e Roma, o Jogo da Ferradura é disputado individualmente ou a 2 pares de 2 jogadores, e é jogado em todo o país. O objectivo é arremessar as ferraduras com um lançamento baixo, tentando rodear com elas um pino ou paulito de aproximadamente 40 cm.

Escolhida a ordem de participação, é espetado um pino no chão de modo e cada jogador, individualmente tem de lançar duas ferraduras de modo a encaixá-las no pino, que se encontra a uma distância entre 20 e 30 metros. Se a ferradura rodear o pino o jogador ganha 3 pontos, mas a marcação do jogador fica anulada se o adversário conseguir a mesma marca. Uma ferradura encostada ao pino vale 2 pontos, e se cair no chão ao lado do pino vale 1 ponto, desde que caia a menos de 15 cm daquele. Se nenhum dos jogadores acertar no pino, quem mais se aproximar do pino ganha 2 pontos. A tática do jogo é fazer um lançamento que atire as ferraduras do adversário para longe do pino.

Os jogos podem ser disputados a 21 ou 50 pontos.

#### 15. JOGO DA RAIOLA

Exclusivamente masculino e colectivo, o Jogo da Raiola era um jogo de taberna, frequentemente jogado ao fim de um dia de trabalho. Mais que um pretexto de sociabilidade entre pares, a equipa que perdia era obrigada a pagar uma rodada de bebidas aos vencedores.

Colocada a tábua a 2,5 metros de distância, e distribuídos os jogadores por cada equipa, cada participante necessita de ter duas moedas para jogar. Todas as jogadas iniciam-se com três pontos e o jogo termina quando atingidos 30 pontos, os quais





correspondem a 15 pontos na linha inferior e 15 na linha superior. Uma equipa pode acrescentar três tentos à pontuação que possui, antes e após a sua jogada, mas não pode aumentar a pontuação duas vezes de seguida. Caso a moeda de uma única equipa fique na raia, são conquistados dois pontos e não pode ser aumentada a pontuação através dos tentos. Quando as duas equipas têm moedas na raia, a última jogada não é considerada.

Atingidos os 14 pontos na linha «a cima» a equipa fica «à manda», jogando primeiro os jogadores desta equipa e só depois os da equipa adversária. Se a equipa que está a mandar no jogo manda jogar os da outra equipa, joga-se para mais seis tentos, e caso contrário, recolhem-se as moedas e dão-se automaticamente dois tentos à equipa oponente. Durante o jogo é autorizada a cada equipa mudar de raia ou de distância, desde que tenha menos pontos que a equipa adversária e tenha já ultrapassado os 15 pontos.

Cada jogo é composto de três partidas distintas e ao todo cada equipa tem de superar cinco jornadas, findas as quais se apura a classificação final e a equipa vencedora.

## 16. JOGO DO 31

Jogado a 2 ou mais jogadores, individualmente ou em equipa, o Jogo do 31 é semelhante ao Jogo do Burro. A sua origem é incerta, porém a prática é comum no Alentejo.

Num tabuleiro de madeira e com malhas, é definida a ordem de participação, o número de malhas que cada jogador poderá jogar e a distância da linha de lançamento. O objectivo é atingir 31 pontos, ganhando o jogador que finalizar as jogadas com os 31 pontos ou mais se aproximar da pontuação.





## 17. JOGO DO CHINQUE

Semelhante ao Chinquilha e jogado num tabuleiro de madeira colocado sobre uma superfície plana, o Chinque é jogado em equipas de 2 elementos. Define-se a distância, a ordem de participação e a pontuação de cada divisória do tabuleiro. Cada jogador tem direito a 2 malhas pequenas, que atirará para o tabuleiro, procurando derrubar o meco. Tal como na «Malha Pequena», cada vez que a malha tocar na raia, a jogada é nula, e conforme a aproximação ao meco é atribuída a respectiva pontuação. O jogo termina quando uma equipa atingir os 30 pontos, saindo vencedora do jogo.

## 18. JOGO DO ASSALTO AO CASTELO

Jogado individual ou em equipa, o objectivo deste jogo é deitar as muralhas do Castelo a baixo e obter o maior número de pontuação possível.

Marcada uma linha a 3 metros do Castelo, cada jogador deve lançar consecutivamente 4 malhas, procurando deitar a baixo as muralhas e a porta do Castelo. Cada jogador ganha 1 ponto por cada muralha e 3 pontos por cada porta, derrubadas. Ganha o jogador que conseguir juntar mais pontos.

## 19. JOGO DO SILVA (OU JOGO DOS BILROS)

Frequentemente jogado em Trás-os-Montes e Alto Douro, o Jogo do Silva ou Jogo dos Bilros é jogado em jogado individualmente ou em equipa e num terreno plano. Com uma bola de madeira, 9 bilros e 1 bilro maior (o vinte), coloca-se o bilro maior





no prolongamento da coluna central, distando dos outros cerca de 30 centímetros e colocado separado por um risco feito no chão.

As equipas devem encontrar-se a uma distância dos bilros entre 6 a 8 metros, assinalada por dois pinos vermelhos. Um jogador de cada vez lança a bola, rolando-a pelo chão e tentando derrubar os bilros. Pelo derrube do bilro maior a equipa ganha 20 pontos e ganha 2 pontos por cada bilro pequeno, desde que este não ultrapasse o risco. Caso tal aconteça, 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.

---

**A SALA CINZENTA, ou SALA DA CRIANÇA, é dedicada aos Jogos Tradicionais jogados por crianças.**

## **20. JOGO DA MACACA (OU AVIÃO)**

De origem antiga porém incerta, e talvez relacionada com as conquistas dos romanos, que durante a pavimentação das estradas distraíam crianças com jogos de saltos. O Jogo da Macaca possui diversas variantes e diversas designações: Jogo do Avião, do Aeroplano, do Pé Coxinho, da Semana, do Homem, entre outras designações, é jogado por todo o país e frequentemente se encontra desenhado no chão de Escolas do 1º Ciclo, nos pátios e nos terraços entre prédios, entre outros espaços onde geralmente brincam as crianças.

Desenhada no chão, o Jogo da Macaca é jogado a dois ou mais jogadores. Desenha-se no chão um T duplo (feito em quadrados), que são numerados da casa 1 à 8. A casa 7/8





é chamada de céu. Com um pequeno objecto ou malha, esta é atirada para a primeira casa, de modo a não tocar na raia ou fora do quadrado. No caso de a malha ficar de fora, o jogador deverá passar a vez. Quando a malha fica dentro da casa, o jogador tem de realizar o percurso ao pé-coxinho, de modo a que apenas um pé esteja colocado sobre a casa e deverá saltar a casa onde se encontra o objecto. Colocando um pé em cada casa do último T, deverá rodar no ar e realizar do mesmo modo o percurso de volta. Quando chegar à casa que tem a malha, tem de a apanhar, mantendo-se em equilíbrio num único pé. Quando regressar ao início, realizará a jogada seguinte atirando a pedra para a seguinte casa. Se falhar, passa a jogada ao participante seguinte e retoma a sua vez com a jogada na casa onde parou.

## 21. JOGO DA CORRIDA DE SACOS

Prova pedestre de resistência e que requer alguma agilidade, o Jogo da Corrida de Sacos é um jogo com origem incerta e jogado em várias partes do mundo com sacos de tecido ou serapilheira.

Marca-se no chão uma linha de partida e, a distância, a meta. Com o corpo metido no saco de modo a que este fique pela altura da cintura, segurando bem o saco com ambas mãos, os jogadores têm saltar de modo a realizar o percurso até à meta o mais rapidamente possível. Ganha o primeiro que atingir a meta.





## 22. JOGO DOS OBJECTOS PARES

Jogo de memória, e de origem incerta, é um jogo que pode ser jogado individualmente ou em equipa de dois jogadores. A caixa é fechada e no seu interior encontram-se vários objectos pares, os quais têm de ser descobertos pelos jogadores através do tacto e sem recorrer à visão. Cada jogador tem de colocar os braços nos buracos que se encontram tapados por tecido e através das mãos encontrar quais os objectos que fazem par, retirando-os. Ganha o jogador ou a equipa (caso seja jogado a equipas de dois jogadores) que mais objectos pares encontrar. Pode ser definido tempo de jogo.

## 23. JOGO DO ARCO E GANCHETA

Particularmente jogado por rapazes, o Arco e Gancheta é um jogo muito antigo, destacado no quadro «Jogos Infantis», pintado em 1560 pelo holandês Pieter Brueghel.

Pode ser jogado individualmente ou em equipa, em que cada jogador possui um arco e uma gancheta que lhe permite rolar o arco. Marcada a linha de partida e a linha da meta, o objectivo é chegar o mais rapidamente ao fim do percurso, sem que o arco caia ou tombe. Caso o arco caia, o jogador terá de regressar à linha de partida e retomar o percurso. Ganha o jogador que chegar mais rápido à meta.





## 24. JOGO DO TRÊS EM LINHA (OU GALO)

De origem incerta e diversos nomes, e mais comumente Jogo do Galo ou Jogo da Velha, alguns historiadores apontam para uma possível variante do Jogo do Moinho, jogado na Antiga Grécia e Fenícia.

Este é um jogo a dois jogadores e que pode ser jogado em tabuleiro, desenhado em papel ou no chão de terra, marcando uma matriz de três linhas por três colunas. Os jogadores jogam alternadamente, uma jogada de cada vez, e colocando um círculo ou um xis, conforme estipulado inicialmente. O objectivo é realizar três círculos (O) ou três xis (X) numa linha, horizontal, vertical ou diagonal, impedindo ao mesmo tempo o adversário de ganhar a próxima jogada.

## 25. JOGO DA CORRIDA DE CARRINHOS DE ROLAMENTOS

Não se sabe ao certo a origem deste jogo, pois o rolamento é uma tecnologia que se conjectura ter sido inventada há mais de 6000 anos para auxiliar ao transporte de carga e do ser humano.

A Corrida de Carrinhos de Rolamentos um jogo maioritariamente jogado por jovens rapazes, que à dimensão lúdica e competitiva da corrida acresce a capacidade de criação dos carros, com tábuas e peças de madeira e rolamentos de esferas.

Traçado o percurso, em descida, cada jogador deverá ser colocado em linha, partindo ao mesmo tempo e percorrendo o mesmo espaço que os restantes. Cada vez que sair da pista deverá regressar à partida e percorrer novamente o percurso. Ganha quem mais rapidamente chegar à meta.





