

publicação on-line

INventaMUSEU

Revista da Secção de Inventário

www.museudelamego.pt

03

2015

Fotografia A CRIANÇA, O BRINQUEDO E O JOGO



publicação on-line

INventaMUSEU

Revista da Secção de Inventário

www.museudelamego.pt

03

2015

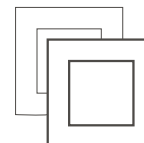
Fotografia A CRIANÇA, O BRINQUEDO E O JOGO



GOVERNODE
PORTUGAL

SECRETÁRIO DE ESTADO
DA CULTURA

CULTURA
NORTE



Museu
de Lamego

Ficha Técnica

INventa MUSEU | Revista da Secção de Inventário | n.º 3

DIREÇÃO EDITORIAL

Luís Sebastian

TEXTOS

Georgina Pinto Pessoa

José Pessoa

Luís Sebastian

CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS

José Pessoa

DESIGN E COMPOSIÇÃO

Luís Sebastian

Paula Pinto

COMUNICAÇÃO

Patrícia Brás

EDIÇÃO

Museu de Lamego | Direção Regional de Cultura do Norte

DATA DE EDIÇÃO

setembro de 2015

ISSN

2183-4482

Os conteúdos dos textos, direitos de imagem e opção ortográfica são da responsabilidade dos autores.

- 04 EDITORIAL
Luís Sebastian
- 07 SECÇÃO DE INVENTÁRIO DO MUSEU DE LAMEGO
Georgina Pinto Pessoa
- 13 O JOGO DA MEMÓRIA
José Pessoa
- 16 A CRIANÇA, O BRINQUEDO E O JOGO
Fotografias

Publicação periódica da Secção de Inventário do Museu de Lamego, a revista on-line **INventa MUSEU** teve o seu n.º 1 dedicado à categoria “Escultura”, com a edição em 8 de janeiro de 2015 do estudo da Cruz relicário Indo-portuguesa da nossa coleção.

Já em 12 de julho publicou-se, na categoria “Espólio Documental”, o n.º 2, subordinado ao estudo da “Bíblia de Lamego”.

Sintomático da transversalidade do trabalho realizado pela Secção de Inventário e da natureza multifacetada das coleções do Museu de Lamego, cabe agora ao atual n.º 3 explorar a categoria de “Espólio Fotográfico”, com o tema “A Criança, o Brinquedo e o Jogo”.

Num museu que comemora em 2017 o seu centenário, é apenas natural que na sua já longa história se acumulem nas suas reservas memórias próprias, de anteriores trabalhos de registo, investigação e atividades diversas de domínio público, entre exposições, publicações, *workshops*, etc.

Passados anos, esses mesmos trabalhos, quando revisitados, ganham novos significados e potenciais. O trabalho agora revisitado é bem disso exemplo. Inicialmente uma atividade de registo e divulgação, o conjunto

fotográfico então produzido para aquele efeito impõe-se hoje de forma natural como um item perfeitamente integrável nas coleções do espólio fotográfico em reserva no Museu de Lamego, e conseqüentemente, inventariável. A realidade que então ficava registada em fotografia, como atual, é hoje uma realidade em grande parte desaparecida, conferindo a este conjunto fotográfico um valor talvez então insuspeitado, de inestimável valor para o conhecimento das tradições regionais ao nível dos jogos infantis, tanto mais precioso quanto a passagem do tempo e a rápida alteração dos nossos modos de vida o tornam, a cada dia, ainda mais único.

Luís Sebastian

Diretor do Museu de Lamego

SECÇÃO DE INVENTÁRIO do Museu de Lamego

Georgina Pinto Pessoa
Museu de Lamego

O arquivo do Museu de Lamego integra um conjunto de 199 fotografias, provas positivas a preto e branco impressas sobre papel, que constituíram a exposição "*A Criança, O Brinquedo e o Jogo*".