## 26. JOGO DO CARRINHO DE CANAS

Integrado no vasto universo de brinquedos criados de canas, muitas vezes representados em iconografia medieval, e referidos por Adolfo Coelho, Teófilo Braga e Leite de Vasconcelos, o Jogo do Carrinho de Canas é um divertimento do Arquipélago da Madeira. O objectivo é percorrer um percurso, da partida à meta, respeitando todos os obstáculos e sinais de trânsito, fazendo uso do volante e do travão. Este jogo deverá ser jogado em grupo, criando no jogador a noção de respeito quer regras do trânsito quer dos restantes jogadores que realizam o percurso.

## 27. JOGO DA CORRIDA DE CARACÓIS

Jogado em colectivo e em várias partes do país, a Corrida de Caracóis é realizada sobre um tabuleiro ou uma mesa, em que as margens são preenchidas a sal, impedindo que os caracóis se afastem do caminho. São marcadas linhas de separação, uma linha de partida e a meta, e a cada jogador é atribuído um caracol. Ganha o jogador cujo caracol mais rapidamente realiza o percurso da partida à linha de meta.

## 28. JOGO DAS ANDAS HORIZONTAIS (OU SKIS)

Relacionado com os skis como modo de transporte na neve, não existe informação quanto à introdução das Andas Horizontais como Jogo Tradicional português.

Jogado em equipa de 2 elementos, o objectivo do jogo das andas é atingir a meta fazendo o percurso definido, com ou sem obstáculos, no menor tempo possível. Definida a distância e o percurso, cada equipa deverá partir da linha marcada no chão e cada vez que algum dos jogadores retira os pés das andas a equipa deverá regressar







ao início da prova. Podem ser realizadas fases eliminatórias, e ganha a equipa que conseguir realizar o percurso no menor tempo possível.

## 29. JOGO DO PAU NA GARRAFA

Associado à taberna e ao vinho, António Cabral (2001) refere o Jogo do Pau na Garrafa como uma forma engraçada da criança repetir o acto adulto de rolhar a garrafa.

Jogado individualmente ou em equipa, o objectivo deste jogo é colocar o pau dentro da garrafa. Afixada a corda à volta da cintura de cada jogador, o fio com o pau fica nas costas, de modo o jogador tenha de rodar o corpo até conseguir colocar o pau através do gargalo, sem o auxílio das mãos. Ganha quem colocar o pau na garrafa no menor tempo possível.

## 30. JOGO DO FUTEBOL DE MESA

Com várias variantes e origens, que vão desde o Subbuteo, inventado pelo inglês Peter Adolph em 1946, ao Futebol de Botão do brasileiro Geraldo Cardoso Décourt, datado de 1930, existem referências ao Jogo em bancos de pedra do Castelo de S. Jorge, em Lisboa. Três tabuleiros que representam campos de futebol mostram que este jogo talvez tenha origem anterior ao século XX (Fernandes e Alberto, 2011).

O Futebol de Mesa é um jogo de interior jogado por rapazes, entre dois oponentes, que, com uma pequena bola (ou berlinde) e com o auxílio dos dedos, ou com uma patela, têm de a fazer circular entre os espaços até atingir a baliza. Ganha o jogador que mais golos marcar, no tempo definido.





### 31. JOGO DA CABRA-CEGA

Brincadeira popular entre crianças e praticada em vários países, a Cabra-Cega tem origem incerta. Na Idade Média o Jogo da Cabra-Cega era uma recreação aristocrática e no quadro de Bruguel mostra-se um jogo de troca de contactos entre rapazes e raparigas.

Jogado em colectivo e num terreno amplo, sem obstáculos, é escolhido um jogador que será a cabra-cega. Este é vendado com um lenço, levado ao centro da zona de jogo e rodado em si próprio três a quatro vezes até perder, em parte, o sentido de orientação. Os restantes jogadores colocam-se à volta da cabra-cega e tocam-lhe levemente e dizem «cabra-cega», desorientando-a. Sem se afastarem não se podem deixar apanhar. Quando a cabra-cega apanha um jogador, este e os restantes não deverão falar, e a cabra-cega terá de o identificar através do tacto. Se conseguir adivinhar quem é o jogador apanhado, este passará a ser vendado e torna-se a próxima cabra-cega, se não reconhecer, terá de o largar e procurar outro jogador.

### 32. JOGO DA BARRA DO LENÇO

Os jogos com lenço são inúmeros, pois trata-se de um jogo de reduzido custo em termos dos materiais necessários. A sua origem é duvidosa, porém relaciona-se com a relação entre mães e filhas, sendo maioritariamente jogado por meninas.

Este é um jogo colectivo, jogado 4 ou mais jogadoras e 1 juiz, designado de «mãe». Fazem-se duas equipas com o mesmo número de jogadoras, atribuindo os números a cada uma das jogadoras de igual modo entre equipas, que secretamente definirão qual o jogador que possuirá o número específico. Frente a frente e separadas pela mesma distância, no centro fica a «mãe», que segura o lenço na mão e vai chamando, um a





cada jogada, os vários números que estão em jogo. Se as jogadoras das equipas que possuem o mesmo número chamado, correrem e apanharem o lenço, sem serem tocadas pelo adversário, e seguidamente regressarem à zona onde se encontra a sua equipa, ganham 1 ponto. Se conseguirem, sem serem tocadas, fugir além da barra da equipa adversária, ganham 2 pontos. Se a possuidora do lenço for tocada pela jogadora adversária ganha 1 ponto, e se a adversária conseguir retirar o lenço à jogadora que o recolher da «mãe», sem lhe tocar no corpo, o lenço passa a ser jogado e pontuado a seu favor.

Se as jogadoras demorarem muito tempo a tirar o lenço, a «mãe» pode mandar chamar outro número para auxiliar a colega de equipa. No entanto, só a jogadora com o número inicialmente chamado pela «mãe» pode finalizar a jogada.

Ganha a equipa que completar 20 pontos, ou tiver mais pontos no tempo definido.

### 33. JOGO DO LENCINHO EM RODA

Jogado em equipa, no interior ou no exterior, por meninos e meninas, desconhece-se a origem do Jogo do Lencinho em Roda.

Os jogadores fazem uma roda, permanecendo um jogador do lado de fora e que terá o lenço nas mãos. Enquanto os jogadores em roda cantam «O lencinho que vai na mão vai cair ao chão!», o jogador que tem o lenço discretamente deixa-o cair nas costas de outro jogador. Se este tiver atento, pega no lenço e corre atrás do jogador que lhe deitou o lenço e se o apanhar antes de completar uma volta, ficará no seu lugar. O jogador que foi apanhado irá para o centro da roda, ficando excluído das seguintes jogadas. Repete-se as jogadas até se tornar impossível fechar a roda.





### 34. JOGO DOS PÉS ATADOS

Com o fim último de propiciar o trabalho em equipa, o Jogo dos Pés Atados é praticado em todo o país. A sua origem é omissa e a prática é comum noutras zonas do mundo. Sempre jogado a dois ou em equipa, o objectivo deste jogo é percorrer um espaço definido da partida à meta o mais rapidamente possível. Com um lenço atam-se o pé esquerdo de um jogador ao pé direito de outro jogador da mesma equipa. Traçado o percurso e dado o sinal de partida, os pares têm de percorrer o espaço sem cair. Cada vez que a equipa cair terá de regressar à linha de partida. Ganha a equipa que terminar o percurso em menos tempo.

### 35. JOGO DO ANEL

Sendo o anel um recurso material de baixo custo, julga-se que os jogos com anéis têm origem arcaica, sendo de difícil datação. Existem diversas variantes do Jogo do Anel, jogadas por todo o país entre crianças de ambos géneros, que no passado propiciavam o contacto físico entre maninas e meninos, na maioria das ocasiões proibido ou censurado.

Jogado a 4 ou mais jogadores, que se colocaram em roda, nesta variante do Jogo do Anel escolhe-se o jogador que irá transportar o anel e que passará secretamente a um jogador. O jogador que passa o anel terá de perguntar a outro jogador «Onde está o anel?». Se este adivinhar passará a distribuir o anel e se falhar será penalizado, cumprindo o castigo acordado inicialmente entre todos os jogadores.





### 36. JOGO DO ANEL OU BABONA

Outra variante é o Jogo do Babona, envolvendo o acto de escarnecer a jogadora que se encontra no centro da roda.

Jogado em grupo, e usualmente entre meninas, com um anel atravessado numa corda ou cordel de pontas unidas, os jogadores formam uma roda, ficando de pé ou sentados no chão, e passam o anel entre si escondendo-o do jogador que ficará no centro da roda. E enquanto cantam: «Babona que está no meio, ó babona, a ver passar o anel, ó babona, tu és uma toleirona, ó babona, pois não o podes achar, ó babona. Ele aí vai, ele aí vem. Ele por aqui passou, passou, passou.», o jogador que está no meio tem de adivinhar quem possui o anel. Se o fizer, trocará com o jogador que possuía o anel, e se falhar continuará no centro da roda.

### 37. JOGO DAS PEDRINHAS (OU BOLDREGAS)

Conhecido pelo mundo com vários nomes como «Cinco Marias», «Jogo do Osso», «Knucklebones», «Osselet», «bugalhos», entre outros, existem muitas variantes deste jogo praticado por todo o mundo. Os gregos designavam-no de *Astragalissimo*, e os romanos de *Pentalia*, por ser jogado com cinco tentos (Cascudo, 1947).

Em Portugal este jogo é maioritariamente feminino, e jogado geralmente entre 4 jogadoras. Escolhem-se 5 pedras, ou jogas, redondas, que uma das meninas atira ao chão todas juntas. O jogo consiste em três fases: do um a quatro, do bio e do niche ou quite. Na primeira fase, a menina que espalha as pedrinhas, pega numa delas e, atirando-a ao ar, procura apanhar as restantes, uma de cada jogada, com a mesma mão que atirou a primeira, e sem que esta toque no chão. Na fase «bio» terá de apanhar as quatro pedrinhas enquanto entoa «Ó bio dá-me um. Ó bio dá-me dois. Ó





bio dá-me três. Ó bio dá-me quatro.»). Na fase do quite ou niche, a menina põe a mão esquerda com o indicador e o polegar apoiados no chão, de modo a fazer uma ponte. Atira a pedra ao ar e, antes de esta parar, tem de se colocar as pedrinhas, uma a uma, debaixo da ponte. Seguidamente repetem-se a primeira e segunda fases, e à terceira aumenta-se o grau de dificuldade criando uma covinha entre as falanges dos dedos médio e indicador, onde serão colocadas as pedrinhas, jogada a jogada, enquanto a primeira pedrinha é atirada ao ar.

Se alguma das meninas falhar um lance, jogaram as outras três e a que falhou só poderá realizar a sua jogada no fim. Vence a primeira que completar o jogo.

### **38. JOGO DOS SAQUINHOS**

Considerada uma versão menos elaborada do Jogo das Pedrinhas, O Jogo dos Saquinhos acrescenta ao anterior o grau de dificuldade ampliado pela volumetria dos sacos. Neste jogo, as pedrinhas são substituídas por 5 saquinhos, cheios de areia ou terra, aumentando o peso e a área dos objectos que ficam na mão das jogadoras. Esta dimensão faz com que seja um jogo jogado por quatro ou mais jovens meninas.

O jogo consiste em duas fases, sendo que na primeira fase os sacos são apanhados pela mão e na segunda têm de cair nas costas da mão. Atirados os 5 sacos ao ar, escolhe-se o saco que servirá de guia. Atirando este ao ar e sem que toque no chão, procura-se apanhar os restantes, um em cada jogada, com a mesma mão que atirou o primeiro. A mão que atira terá de ser sempre a mesma mão e a que agarra ambos sacos, o atirado ao ar e o que se encontra no chão. Dado o tamanho dos sacos, as jogadoras devem à partida definir se é autorizada a passagem dos sacos para a outra mão, possibilitando que a mão que atira agarre apenas dois sacos.





Na segunda fase, a apanha do saco atirado ao ar é sempre realizado pelas costas da mão, ficando um saco na palma e um nas costas.

Cada vez que uma jogadora deixa algum dos sacos cair, o que é atirado ao ar e os que estão na mão, jogam as restantes jogadoras. Ganha quem terminar todas as jogadas em menos tempo.

### 39. O JOGO DO BERLINDE

Também conhecido por Bilas ou Guelas, o Jogo do Berlinde é uma das brincadeiras mais conhecidas entre as crianças, encontrando-se difundido por todo país e fora deste. Arbitra-se uma origem na Antiguidade Clássica, subsistindo vestígios do jogo na Grécia, denominado Tropa e jogado com azeitonas atiradas a covas. Em Roma era jogado com nozes e avelãs atiradas a um vaso (Câmara Municipal de Moncorvo, s.d.).

Participam neste jogo duas a seis crianças, podendo o jogo ser realizado individualmente ou em equipa. Numa base plana e térrea é desenhado um triângulo no chão, no qual os jogadores colocam o mesmo número de berlindes. Sorteada a ordem de participação, cada jogador joga o seu abafador – um berlinde de tamanho superior, a 3 ou 4 metros do triângulo, procurando fazer sair das linhas o máximo de berlindes possível. Se o abafador ficar fora do triângulo, os berlindes que saírem passarão a pertencer ao jogador que lançou o abafador, e o jogador continuará a jogada procurando tirar mais berlindes do triângulo. Se nenhum berlinde sair, a jogada passa para outro jogador, que lançará o seu abafador. Se o abafador ficar dentro das linhas do triângulo, ou na raia destas, mesmo que tenham saído berlindes, o jogador terá de colocar no triângulo o número de berlindes que o grupo inicialmente acordou.

O jogo termina quando não existirem mais berlindes no triângulo, e ganha quem conseguir tirar mais berlindes.





Existem várias variantes do Jogo do Berlinde, algumas com a obrigatoriedade de retirar do triângulo os berlindes e passar por vários obstáculos, ou marcas realizadas no chão, até atingir um alvo definido em grupo.

#### 40. O JOGO DAS CARICAS

Com tantos anos quanto as caricas, tampa circular, metálica e sem rosca, de garrafas de cerveja ou de refrigerantes, este jogo demonstra a estreita ligação entre a civilização e os recursos físicos e a capacidade criativa das crianças em adaptar jogos a novos materiais.

O Jogo das Caricas é um jogo para dois ou mais jogadores, no qual o objectivo é chegar ao fim de um percurso desenhado no chão, plano ou desnivelado, com ou sem obstáculos, recto ou com curvas, sem sair das linhas traçadas. A carica é atirada com os dedos indicador e polegar unidos, e definido o percurso e a linha de partida, é escolhida a ordem de participação. Cada jogada corresponde a um toque na carica, e cada vez que uma carica sai das linhas traçadas, o jogador terá de regressar à linha de partida. Ganha o jogador que terminar o percurso em menos tempo, ou seja, aquele que conseguir com menos toques fazer com que a carica percorra o maior espaço dentro dos limites do percurso.





#### 41. JOGO DO BOTÃO (À BURACA)

De origem incerta, com inúmeras variantes e jogado em várias partes do mundo, o Jogo do Botão à Buraca é maioritariamente jogado por rapazes.

Feita uma cova, ou niche, num chão térreo, e a 3 metros desta, desenha-se uma linha, ou risco, no chão. O jogo é jogado em séries de 6 jogadores, que lançam o botão da sua niche até à linha. Realizadas todas as jogadas, o jogador cujo botão mais aproximar o botão da linha é o «rei», que agarrará os restantes botões e, de pés juntos e junto ao risco os atirá para a niche. Os botões que ficaram de fora têm de ser colocados na niche pelo «rei», usando o dedo indicador e com os restantes dedos apoiados no chão. Ao mesmo tempo, as jogadas continuam e se o «rei» não conseguir de novo lançar à linha os botões, será o segundo jogador mais próximo que fará a jogada. Assim segue sucessivamente e ganha o jogador que ao fim de meia hora consegue ter o maior número de botões em seu poder. Uma outra versão deste jogo remete para a jogada individual na direcção contrária à anterior. Atirado da linha para a buraca, o jogador cujo botão mais se aproximar da niche e mais rapidamente conseguir colocá-la usando o dedo indicador, ganhará os botões dos oponentes.

#### 42. JOGO DO BOTÃO (AO PIQUE)

Outra variante do Jogo do Botão, o Botão ao Pique é jogado contra uma porta ou parede, em séries de 5 jogadores. O botão é atirado ao chão, picando a parede ou porta, e o botão picado que ficar a um palmo ou menos do botão do adversário, a jogada está ganha e jogador fica com o botão do adversário, continuando a jogada. Se o botão não picar, a jogada é nula e joga o jogador seguinte. Ganha o jogador que ao fim de meia hora consegue ter o maior número de botões em seu poder.





#### 43. JOGO DO BICO DO GALO (OU QUANTOS QUERES)

Brinquedo que recorre à técnica do *origami*, técnica japonesa de dobrar o papel, e mais conhecido como «Quantos queres», este jogo está muito presente nas actividades lúdicas das crianças.

Desenhado e dobrado o Bico do Galo, este é um jogo mais educativo do que lúdico, que permite associar objectos, conhecer cores, aprender os números, fazer contas, entre outras variantes.

Juntando e afastando os dedos para os lados, pede-se a um jogador que escolha um número de movimentos. Move-se o Bico do Galo tantas vezes quantas escolhidas, e no número em que se acaba pede-se ao jogador para escolher uma das figuras, desenhos ou cores numa das faces à vista, que terá de dizer a palavra, número ou cor correspondente que está escrita na face interior.

#### 44. JOGO DO QUEBRA-CANELAS (OU ARRANCA PÉS)

Também conhecido como «Lá vem o Rato», não existe clareza quanto à origem deste jogo. É um jogo de grupo que exige atenção, rapidez, coordenação e equilíbrio. Formando um círculo de jogadores, escolhe-se o participante que ficará no centro da roda e que fará girar o Quebra-Canelas, rastejando-o rapidamente fazendo uso da corda. Os restantes jogadores têm de saltar, evitando que o saco de areia encoste ou bata nos seus pés. Cada vez que bater num pé, o respectivo jogador tem de sair da roda. Ganha quem conseguir chegar ao fim sem ter tocado pelo saco.





#### **45. JOGO DA COLHER DE PAU E OVO (OU CORRIDA DO OVO NA COLHER)**

Relacionado com a cozinha, o Jogo da Colher de Pau e Ovo tem possível origem na Inglaterra do século XIX e ainda hoje é jogado em vários países europeus, individualmente ou em eliminatórias por equipas.

Muito divertida e jogada por crianças com mais de 6 anos, marca-se uma linha, que servirá de partida e meta, e coloca-se uma barreira a indicar a viragem do percurso, o qual pode ser rectilíneo, com curvas ou ainda outros obstáculos, de acordo com o grau de dificuldade acordado no início do jogo. Os participantes devem realizar todo o percurso segurando com a mão a colher, ou em maior grau de dificuldade com a colher na boca, na qual se equilibra ovo. Cada vez que o ovo cai, ou é colocada a mão para auxiliar, o jogador terá de voltar ao início. Vence quem chegar primeiro, sem derrubar o ovo.

#### **46. JOGO DA BURQUINHA**

Praticado em território transmontano e alto-duriense, de origem omissa, o Jogo da Buraquinha é jogado em grupo e em piso de terra. Escavam-se 7 nichas, ou buraquinhas, em linha. Sorteiam-se e numeram-se os jogadores, ou as nichas, de 1 a 7. Cada jogador, na ordem numérica definida, possuirá 7 pedrinhas que terá de lançar, ou fazer rolar no chão, a 5 metros de distância das nichas, até atingir estas. Cada pedrinha que ficar dentro da niche será designada de «rato». Terá a seu dispor três tentativas de acertar com as pedrinhas nas nichas, jogando 3 pedrinhas na primeira jogada e escolhendo como jogar as seguintes 4 pedrinhas.

Ganha o jogador que mais pedrinhas conseguir colocar dentro das nichas.





#### 47. JOGO DA CAMA DO GATO

Com possível origem na China ou na Coreia, a Cama do Gato é jogado em várias zonas do Globo. Dos Pólos aos países equatorianos, a Cama do Gato é sempre jogado entre 2 ou mais jogadores, que realizam uma série de figuras com cordel.

Jogado com barbante, cordel ou linha grossa, consiste num participante fazer passar entre os dedos um cordel de pontas ligadas, realizando disposições ou figuras, que a cada jogada são transportadas para os dedos do oponente. O objectivo do jogo é levar cada participante a ser capaz de criar diferentes disposições sem desmanchar o jogo num único lance. O participante que desmanchar perde o jogo.

#### 48. JOGO DO SALTO À CORDA

Com referências da prática no Antigo Egipto, Fenícia e Grécia, e como desporto favorito no Festival do Ano Novo Chinês e com mais de 1000 anos, o Jogo do Salto à Corda é praticado em vários países do mundo e tem várias variantes.

Jogado individualmente, o objectivo do jogo consiste em permanecer o mais tempo possível a saltar à corda, fazendo-a circular o corpo na vertical, sem que esta se entrelace nos pés. Ganha quem mais tempo conseguir saltar à corda.

Outra versão consiste na escolha de uma equipa, com 2 ou mais jogadores, em que um individualmente faz circular a corda em si enquanto outro elemento da equipa entra e salta em conjunto. Em equipa este jogo é realizado com a entrada e saída de jogadores com corda sempre em movimento e sem parar.