Estas resultaram de um levantamento fotográfico documental sobre os jogos tradicionais infantis, realizado por Orlando da Costa Lourenço e António Pedro Valente, recolha feita nas escolas de 24 freguesias do Concelho de Lamego.

Projecto conjunto do Serviço Educativo do Museu de Lamego, coordenado por Agostinho Ribeiro, e da Biblioteca Municipal da Cidade, levado a cabo em 1979 no âmbito das comemorações do "*Ano Internacional da Criança*".

Em Julho de 1982, aqui se realizava o *II Estágio Alternativo Europeu de Desportos Tradicionais e Jogos Populares*, promovido pelo Conselho da Europa, ideia agregadora que motivou a realização de mais uma exposição: “*Jogos Tradicionais das Crianças do Concelho de Lamego*” da qual fez parte este conjunto de imagens, bem como a publicação de uma pequena brochura com o mesmo título, onde se registavam as regras destes jogos.

Recentemente inventariadas, partilham-se agora com a comunidade, divulgando, através delas um interessante património cultural imaterial.

O seu conteúdo transporta-nos para o extraordinário universo da infância.

Conduzidos pelos autores percorremos as escolas das aldeias do Concelho de Lamego, observamos as suas “cercas”, outrora povoadas de crianças.

As brincadeiras nos intervalos das aulas, os riscos e os risos que habitavam esses espaços, são registos de vida, pegadas gravadas no chão de terra, ecos que vêm ter connosco e nos tocam sob a forma de gestos e de olhares retidos pela câmara do fotógrafo amador.

E o cotidiano que adivinhamos para lá dos muros - visíveis e invisíveis ... afetos, sonhos, resistências, desilusões, descobertas, aprendizagens, vivências ... dos meninos de ontem feitos homens, agora revistadas.

Com o sabor e as emoções das férias de Verão, o regresso às aulas.

Como um presente nosso e vosso para os meninos de sempre.



Tão perto e já tão longe.

As noites cobertas por lençóis brancos bordados de estórias de encantar, de fadas e bruxas e um cheirinho a alfazema. E o sono embalado pela melodia da tabuada memorizada em filas de números, colunas gigantes que se desdobravam em páginas sem fim.

E as manhãs pardas, despertadas pela frescura da água da fonte, as sopas sorvidas à pressa, o aconchego do agasalho e o abraço da mãe.

As socas andavam ligeiras sob as pedras e a lama do caminho e o peso das sacolas carregadas com a responsabilidade de quem, sem o saber, carrega o futuro.

Tão perto e já longe.

O silêncio interrompido pela voz do mestre, pelos riscos na ardósia, o gemido das rodas dos carros de bois, o latido dos cães, os pássaros, o vento ...

E num de repente o tilintar da sineta anuncia o recreio.

Momento mágico.

Espaço aberto para a aventura, onde habitava a quimera de todos os dias.

E o pião rodopiava sobre o sonho enquanto a “baraça” descansava na mão do menino. Saltam as pedrinhas, o anel de mão em mão, atira-se a carica, rola o berlinde, desenham-se casas entre mil macaquices, vem o bom barqueiro o bugalho e a borboleta.

«Olha a borboleta/ que vai a voar/ a menina.../ já “si” vai casar./ Já “si” vai casar/ não quer morrer donzela/ a menina...”

Corre, corre, corre ... salta o elástico. Pára o tempo ...minha mãe dá licença?

E a sineta que acorda desafinada. Salta à corda, esconde o lencinho, corre, corre, corre ..., roda, roda, roda ...

Tão longe!

Os olhos do menino fixam o ecrã.

Nas mãos imóveis, fecha-se o mundo. Entre bips e bites dá-se vida a heróis, deuses /demónios com muito poder.

Homens e máquinas, criaturas híbridas, transformam-se em tudo! Destroem impérios, eliminam os maus, quem sabe quais são?

Não tem importância, num pequeno gesto, tudo se desvanece, tudo se apaga. Para se ligar de novo e tudo se ergue para recomeçar ... mais uma vez....

Tão perto!

E tão longe é ainda aqui.

O JOGO DA MEMÓRIA

José Pessoa

Há cerca de trinta anos, inspirados pelas comemorações do “Ano Internacional da Criança”, Agostinho Ribeiro¹, Orlando da Costa Lourenço e António Pedro Valente² levaram a cabo um levantamento fotográfico sobre os jogos tradicionais infantis que então se praticavam nas escolas do concelho de Lamego. Estamos crentes que tiveram certamente como objectivo, para além da utilização nessa data, o carácter documental do trabalho realizado, mas também sabemos que lhes era impossível prever a mudança radical de ambientes, costumes, trajes e, sobretudo de jogos. Do pião ao telemóvel, só trinta anos nos separam. É uma outra sociedade, são outro tipo de escolas, é outra a situação social dos alunos.

No âmbito do inventário fotográfico do Museu de Lamego, fomos encontrar algo esquecidas 199 provas positivas em papel fotográfico a preto e branco³, coladas em *platex*, como então se usava para expor trabalhos fotográficos. As imagens são povoadas por crianças de ambos os sexos, unidos no usufruto dos lazes do

¹Então responsável pelo serviço educativo do Museu de Lamego.

²Professores nessa data.

³Papel cloro-brometo mate.

intervalo, jogando jogos que não existiam, herdavam-se ou inventavam-se, criando regras que adaptavam singelos brinquedos e outros acessórios feitos pelos próprios. O cenário era o terreiro da escola, onde se desenhavam quadrados e se abriam percursos de covas.

O que logo impressiona neste levantamento é o seu carácter irrepetível, muitos destes entretenimentos estarão esquecidos e não mais se praticam. É evidente o interesse destas fotos como documentos para diversas disciplinas como: a história do ensino, das mentalidades, social, cultural, antropologia, etc..

Felizmente foram executadas em emulsões fotográficas a preto e branco, pois se tivessem sido feitas a cores dificilmente poderiam ser aproveitadas nos dias de hoje, alteradas e desvanecidas como certamente estariam. Resistiram bem a uma colagem que é muito destrutiva, e quem as imprimiu estabilizou convenientemente com uma boa lavagem o pH das mesmas. São bons testemunhos do tema escolhido, tanto mais quanto é difícil fotografar crianças. Estas só se deixam aproximar quando o fotógrafo lhes ganhou a confiança, passando assim a agir com naturalidade. Tal aconteceu seguramente com os autores destas fotografias.

As “crianças” de então terão agora cerca de quarenta a cinquenta anos. Não deixarão de se sentir emocionadas neste reencontro com a sua infância e poderão mostrar aos filhos e netos um exemplo da dialéctica da vida.

Infelizmente, dado o carácter precário das imagens a cores e digitais, estes não poderão fazer o mesmo aos seus descendentes.

Inventário, descoberta permanente, novas leituras de velhos documentos que se tornam novos. A Fotografia é, com a Escrita, o grande repositório do Jogo da Memória.

A CRIANÇA, O BRINQUEDO E O JOGO

Fotografias

“Jogo do Anel”

- ALDEIA DE ARNEIRÓS -

REGRAS DO JOGO

“As crianças põem-se em linha encostadas a uma parede. Uma das jogadoras com um anel nas mãos, vai passá-las pelas mãos das colegas, três vezes, deixando-o cair nas mãos de uma das jogadoras. Essa jogadora não pode dizer que o tem. De seguida a que partilha o anel, pergunta a uma colega qualquer: “Quem tem o anel?”. Se esta adivinhar passa a ser ela a distribuir o anel, se não acertar repete-se a pergunta até que alguém acerte”





“Jogo da Barra”

- ALDEIA DE CEPÕES -

REGRAS DO JOGO

“Dois grupos com igual número de elementos colocados em cada extremo de um pequeno campo atrás de um risco - “Barra” - a curta distância de cada risco um pequeno círculo é desenhado. Prisão. Sai um elemento de um dos grupos em direcção à barra contrária; desta sai um elemento que “tem barra” contra o primeiro, mas que para além de procurar apanhar aquele elemento, pode, por sua vez, tentar passar a barra contrária. O primeiro elemento que saiu “não tem barra para os elementos contrários, terá que voltar à sua «barra» ou esperar que saiam colegas que tenham «barra»”. Sempre que um elemento seja tocado, vai para a prisão, ficando com os braços abertos e só poderá sair se algum colega lhe tocar. O jogo termina quando um grupo consegue ter todos os elementos da equipa contrária na sua prisão”.