A versão colectiva varia na distribuição da corda por dois participantes, que fazem a corda rodar, e um ou mais participantes entram e saem, saltando sem que termine o





movimento da corda. Ganha a equipa que em mais tempo conseguir saltar na corda, e que menos interrompeu o movimento da mesma.

#### 49. JOGO DO PIOLHO (OU MATA)

Com possível origem num jogo de bola jogado na Colômbia, e com larga prática nos Estado Unidos da América, desconhece-se a história da sua integração em Portugal, bem como da origem dos termos «piolho» e «mata».

Jogado com duas equipas com quatro ou mais jogadores e equitativamente distribuídos por um campo dividido ao meio. Cada equipa preenche o seu campo, excepto o «piolho» que ficará localizado na «zona dos mortos», correspondente à parte de trás da equipa adversária. Sorteada a equipa que enceta ao jogo, a jogada inicia-se com a bola, que é sempre jogada com mãos, a ser trocada entre os vários elementos de uma equipa, que tentarão colocar-se numa boa posição para «matar» os adversários, ou seja, atingi-los com a bola (sem bater na cabeça). Cada jogador «morto» vai para o «piolho». Os jogadores que estiverem na zona de jogo terão de se esquivar do remate dos adversários, ou agarrar a bola com a mão, podendo imediatamente «matar». Se, na troca da bola entre elementos de uma mesma equipa, a bola tocar no chão nenhum jogador poderá «matar» e terá de novamente ser lançada pelo «piolho» ou, na inexistência deste, por outro elemento da equipa. Se um jogador de uma equipa adversária apanhar uma bola vinda da outra equipa e a deixar cair ao chão, está «morto». Cada jogador que é «morto» vai para o «piolho» e só tem salvação se possuir a bola e conseguir nas jogadas «matar» directamente um adversário», regressando ao campo da sua equipa. Senão, manter-se-á até ao fim do jogo no «piolho». Sempre que a bola sai dos limites do campo, pertence ao jogador que a conseguir apanhar, reiniciando a jogada. O jogo termina quando uma equipa conseguir «matar» todos os adversários.





## 50. JOGO DA PERRINCHA

Também conhecido como Jogo da Porca Perrincha, trata-se de um jogo em vias de extinção e que no passado era jogado com cinza, junto a fogueiras e lareiras.

Colocado um pau com cerca de 15 cm, posto no chão, este é coberto de terra em forma de pirâmide. Os jogadores, em número variável e de acordo com as disposições sorteadas no início do jogo, vão retirando, a cada jogada e com um pequeno pau, um pouco de terra sem deixar cair o pau que está espetado no chão. O primeiro jogador diz: «Ó comadre, empreste-me uma rasa de pão.», e quando o seguinte jogador lhe diz: «Vá à eira, que lá está a rasa e o rasão. Mas tenha cuidado com a perrincha, que morde e não rincha.», o primeiro terá de tirar com o seu pau um pouco de terra. O jogo continua na mesma ordem, e cada vez que o pau cai o jogador que o fez tombar é eliminado, até ser apurado o vencedor.

## 51. JOGO DOS PAUZINHOS (OU TRÊS PAUZINHOS)

De origem incerta, e praticado por crianças em terreno aberto, o Jogo dos Pauzinhos é jogado com dois ou mais jogadores. Distribuídos 3 pauzinhos num terreno plano, nivelado ou desnivelado, conforme o grau de dificuldade aumenta ao longo do jogo, estes separados por uma distância de 1 pé. Apoiado num único pé, cada jogador terá de saltar os paus, sem os pisar. No fim de cada ronda, o último jogador deverá colocar o pau no local onde colocou último pé, de modo a que os marcadores se vão afastando e a cada jornada se torne mais difícil saltar. À medida que cada jogador vai pisando o pau, ou não consiga efectuar só com um apoio o salto entre cada marcador, é eliminado do jogo. O jogador que conseguir manter-se em jogo mais tempo será o vencedor.





## 52. JOGO DO ENROLA

De origem incerta, o Jogo do Enrola pode ser realizado com vários materiais de diferentes pesos. Desde pedras, a paus, malhas de ferro ou madeira, sacos cheios de areia e por último, fruto do desenvolvimento tecnológico, a garrafas e plástico com areia, este jogo exige destreza e rapidez motora.

Com dois ou mais jogadores, colocados lado a lado, cada jogador tem na sua mão um pau ao qual está agarrado um cordel, ou corda, com cerca de 5 metros e que na outra ponta tem fixo um objecto com peso (garrafa de areia, malha de ferro ou malha de madeira). Definido o número de jogadas, cada uma consiste em cada jogador, no momento em que um juiz dá sinal de partida, enrolar o mais rapidamente possível o cordel no pau até ao peso chegar a si. No fim de cada jogada, os participantes têm de voltar a colocar o peso no local inicial e retomar o processo de enrolar o cordel. Ganha quem conseguir terminar o jogo em menos tempo.

## 53. JOGO DA PIOSCA

Semelhante ao Jogo do Pião, a Piosca é um tipo de pião que no passado era feito com carros de linhas, que se colocavam a rodar com os dedos.

A Piosca é lançada de uma base com um orifício onde se crava o eixo. A piosca, ao ser lançada com o auxílio do eixo, roda no chão e quem a lança terá como objectivo conseguir que role o maior tempo possível.





#### 54. JOGO DA MOEDINHA

Possivelmente tão antigas quanto a invenção da moeda são várias as variantes do Jogo da Moedinha. Jogo maioritariamente masculino, entre rapazes quem ganhava as jogadas ficava com as moedas dos oponentes, e entre homens, jogado nas tabernas, quem perdia pagava uma rodada.

A variante que descrevemos é conhecida no Arquipélago dos Açores como Jogo da Porrinha, e é jogado a dois ou mais jogadores, cada um com 5 moedas.

Sorteada a ordem de participação da jogada e definidos os pontos a ganhar, cada jogador coloca as mãos atrás das costas e define quantas moedas vai esconder na mão a mostrar aos restantes participantes. Por ordem estes terão de acertar na quantidade de moedas escondidas que o jogador tem, ganhando pontos o participante que acertar. Este será o próximo a realizar a jogada seguinte. Ganha quem atingir em menos tempo os pontos pré-definidos.

#### 55. JOGO DO ELÁSTICO

Muito popular nos anos 80 do século XX, o Jogo do Elástico é um jogo que revela como o popular também é tradicional.

Jogado nas Escolas, na rua, nos espaços fechados amplos, é maioritariamente jogado por meninas e por um mínimo de 3 jogadoras. O Jogo consiste na realização de seqüências de saltos de diversos modos e diferentes alturas, exigindo habilidade e concentração.

Colocadas frente a frente, e separadas por cerca de 2 metros, com o elástico esticado em volta (com algumas elasticidade), inicialmente dos pés e geralmente até ao pescoço, é escolhida a ordem de participação. Uma terceira jogadora salta realizando







os vários movimentos, partindo com os pés no centro do elástico, no exterior deste ou realizando «triângulos». Ou seja:

- a) saltar para um lado, deixando o pé dentro e paralelo e o outro paralelamente do lado exterior, e repetir com o outro pé;
- b) saltar, pisando com um pé um dos lados do elástico e deixando o outro pé do lado exterior, e repetir com o outro pé;
- c) realizar um triângulo, tomando o lugar de um dos lados, segurando o elástico com as duas pernas, e depois saltando deixando o elástico preso apenas numa perna, e repetindo com o outra perna;
- d) realizar «dois triângulos», saltando e levando o elástico de um lado para o outro com um pé, e trazendo no calcanhar do outro pé o elástico do primeiro para o segundo lado;
- e) fazendo o «xis», partindo de um lado e saltando com os dois pés juntos me modo a realizar um xis.

Qualquer seja o movimento ou movimentos escolhidos, a jogadora deverá terminar onde partiu, e cada vez que falhar algum movimento trocará com uma jogadora que fixa o elástico. Ganha a jogadora que conseguir realizar mais movimentos nos diversos níveis de altura do elástico – calcanhares, barriga das pernas, joelhos, anca, cintura, peito, ombros e por fim, pescoço.

## 56. JOGO DO RINGUE

Nas regiões do Centro e Norte de Portugal o Jogo do Mata designa-se o Jogo do Ringue, pois este é jogado com um ringue ao invés de uma bola. A outra variante deste jogo, e que aqui descrevemos, aproxima-se do Jogo do Disco Voador, que na actualidade jogamos na praia, no campo ou jardins.





Com uma argola, que pode ser de tecido ou madeira, desde que o seu peso seja leve, este é um jogo jogado a quatro ou mais jogadores. Define-se a distância entre jogadores e cada jogador lança o ringue a outro jogador, que terá de o apanhar e novamente lançar a outro jogador. O jogador que deixar cair o ringue é eliminado, e ganha quem aguentar mais tempo sem deixar cair o ringue.

---

**Na SALA LARANJA ou SALA DOS ADULTOS, os Jogos Tradicionais reflectem o domínio da vida adulta quotidiana – a vida do trabalho e o ócio após este.**

## **57. JOGO DO BILHAR NABANTINO**

Como o nome indica o Bilhar Nabantino é originário de Tomar (Rio Nabão), tratando-se de uma adaptação tradicional do convencional bilhar jogado nas tabernas e nas salas de jogos. Jogado entre 2 jogadores ou 2 equipas, o objectivo desta forma de bilhar é a eliminação das peças do adversário colocando as suas na frente.

Cada jogador ou equipa tem 9 peças, sendo à partida escolhida a cor e a ordem de saída. A cada jogada o jogador terá de colocar a sua peça, amarela ou vermelha, e usando o taco, na frente da peça adversária. Joga sempre o jogador que tiver a peça mais atrás. Quando cai no vermelho, a peça torna-se nula e não mais será jogada. Ganha o jogador ou a equipa que conseguir colocar mais peças na frente do adversário.





## 58. JOGO DA COMPOSTELA

Com origem num jogo praticado pelos caminheiros que pernoitavam nas tabernas localizadas nos Caminhos de Santiago, o Jogo da Compostela é uma criação tomarense e é jogado apenas no concelho de Tomar.

Entre 2 ou mais jogadores, individuais ou em equipa, é colocado o balde com água a 3 metros das botas. Após um juiz dar um sinal sonoro de partida, os jogadores devem transportar na mão a colher de pau cheia de água retirada do balde e depositá-la na sua caneca. O objectivo é encher o mais rapidamente a caneca, pelo que cada vez que a colher de pau tombar e perder a água, o jogador terá de regressar ao balde e de novo enchê-la de água. No caso de jogo de equipa, podem ser definidas estafetas.

Ganha o jogador ou a equipa que em menos tempo encher de água a caneca.

## 59. JOGO DA RODA DO NABÃO

Jogado a 2 adversários, com o objectivo de conseguir a maior pontuação possível, o Jogo da Roda do Nabão, tal como o nome indica, é criação do CALMA – Clube de Actividades de Lazer e Manutenção, e jogado no Concelho de Tomar. Cada jogador pode jogar 3 vezes, intercaladamente, fazendo girar a roda. A pontuação é registada a cada jogada, e cada vez que se troca de jogador a roda regressa ao ponto inicial. Ganha o jogador que conseguir obter mais pontos ao fim das 3 jogadas.





## 60. JOGO DA TRACÇÃO À CORDA (EM LINHA)

Com origem incerta, é conhecimento generalizado que o Jogo da Tracção à Corda foi desporto praticado no Antigo Egipto, China e Grécia, marcando ainda hoje presença em algumas cerimónias religiosas e pagãs por todo o mundo. Em 1960 foi criada nos Estados Unidos da América uma Federação, com cerca de 50 países associados (Portugal não se associou). Entre 1900 e 1920, o Jogo da Tracção à Corda fez parte do Programa dos Jogos Olímpicos (Tug of War Association, s.d.).

Jogado a duas equipas, maioritariamente homens, equilibradas em número de jogadores, num terreno plano e livre de obstáculos e à mesma distância do lenço (que se encontra no meio da corda), é traçada uma linha no chão. Cada equipa puxará a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra equipa, fazendo com que o primeiro participante da equipa adversária ultrapasse a linha marcada no chão. Não é permitido enrolar a corda ou fincar os pés no chão através da realização de buracos. Se alguma equipa largar a corda ou algum dos elementos cair ao chão, é imediatamente considerada derrotada.

## 61. JOGO DA TRACÇÃO EM QUADRADO

Variante da Tracção à Corda, a Tracção em Quadrado é jogado a 4 equipas. Realizam-se 4 marcas num quadrado desenhado no chão. Cada equipa é colocada a cada canto, efectuando a tracção até à corda passar a sua marca. Ganha a equipa que primeiramente conseguir que a corda ultrapasse a marca.





## 62. JOGO DO BETO

Jogado por rapazes na região da Lousã (Coimbra), no distrito da Guarda, na região de Viana do Castelo ou em Mirandela, o Jogo do Beto, ou Bete, é na actualidade considerado em vias de extinção. Semelhante ao críquete inglês, mas com elementos que lhe são próprios, o Beto é jogado em equipa num espaço plano e livre de obstáculos. São marcadas as distâncias que separam as circunferências, denominadas «casas», e onde se colocam as forcalhas, material triangular formado a partir da junção de três gravetos e disposto de maneira a que uma das suas faces fique voltada para o plano frontal, distando uma da outra, no mínimo, 10 e no máximo de 20 metros aproximadamente entre elas. O objectivo é derrubar as forcalhas da equipa adversária, usando o *stick*, ou Beto, para arremessar a rodela de cortiça.

Quando o jogador está atrás da zona das forcalhas (casa) dos adversários, só se desloca para recolher a rodela após rebatimento pelos jogadores defesas. Se os jogadores situam-se à frente, lateralmente, da zona das forcalhas (casa), rebatem a rodela para longe, e tentam trocar com a posição do seu companheiro de equipa. Cada vez que trocam somam um ponto, sendo esse ponto adquirido através dos defensores. A partida termina e é ganha quando uma equipa atinge 24 pontos.

## 63. JOGO DO PAU (DE BUCOS)

O Jogo do Pau é mais que um jogo maioritariamente masculino e rural, é uma técnica de luta, em que a arma é um pau direito e liso, com mais de 1,70 metros (a medida é variável conforme a região em que é jogado) e manejado com o objectivo desenvolver as capacidades de decisão e rapidez de reflexos.





Com claras ligações à vida pastoril e nortenha, em que o pastor precisava do pau para sua defesa, marcação de posição perante os animais e auxílio para percorrer caminhos sinuosos, o Jogo do Pau foi um jogo da elite rural (Veiga de Oliveira, 1984). A ligação do Jogo do Pau a Bucos, ou São João de Bucos, uma freguesia de Cabeceiras de Basto, é marcada pela dinamização do Jogo do Pau pela Associação, Desportiva e Cultural S. João Baptista de Bucos.

Disputado a dois ou em grupo, durante o jogo-combate podem ser realizadas várias manobras de ataque e defesa, tais como a passagem de paus, em que os jogadores trocam de pau no ar, ou jogar à cruz simples, onde quatro jogadores tocam os paus entre si.

#### 64. JOGO DO CÂNTARO

Associado ao trabalho da recolha da água nos poços e riachos por parte das mulheres rurais, o Jogo do Cântaro é tradicional das festas religiosas associadas aos santos padroeiros e à Quaresma. Conquanto fossem as variantes, a que aqui expomos remete para a corrida realizada por mulheres com o cântaro à cabeça, que se fixa com o auxílio de uma rodilha de pano.

Traçada a linha de partida, a distância e um obstáculo que servirá para marcar o percurso de volta, cada jogadora terá de percorrer o caminho com o cântaro à cabeça e cheio de água, sem que tombe ou se parta. Ganha a jogadora que mais rapidamente realizar o percurso.





## 65. JOGO DA BILHA

Variante do Jogo do Cântaro, o Jogo da Bilha era frequentemente jogado durante a Quaresma, variando do anterior pela troca de contactos entre homens e mulheres, outrora vedado na maioria das ocasiões.

O objectivo é conseguir trocar a bilha entre jogadores o mais tempo possível, atirando-a ao ar entre jogadores, sem que caia no chão e se parta. Jogado em equipa podem ser definidas regras de apuramento de vencedores.

## 66. JOGO DA PAULADA AO CÂNTARO

Outra variante deste jogo, e talvez a mais conhecida, a Paulada ao Cântaro também era, e ainda hoje é, jogado nas festas religiosas entre rapazes e raparigas.

O Jogo da Paulada ao Cântaro é jogado entre 5 a 6 rapazes e raparigas, suspendendo-se numa corda 3 cântaros, nos quais 1 tem um prémio (rebuçados, moedas, etc.) e 2 têm «enganos» (farinha, areia ou água). Cada participante terá, ao mesmo tempo que os restantes participantes, de partir um cântaro com os olhos vendados e após volteado 5 vezes por um elemento do júri. É declarado vencedor quem primeiro partir um dos cântaros, ficando duplamente premiado quem partir o cântaro com prémio.





## 67. JOGO DA PINHA

Jogo de rapazes e que envolve destreza e rapidez de movimentos, o Jogo da Pinha é também conhecido como Jogo da Porca, da Serramuda ou Chircamona, e é jogado por todo o país. Era jogado nos adros das Igrejas e nos largos de terra batida, onde havia espaço para os rapazes se distanciarem uns dos outros.

Com uma pinha, designada de Porca Serramuda, e de preferência fechada para não se desfazer, um jogador abre uma pequena cova, que levará no centro a pinha, e a alguns passos de distância os restantes participantes abrem as suas covas. Após decidida a ordem de participação, o primeiro jogador ocupa o lugar do centro e, com o auxílio do pau, tem de defender a Pinha dos restantes participantes, que tentam afastá-la com os seus paus, o mais possível da cova ou niche central. O jogador que conseguir tirar a pinha da niche principal, não pode deixar que os restantes a coloquem na sua niche, e terá de correr direito a esta para lá colocar o seu pau.

Como as covas ou nichas não correspondem ao número de jogadores, havendo sempre um jogador sem niche, sempre que a pinha entrar numa niche o jogador correspondente terá que a defender e continuar a jogada de acordo com o acima descrito. Pode ser definido tempo de jogo, e quem mais vezes defendeu sairá perdedor.

## 68. JOGO DA VARA

Jogo particularmente rural, ligado às varas utilizadas para auxílio no trabalho do campo por parte dos homens, existem várias variantes deste jogo. Uma das variantes mais conhecidas, e jogadas por todo o país, remete para o acto de apanhar a vara do chão.







Jogado a 2 ou mais participantes, em que cada jogador tem uma vara, estas são espetadas no chão a uma distância, que varia entre os 15 e os 30 metros, do local onde partirão os jogadores. Após fixado o tempo da jogada, cada jogador coloca-se na linha de partida e de costas voltadas para a vara. Assim que um juiz der o sinal de partida, cada corredor terá de correr e apoderar-se de uma vara durante o tempo afixado. Perde quem não conseguir agarrar a vara a tempo e ganha o participante que se apoderar de uma vara no menor tempo. Este jogo permite a realização de fases eliminatórias e possibilita jogo de estafetas, podendo ser jogado em equipa. Outra variante deste jogo é a colocação de uma vara a menos, originando que o jogador que não conseguir apanhar a vara será eliminado.

#### **69. JOGO DA VARA (MOEDA)**

De desconhecida origem, outra variante do Jogo da Vara é jogado com uma moeda. Trata-se de um jogo de rapazes, jogado a 2 ou mais participantes, cujo objectivo é, com uma vara com cerca de 1,5 m conseguir atirar o mais longe possível uma grande moeda ou pataca, que é atirada ao ar. Ganha o participante que mais longe conseguir atirar a moeda.

#### **70. JOGO DO TAMANCO**

Com origem nos jogos germânicos e praticado na região da Beira Alta, o Jogo do Tamanco é jogado a 2 ou mais jogadores, geralmente adultos, que têm de carregar água no tamanco e percorrendo um caminho traçado da partida à meta, chegando a





esta com a maior quantidade de água possível. Ganha o jogador que conseguir terminar em menos tempo e com mais água no tamanco.

## 71. JOGO DA PANELA VELHA

Jogado com uma panela velha, de origem incerta, este jogo era praticado por mulheres na região do Centro rural do país. Trata-se de uma variante do Jogo da Bilha, em que o objecto atirado não corre o risco de se partir. Por vezes aquecida na lareira, o objectivo do Jogo da Panela Velha é atirar a panela entre participantes e vai sendo eliminado quem a deixa cair ao chão.

## 72. JOGO DA FARINHA

Também conhecido como Jogo do Farelo, trata-se de um jogo muito antigo, todavia de origem desconhecida e jogado em vários países europeus.

Colocam-se duas tigelas ou alguidares lado a lado, um com água e outro com farinha. No recipiente com água coloca-se uma bola de ping-pong e no da farinha misturam-se caramelos ou rebuçados, de modo a que fiquem escondidos no fundo do recipiente.