“Jogo da Barra”

- ALDEIA DE MAGUEIJA -

REGRAS DO JOGO

“No chão fazem-se dois traços a distância variável e ao meio é feito outro traço que dividirá o campo em dois. Formam-se duas equipas com igual número de jogadores, colocando-se cada uma em seu campo. Um jogador da equipa A vai desafiar ao centro um da equipa B. Um dos desta equipa corre para tentar apanhar o da primeira equipa. Entretanto a cena vai-se repetindo...”





“Jogo do Berlinde”

- ALDEIA DE MÓS [Ferreirim] -

REGRAS DO JOGO

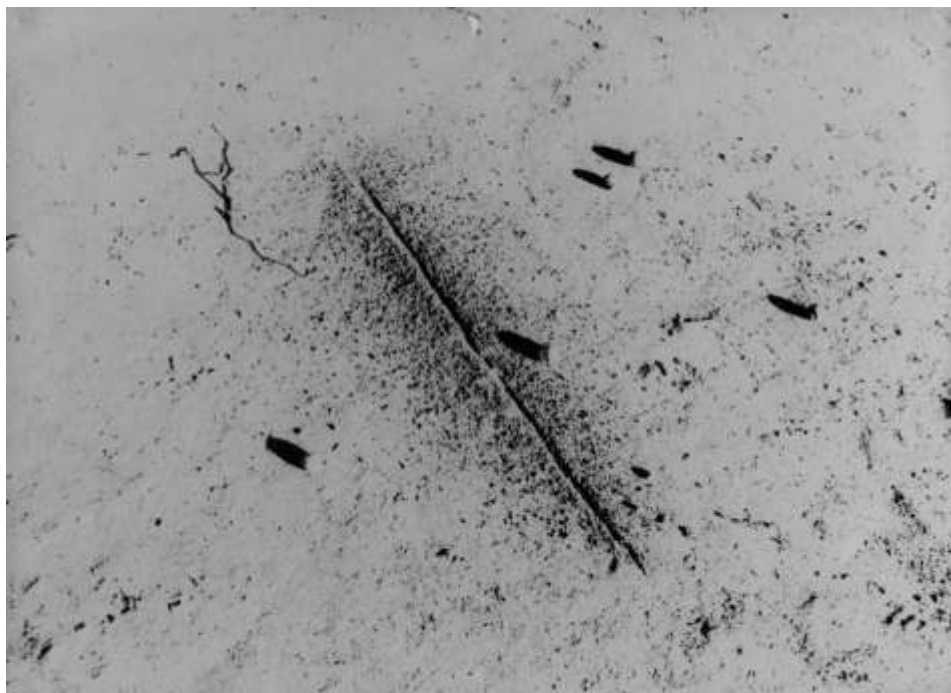
“Os jogadores fazem no chão 5 covas em cruz. A uma distância de, mais ou menos, um passo da 1ª cova fazem um traço no chão. Munidos de um berlinde para cada um, vão colocar-se na perpendicular que passa pelo traço já feito e deixar cair sobre ele os berlindes. Conforme a distância a que os berlindes ficam do traço, assim é atribuída a ordem pela qual vão jogar.

De seguida, medem um palmo do risco em direcção à primeira cova colocam lá o berlinde e “petiscam-no” até conseguirem introduzi-lo na 1ª cova. (só podem “petiscar” uma vez de cada jogada tendo que deixar jogar os outros primeiro) Conseguido isto tiram-no da cova e adiantam-no um palmo em direcção à casa seguinte repetindo a operação atrás descrita, e assim sucessivamente para todas as covas; primeiro para as que corresponderiam aos braços da cruz, e só depois é que jogam para a do centro. Quando conseguem pôr o berlinde na cova do centro ganham”.