Jogado a 2 ou mais participantes, desenha-se, a distância entre 5 a 10 metros, a linha de saída, na qual cada participante partirá direito aos recipientes que se encontram à sua frente. O objectivo é, com as mãos atrás das costas, com a cabeça enfiada na água retirar a bola de ping-pong com a boca e após esta realizar o mesmo acto para retirar os caramelos. Pode ser definido tempo, bem como ser definido a partida a cada caramelo ser exigida novamente a retirada da bola dentro da água. Ganha o jogador que retirar mais caramelos em menos tempo.





### 73. JOGO DO PIQUE (PINCHA)

Jogado entre jovens rapazes, e de origem incerta, o Jogo do Pique ou Pincha é uma variante do Jogo do Botão, acrescentando-lhe uma moeda que auxilia à deslocação dos botões. Existem várias variantes, sendo uma delas: jogada com 2 ou mais participantes, que realizam no chão de terra tantas nichas quantos os botões que têm. Cada participante, e com o auxílio da moeda, tem de “pinchar” os botões até estes ocuparem a niche que lhe está atribuída. Ganha o jogador que conseguir encher mais rapidamente a sua niche, podendo ser escolhido um castigo para o perdedor, ou seja, o que menos botões colocou dentro da sua cova.

### 74. JOGO DO RENTE

Jogado com várias moedas, com origem nos jogos praticados na taberna e após o trabalho, ou entre rapazes ao serão, o Jogo do Rente é um jogo particularmente masculino, jogado a 2 ou mais jogadores com moedas de diversos valores e dimensões.

Colocadas as moedas sobre uma mesa, cada participante mostra aos restantes jogadores as suas moedas. Seguidamente coloca-as todas numa única mão, e por detrás da visibilidade dos restantes jogadores, passa para a outra mão algumas moedas e, mantendo a mão fechada apresenta-a aos restantes participantes. Os oponentes, pela ordem de participação previamente escolhida, têm de adivinhar que moedas estão na mão, não pela quantidade de moedas mas pelo valor monetário destas. Ganha o participante que acertar na quantidade, e quem perde tem de pagar uma rodada de bebidas. Aparentemente de adivinhação, este é um jogo que obriga os participantes a memorizar os valores monetários das moedas em jogo.





## 75. JOGO DA ROÇA (ROCHA)

Jogo de rapazes, jogado no Norte Transmontano e Alto-duriense e hoje em vias de extinção, o Jogo da Roça ou Rocha é jogado a 5 participantes ou em equipas de 5 elementos, em que cada jogador ou equipa dispõe de 1 pau com cerca de 50 cm e devidamente afiado.

Sorteada a ordem de participação, escolhe-se o primeiro jogador que, com o seu pau nas mãos tem de atirá-lo aos restantes quatro, que se encontram espetados no chão. O jogador que tombar um pau que se encontre espetado terá de correr ao pau que está tombado e atirá-lo longe. Enquanto o dono do pau que é atirado tem de correr a apanhá-lo e de novo espetá-lo no chão, o atirador tem de espetar o seu pau no chão e se não o fizer atempadamente, a jogada passa para o jogador que conseguir primeiro espetar o pau. Cada pau que é atirado tem de ser espetado 4 vezes no chão e cada vez que um jogador não espeta a tempo o seu pau é eliminado.

Jogado com ferros, este jogo é conhecido como Jogo do Espeto ou do Ferrinho.

## 76. JOGO DA PULGA

Jogo particularmente masculino, jogado por crianças em casas e ao serão, o Jogo da Pulga é jogado sobre uma mesa ou superfície plana, com um copo de vidro e vários botões de diferentes dimensões. Tal como o nome indica, o objectivo é fazer com que os botões entrem dentro do copo, acto realizado utilizando um botão de maiores dimensões, que «pica» os restantes botões.

Jogado entre 2 ou mais participantes, e escolhida a ordem de participantes, são colocados sobre a mesa 3 botões mais pequenos e 1 maior. Cada participante tem de, com o botão maior, tocar na ponta de um dos botões mais pequenos, a «pulga», e





atirá-lo para dentro do copo. Cada vez que uma pulga entra no copo, o jogador pode retirar o botão e tem direito a mais 3 tentativas para o colocar novamente no copo. Se não conseguir colocar o botão, a jogada passa para o jogador seguinte.

Ganha o jogador que conseguir colocar 5 vezes os botões dentro do copo.

## 77. JOGO DOS TRÊS PAULITOS

Jogo de crianças, maioritariamente rapazes, e de origem incerta, o Jogo dos Três Paulitos é jogado por 2 ou mais participantes.

Num terreno plano e térreo, são espetados 3 paus de cerca de 20 cm de altura e alinhados de modo a estarem separados 3 cm cada. Cada jogador, após definida a ordem de participação, coloca-se a cerca de 7 metros dos paus e com um ou duas malhas pequenas tem de derrubar os 3 paulitos.

Ganha o jogador que conseguir derrubar os 3 paus numa única jogada.

## 78. JOGO DO CACHOLO

Em vias de extinção, o Jogo do Cacholo é jogado por rapazes em Trás-os-Montes e Alto Douro. Jogado por 2 ou mais participantes, cada jogador possui o mesmo número de moedas, que podem ser 3 a 5, e um pau mais pequeno, com cerca de 30 cm. Fixa-se no chão um pau com cerca de 40 cm, e marca-se a distância, que pode variar entre 10 a 15 metros, um risco em chão térreo. Após sorteada a ordem de participação, cada jogador joga uma moeda, atirando-a com o pau em direcção ao pau que se encontra no chão. O jogo termina quando os jogadores terminaram as jogadas e ganha o participante que mais aproximar as moedas do pau, fixo no chão.





## 79. JOGO DA RODA DA CABACINHA

Jogado por crianças em várias regiões de Portugal, desconhece-se a origem do Jogo da Roda da Cabacinha.

Jogado em equipas múltiplas de 2 e, escolhido o número de jogadores, coloca-se um saco de serapilheira dobrado num chão plano e limpo, servindo de marcador da distância entre jogadores. Cada 2 participantes dão as mãos e, com os braços esticados, dão balanço ao corpo e rodopiam o mais depressa possível, sem pisar a serapilheira e sem largar as mãos. Lentamente vão rodando dizendo: «Roda, roda cabacinha. Roda, roda cabeça», até conseguirem rodar o mais depressa possível. Ganha a equipa quem conseguir rodopiar o mais rapidamente possível no maior tempo possível, sem largar as mãos e sem pisar a serapilheira.

## 80. JOGO DO EMBOCA

Jogo tradicional do Arquipélago dos Açores e de origem incerta, o Jogo do Emboca é jogado há mais de 70 anos por homens. Na actualidade está em vias de extinção, porém é ainda jogado por alguns habitantes mais velhos de algumas freguesias da Ilha Terceira, com algumas variantes quanto à distância e pontuação das jogadas.

É jogado a 2 ou entre 2 equipas de 2 jogadores cada, que, colocados a mais de 10 metros da Boca (aro de ferro espetado no chão), ou linha da «arraia», têm de colocar a bola de madeira ou de pano dentro do aro com o auxílio de uma palheta de madeira, ou com a mão. A bola tem de ser colocada a direito e se «embocar» no aro no primeiro lançamento, o jogador ganha 2 pontos. Se a bola não entrar, o jogador é considerado «rabão», perdendo a vez. Nas jogadas seguintes, se a bola «embocar», o jogador ganha 1 ponto, e se não conseguir enfiar no aro, perde 1 ponto. Se os jogadores





«embocarem» a 20 metros da linha da «arraia», na linha do «Cabo», ganham 4 pontos. O jogo termina quando um jogador ou uma equipa atinge 30 pontos.

## 81. JOGO DA MAÇÃ

De desconhecida origem e ligado à apanha das maçãs nas regiões da Beira Interior, Beira Litoral e Estremadura, o Jogo das maçãs pode ser jogado por adultos, jovens e crianças.

Num terreno plano afixa-se, entre dois postes ou duas árvores, uma corda a qual levará pendurado um cordel ou uma linha de lã grossa, a distância de um metro entre si e, no topo deste, uma maçã, de modo a que fique à altura da cabeça dos participantes. Escolhem-se tantas maçãs quantos os participantes. À distância de 5 metros ou mais das maçãs, cada participante terá de partir, da linha marcada no chão, direito à maçã e comê-la, sem nunca utilizar as mãos para auxiliar. Vence o participante que conseguir mais rapidamente comer a maçã

## 82. JOGO DA COLHEITA DAS MAÇÃS

Com origem desconhecida e ligado à apanha das maçãs nas regiões da Beira Interior, Beira Litoral e Estremadura, o Jogo da Colheita das Maçãs pode ser jogado por adultos, jovens e crianças. O objectivo deste jogo é conseguir encher uma cesta de maçãs no mínimo tempo possível.

Jogado a 2 ou mais participantes, traça-se um percurso com cerca de 10 a 15 metros entre a partida e a meta, na qual ficará a cesta das maçãs. Para cada jogador e em frente a este, serão colocadas 5 maçãs distribuídas entre a linha de partida e a cesta,





as quais têm de ser apanhadas e colocadas, sem caírem no chão, dentro da cesta. Existem duas variantes deste jogo, uma em que cada maçã apanhada é imediatamente colocada no cesto, tendo o jogador de regressar ao percurso para apanhar as restantes maçãs. A outra variante consiste na capacidade de levar as cinco maçãs de modo a que nenhuma caia. Cada vez que uma maçã cai, o jogador terá de colocá-la no local inicial e retomar o percurso.

### 83. JOGO DO PIÃO

Jogado em vários locais do mundo e por rapazes, embora a origem seja incerta, existem evidências da sua existência na Mesopotâmia, datadas de 4000 a.C. Citado em obras da Antiga Grécia e Roma, o pião está exposto no quadro «A Luta entre Carnaval e Quaresma», do pintor holandês Pieter Bruegel, como um dos jogos populares da Quaresma. A sua introdução em Portugal é contingente, porém é certo que se trata de um dos jogos mais populares de crianças.

Jogado a 2 ou mais jogadores, em que cada participante possui um pião e uma corda, o objectivo do jogo é projectar o pião direito a um círculo, com cerca de 1,5 m de diâmetro, de modo a que rode o mais tempo possível e retirando os outros piões, afastando-os para o exterior do círculo ou obrigando-os a parar.

Sorteada a ordem de participação, cada participante enrola o cordel à volta do pião de modo a que sobre um pequeno bocado, com o qual lançará ao chão o pião. Após todos os jogadores lançarem pela primeira vez o pião direito ao círculo, o participante, ou jogadores, cujo pião, ou piões, ficarem no círculo ficará(ão) «de fora», deixando lá o pião que os outros jogadores, um de cada vez, procurarão atirar para fora do círculo tentando «picá-lo». O jogador que o conseguir fazer ganhará 50 pontos.







O pião poderá ser «aparado», ou seja, apanhado do chão com a mão, enquanto gira, e fazendo-o girar na mão. O jogador que «aparou» tem depois de o fazer dançar na mão, e tentar lançar novamente, na tentativa de «picar» o(s) que se encontra(m) dentro do círculo, empurrando-o(s) para fora e simultaneamente saindo também, para continuar em jogo.

Os lançamentos são feitos de acordo com a ordem sorteada e sempre um de cada vez, e o jogo é constituído por 3 séries de lançamentos, em que cada jogador terá 3 tentativas para «picar» o pião no interior do círculo. Se o(s) pião(ões) que está(ão) «de castigo» não for(em) atingido(s) sai(aem) do castigo ficando «de castigo» o(s) que tiver(em) ficado dentro do círculo.

Quem perde poderá sofrer um castigo, sendo o bico metalizado do seu pião destruído através dos bicos do pião do participante que vence a jogada.

#### **84. JOGO DA DANÇA DA LARANJA**

De origem desconhecida, a Dança da Laranja é um jogo praticado a pares de jogadores e é jogado por todo o país, maioritariamente por crianças e jovens.

Formadas 3 equipas com 2 jogadores cada, é colocada uma laranja entre as testas de ambos, de modo a que a mesma não caia. O objectivo do jogo é dançar ao som de uma música, ou realizar um percurso traçado, sem deixar cair a laranja. Se a laranja cair antes do fim da música, ou durante o percurso, o par é eliminado. Ganha quem aguentar mais tempo, ou percorrer em menos tempo o percurso definido.





## 85. JOGO DA DANÇA DAS CADEIRAS

Jogado em vários pontos do mundo, a origem temporal e espacial do Jogo da Dança das Cadeiras é desconhecida. São maioritariamente as crianças que jogam este jogo, geralmente em número superior a 6 participantes, demonstrando rapidez de reflexos e agilidade motora.

Num espaço amplo são colocadas, em círculo, cadeiras quanto o número de jogadores menos uma. As cadeiras ficam viradas para fora, de modo a que seja possível sentar nelas. Um juiz, dita a partida e os jogadores, que se encontram em pé e à volta das cadeiras, percorrem-nas circulando até que o juiz dar sinal de interrupção. Nesse momento, os jogadores têm de se sentar, e existindo uma cadeira a menos, o jogador que não tiver sentado a tempo será eliminado. Após a sua eliminação retira-se uma cadeira ao jogo e volta-se a jogar de modo igual.

Após as várias jogadas ficarão apenas dois jogadores, os quais terão uma cadeira para se sentar. Ganha o jogo o participante que conseguir ficar sentado, na última e única cadeira, no momento em que o juiz interrompe a dança.

## 86. JOGO DO RAPA

Jogo em vias de extinção e com parecenças com a Piosca, mas também com o Dreidel judaico, o Jogo do Rapa é particularmente praticado por crianças, tanto rapazes como raparigas. Pode ser jogado por 2 ou mais crianças, geralmente numa superfície plana e regular, cada um com um pequeno pião de quatro faces, mais ou menos quadradas, com um bico em cone e uma ponta cilíndrica superior, que deverá ser rodopiada com um movimento de rotação dos dedos polegar e indicador. Cada uma das faces está pintada com as seguintes letras: R, P, T, D.





O R, correspondente ao «Rapa», significa que o jogador que rodou o pião pode recolher todas as prendas que estão no centro do local do jogo. Esta é a jogada mais desejada. O P significa «Põe», pelo que o jogador deve colocar na mesa uma prenda adicional. O D, de «Deixa», informa que o jogador deve deixar tudo na mesma, sem recolher nem pôr. Finalmente, o T, que significa «Tira», remete à retirada uma prenda pelo jogador que rodopiou o pião.

No início de cada jogada, os jogadores devem sortear a ordem de jogar. O primeiro será o «primas», o segundo o «xigas» e o terceiro o «restas». Caso existam mais jogadores, será atribuída a ordem numérica, ou seja, quarto, quinto, sexto, etc. Depois de todos os jogadores terem jogado a sua vez, o jogo é retomado com os jogadores novamente a colocarem cada um uma prenda e assim sucessivamente em cada ciclo.

## 87. JOGO DA PÉLA

Sem origem definida e jogado na Quaresma, o Jogo da Péla é jogado num terreno amplo e livre de obstáculos, entre 2 equipas constituídas por igual número de jogadores (até ao limite de 12), com uma péla (bola feita com trapos).

Marca-se o «pelão» (um risco no chão) com uma pedra ou pau, indicando o lugar onde a «equipa de baixo» se deve dispor. Os jogadores da «equipa de cima» devem dispersar-se pelo campo de jogo a uma distância de cerca de cinco metros do pelão.

Um dos jogadores da «equipa de baixo» inicia o jogo, lançando a péla ao ar com uma das mãos e com a outra para a frente bate-a, em direcção ao campo dos adversários. Se um dos oponentes agarrar a péla directamente no ar elimina o jogador que a bateu, ou seja, «queima». Se a péla for apanhada depois de ter batido no solo, um dos jogadores da «equipa de cima» terá de lançar ao pelão. No caso de acertar no mesmo jogador, «queima» que a bateu. Se não lhe acertar, a «equipa de baixo» ganha 1





ponto. A jogada seguinte começa no mesmo jogador, trocando de campo a cada nova jogada. Cada vez que a «equipa de baixo» tiver todos os seus jogadores «queimados», trocam de campo.

O jogo termina atingidos 31 pontos.

## **88. JOGO DA PÉLA À PAREDE**

Jogo de rapazes, jogado individualmente ou 2 contra 2, o Jogo da Péla à Parede, tal como o nome indica tem como objectivo bater a bola sucessivamente contra a parede, sem parar e sem a deixar cair ao chão. Quando a bola cai, a jogada passa para o adversário. No caso de jogo de equipa, os jogadores batem alternadamente.

Ganha o jogador, ou a equipa, que conseguir bater o maior número de vezes a péla na parede.

## **89. JOGO DA VASSOURA**

De origem incerta, e jogado por rapazes num terreno amplo, o Jogo da Vassoura é jogado, tal como o nome indica, com uma vassoura e com objectivo é derrubar uma lata colocada a 5 metros.

Jogado a 2 ou mais participantes, e escolhida a ordem de participação, cada jogador possui uma vassoura. Cada participante tem de rodopiar 15 vezes à volta da vassoura e, após o apito do juiz, seguidamente dirigir-se-á à lata, derrubando-a. Podem ser definidas eliminatórias, de acordo com os concorrentes que não conseguirem derrubar a lata no tempo predeterminado.





---

Na Biblioteca podemos encontrar, numa vitrina, alguma da imensa literatura sobre os Jogos Tradicionais, com obras de referência de autores como António Cabral, Cameira Serra ou Maria da Graça Guedes, entre outros. Bem como, notícias publicadas em jornais e revistas sobre actividades de Jogos Tradicionais que têm decorrido por todo o país.

Numa outra vitrina, cruzam-se Jogos Tradicionais de crianças e adultos, sem idade nem género.

## 90. JOGO DA SUECA

É incerta a origem do Jogo da Sueca, porém é considerado o mais tradicional e popular jogo de cartas, com vários Torneios realizados por todo o país e frequentemente jogado como ritual nas tardes de fim-de-semana em que as famílias se reúnem. É jogado por todas as classes sociais e faixas etárias, em casa, em associações e em cafés, e segundo a crença popular foi concebido para ser jogado por surdos, sendo jogado no silêncio e quaisquer trocas de ideias e palpites ocorrem por meio de expressões corporais que não sejam detectáveis pela equipa adversária, tais como um piscar de olhos, movimentos da face e cabeça, etc.

Jogado obrigatoriamente por equipas de dois ou quatro jogadores, sentados frente a frente, escolhe-se o primeiro jogador a baralhar as cartas através da retirada de uma carta do baralho. Aquele que conseguir a carta mais elevada baralhará e entregará ao





parceiro as cartas para «partir» o baralho. O jogador que «partiu», entrega o baralho ao adversário à sua direita, escolhe um trunfo, que será o naipe da primeira carta virada e que ditará a superioridade das cartas com maior valor.

Se o trunfo for tirado de baixo do baralho, o distribuidor terá que distribuir 10 cartas ao jogador que se encontra à sua esquerda e assim sucessivamente, distribuindo as cartas de acordo com o sentido oposto dos ponteiros do relógio. Se o trunfo for tirado de cima do baralho, o distribuidor terá que retirar 9 cartas para si e o trunfo que virou, perfazendo as 10 cartas, e distribuir as restantes, entregando 10 a cada jogador e de acordo com o sentido oposto dos ponteiros do relógio.

Começa a jogar o jogador que se encontra à direita do distribuidor, e decorre no sentido contrário ao relógio. Se o primeiro jogador lançar uma carta de um naipe, os restantes têm de jogar o mesmo naipe de valor superior ou inferior. Se não possuir o naipe, não poderá «assistir» e terá de escolher outro naipe ou jogar «trunfo». Se algum jogador possuir o naipe e não o lançar, a equipa contrária pode declarar «renúncia» e ganha 4 pontos. Ganha a jogada da carta mais alta do naipe inicial ou o trunfo mais alto, sendo o jogador o próximo a iniciar a jogada.

Cada jogo é constituído por 10 vazes, e o objectivo de cada jogo é ganhar cartas (que valem pontos) até atingir no mínimo 61 pontos. A equipa que consegue entre 61 e 90 pontos, ganha 1 jogo a seu favor. Pontos entre 91 e 110 equivalem a 2 jogos ganhos. Se uma equipa ganha todas as mãos da partida, totalizando 120 pontos, ganha 4 jogos a seu favor. Em caso de empate, em que ambas equipas atingem os 60 pontos, nenhuma equipa pontua.

Uma partida é constituída por 9 jogos, e quando uma equipa atinge 5 jogos ganhos é considerada vencedora.





## 91. JOGO DO BURRO (OU DO PORCO / CARTAS)

Jogo de estratégia e de regras simples, o Jogo do Burro é jogado maioritariamente por crianças. Muito embora a origem seja obscura, trata-se de um jogo ibérico com mais de 100 anos, que em Espanha é jogado com um baralho espanhol e em Portugal com um baralho regular, no qual varia a figura do Jóquer, substituída pelo Burro.

No início cada jogador recebe 5 cartas, sendo as restantes colocadas no centro da mesa, iniciando o jogador imediatamente à esquerda (o jogo processa-se no sentido horário) de quem distribuiu as cartas. Em todas as jogadas, os jogadores são obrigados a assistir, jogando uma carta do mesmo naipe. Caso não possam assistir, retira cartas do baralho até sair uma do naipe. Se entretanto o baralho terminar, a jogada passa ao jogador seguinte. Ganha o direito a iniciar a próxima jogada o jogador que colocar a carta mais alta.

O jogo termina quando um jogador fica sem cartas. O número de cartas na mão (número de anos de burro) dos restantes jogadores é registado e pode dar início a um novo jogo.

## 92. JOGO DO PREGO

Jogado a dois ou em equipa, o Jogo do Prego tem origem incerta. Ligado ao trabalho, é um jogo particularmente masculino e jogado em várias zonas do país.

O objectivo do jogo é espetar o máximo de pregos (entre 15 a 20 cm de comprimento) numa madeira macia ou numa caixa de areia, pelo bico, sem que tombe. Existem várias formas de atirar o prego, atribuindo-lhe efeitos que fazem subir o grau de dificuldade do jogo.





Escolhida a ordem de participação, um jogador lança o prego, enquanto os restantes observam, e quando o prego espeta, o jogador lança mais pregos. Quando o jogador não conseguir que o prego espete, a jogada passa para o jogador seguinte, que tem de lançar os pregos do mesmo modo que o primeiro jogador.

Para além de espetarem o prego, os jogadores deverão, ao mesmo tempo, procurar acertar no prego que está na areia, o que, a acontecer, eliminará do jogo o dono desse prego.

### **93. JOGO DA BILHARDA (OU BUJARDA)**

Com origem no nordeste galego, e jogado na raia transmontana, o Jogo da Bujarda ou Bilharda é um jogo maioritariamente masculino e jogado em espaços abertos. O jogo consiste em tratar de chegar com a bilharda, quem se encontra no chão, até o varal antes que os outros participantes o façam.

Desenha-se no chão uma circunferência com cerca de 60 cm de diâmetro e uma cruz que parte do círculo e fica virada para o espaço para onde se vai atirar a bilharda. Seguidamente um dos jogadores de cada equipa, a uma distância de cerca de 5 metros, atira a bilharda para a cruz, definindo a primeira equipa a jogar. Joga primeiro o jogador que colocou um dos bicos da bilharda mais perto do ponto de intercepção dos braços da cruz. Depois, o primeiro jogador situado em frente da circunferência atira a bilharda ao ar e com o pau maior bate nesta com violência, atirando-a para o mais longe possível. No espaço para onde vai a bilharda está um jogador da equipa adversária que procura apanhar a bilharda no ar, procurando «matando» a jogada. Se não a conseguir apanhar no ar, apanha a bilharda do chão atirando-a para o mais perto possível do círculo, enquanto o jogador que está junto do círculo procura atingir a bilharda com o pau atirando-a para longe. Em seguida o jogador que lançou a bilharda







para junto do círculo, pega nela e procura atirá-la para dentro dele. Se a bilharda cair dentro do círculo, acaba a jogada e os jogadores trocam de posições. Se a bilharda cai fora do círculo, o jogador bate com o pau num dos seus bicos fazendo-a saltar e depois apanha-a no ar, atirando-a para o mais longe possível, tendo direito a 4 batidas. Se a bilharda ficou no meio, atravessada no círculo, o jogador tem direito a bater só 2 vezes. Ganha a equipa que atingir 54 pontos. Os pontos são contados por um terço, o que quer dizer que cada três medidas do pau maior valem 1 ponto. No final um dos jogadores da equipa vencedora faz um lançamento da bilharda e os perdedores levam os vencedores às cavalitas até ao local onde ela caiu.

#### 94. JOGO DO ALQUERQUE

Extinto, o Jogo do Alquerque, também conhecido como “Jogo do Moinho”, terá origem incerta e aparenta derivar do árabe el—Quirkat. Durante o período romano terá sido jogado com a designação de Marellus e terá sido introduzido na Península Ibérica sob o domínio islâmico. Ganhou popularidade na Europa Medieval, designadamente em Portugal e Espanha.

Trata-se de um jogo de estratégia, jogado entre dois jogadores, com o objectivo de colocar as peças em linha, ou seja, fazer um “moinho”. Existem diversas variantes deste jogo, tendo o Alquerque de 12 peças evoluído para o actual jogo de Damas. Uma das variantes é o jogo da Raposa e da Lebre, jogado actualmente.





## 95. JOGO DA PIMPINELA

Desconhece-se a origem do Jogo da Pimpinela, porém associa-se aos vários jogos com paus, jogados por crianças e jovens rapazes.

Jogado a dois ou mais jogadores, cada um com dois paus, um mais pequeno e um maior, o objectivo deste jogo é conseguir com o pau mais pequeno seja batido pelo maior e lançado o mais longe possível. Ganha o jogador cujo pau pequeno ficar mais longe do lugar em que a jogada foi realizada. Podem ser escolhidas as melhores 3 em 5 jogadas.

## 96. JOGO DA MAÇACUCA

De origem incerta e em vias de extinção, o Jogo da Maçacuca é um jogo transmontano, jogado maioritariamente por rapazes, em grupos de 5 jogadores.

Após sorteada a ordem de participação, fazem-se no chão 5 nichas, ou covas, e lança-se uma péla (bola de trapos) de uma raia (linha de partida) a 4 metros da niche. Se a péla não entrar num dos buracos, o jogador perde a jogada e é posta uma pedrinha (um rato) no seu buraco. Se a péla entrar num buraco, o jogador que lhe corresponde tem de a apanhar e tentar acertar com ela em qualquer dos jogadores que, entretanto, fugiram da zona de jogo. O jogador que levar com a péla perde a jogada, sendo colocada uma pedrinha no seu buraco. A partir do primeiro lançamento, a péla é sempre lançada para os buracos pelo jogador que tiver perdido a jogada anterior. Vence o jogo o participante que, ao fim de tempo predeterminado, tiver menos pedrinhas no seu buraco.





## 97. JOGO DA SERTÃ

De origem contingente, o Jogo da Sertã é um jogo transmontano, jogado por rapazes e raparigas e com, tal como o nome indica, uma sertã, ou seja, com um frigideira larga e pouco funda.

Jogado por mais de 2 jogadores, é colocada uma corda entre dois postes, ou duas árvores. Nesta são colocadas cordas à altura da cabeça, nas quais na ponta é presa uma sertã, em que na parte central é fixa a grude (cola de origem animal) uma moeda. Os jogadores partem de uma linha marcada no chão a cerca de 15 metros das sertãs, e têm com boca que retirar a moeda, sem auxílio das mãos e, podendo estarem presas atrás das costas. Ganha o participante que conseguir em menos tempo retirar a moeda da sertã. Noutra variante deste jogo, cada jogador tem de tirar todas as moedas das várias sertãs fixas na corda no menor tempo possível.

## 98. JOGO DO MAÇO

De origem anglo-saxónica, o Jogo do Maço é um jogo maioritariamente masculino e jogado por adultos no Alentejo.

Com um maço de madeira, de elevadas dimensões e peso, o objectivo deste jogo é arremessar o maço o mais longe possível.





**Jogos não expostos, porém jogáveis:**

### **99. JOGO DAS PATELAS COM ELÁSTICO**

De origem incerta, o Jogo das Patelas com Elástico é jogado a 2 participantes, que têm de lançar as malhas de madeira, acertando a baliza do adversário. Ganha o jogador que atingir os pontos previamente acordados por cada malha que entra na baliza.

### **100. JOGO DAS PATELAS COM BATENTES**

Semelhante ao Jogo das Patelas com Elástico, o Jogo das Patelas com Batentes tem origem incerta, e é hoje largamente jogado em salões de jogos.

Jogado a 2 participantes, com o auxílio dos batentes, cada jogador tem de lançar as malhas de madeira e acertar na baliza do adversário. Ganha o jogador que atingir os pontos previamente acordados por cada malha que entra na baliza.





## BIBLIOGRAFIA:

Araújo, Paulo, Rodrigues, Mário M. 2005 *O Jogo do Beto no Concelho da Lousã: uma expressão singular portuguesa*. Lousã: Os autores.

Cabral, António 1998a [1991] *Jogos Populares Infantis*. Editorial Notícias: Lisboa.

Cabral, António 1998b [1991] *Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos*. Editorial Notícias: Lisboa.

Cabral, António 2001 «Jogos populares da vinha e do vinho» *Douro- Estudos & Documentos*, vol. IV (11), 2001 (1º), pp. 241-253. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/9542.pdf> (acedido em 4.Fevereiro.2015).

Câmara Municipal de Moncorvo s.d. «Um Objecto, Uma História, Mês a Mês», *Programa do Castelo. Oficina de Arqueologia*, 2ª edição. Disponível em: <http://arquivo.cm-montemorново.pt/NR/rdonlyres/0000e7d6/hzpmqcquolgdfjnmogaidwdhyarzkbn/Flyer2.pdf>. (Acedido em 9.Fevereiro.2015).

Fernandes, Lídia, Alberto, Edite 2011 «Tabuleiros de jogo em pedra na cidade de Lisboa», *O Arqueólogo Português*, Série V, 1, pp. 739-783. Disponível em: [http://www.patrimoniocultural.pt/static/data/publicacoes/o\\_arqueologo\\_portugues/serie\\_5/volume\\_1/tabuleiros.pdf](http://www.patrimoniocultural.pt/static/data/publicacoes/o_arqueologo_portugues/serie_5/volume_1/tabuleiros.pdf) (acedido em 4.Fevereiro.2015).

Fonseca, Júlio 2006 «Estudo Etnográfico e etnológico do Jogo da Emboca na Freguesia de Santa Bárbara na Ilha Terceira / Açores». FCDEF-UC (Monografia).





Pereira, Patrícia 2006 *Brincar com Tradição. Jogos Tradicionais para Crianças*. São Brás de Alportel: Câmara Municipal de São Brás de Alportel.

Roque, Pedro (2010) «Jogo das Andas». Disponível em: <http://jogostrdicionaisportugues.blogspot.pt/2010/07/football-manager-2010.html> (acedido em 7.Fevereiro.2015)

The Stanstead Journal (1931) «Greek Discus Thrower Originated Quoit Game». Disponível em: <http://news.google.com/newspapers?nid=805&dat=19311231&id=fOgwAAAAIBAJ&sjid=pNOFAAAAIBAJ&pg=4946,4007578> (acedido em 9.Fevereiro.2015)

The Tug of War Association (s.d.) «Did You Know That Tug of War is one of the Oldest Sports in the World». Disponível em: <http://www.tugofwar.co.uk/media/a951b6cd30d5fbecffff8048d4355564.pdf> (acedido em 7.Fevereiro.2015).

Veiga de Oliveira, Ernesto 1984 *Festividades Cíclicas em Portugal*. Lisboa: Publicações D. Quixote.