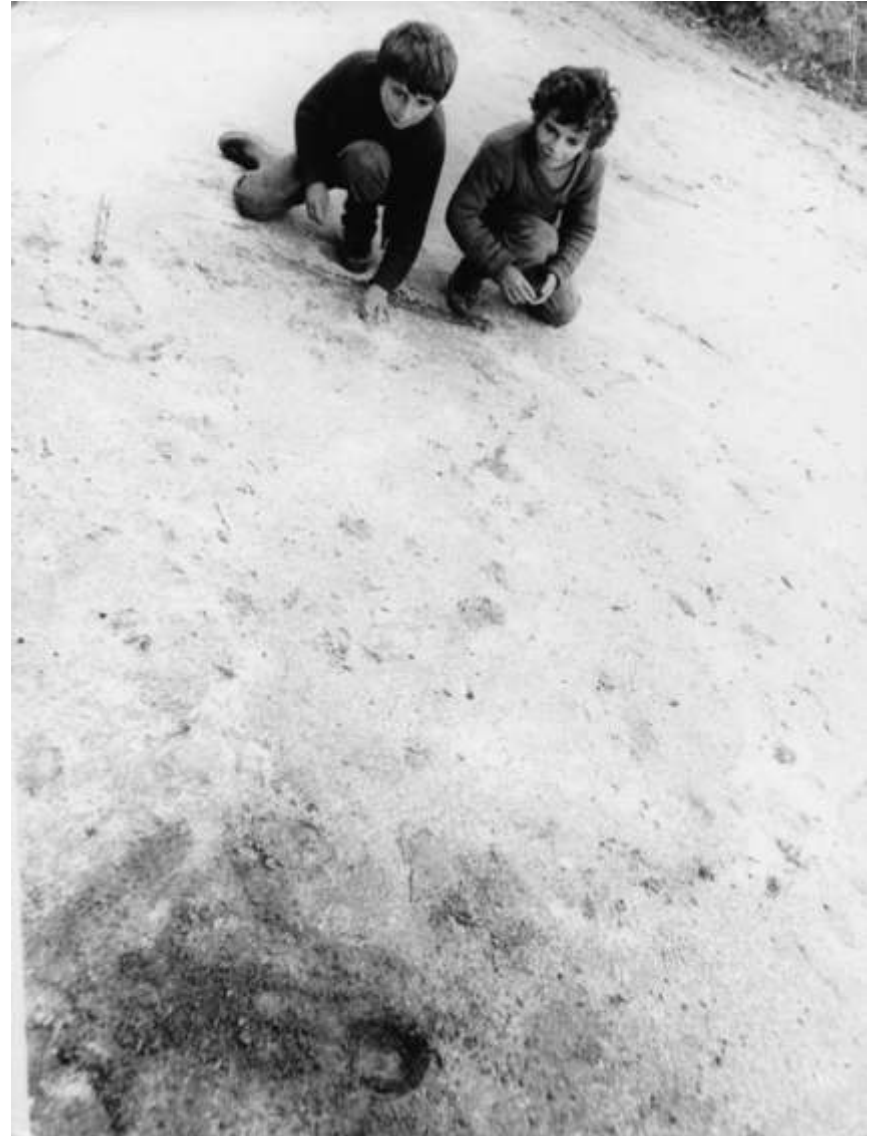


“Jogo do Berlinde”

- ALDEIA DE SUCRES [Penude] -

REGRAS DO JOGO

“No chão é feita uma cova - “buraca” e a uma distância de mais ou menos 2 metros é feito um traço - lugar de lançamento. Os dois jogadores intervenientes munidos de dois berlindes, colocam-se atrás do traço de lançamento e atiram os berlindes em direção à “buraca”. Os berlindes que lá não caíam são depois empurrados para lá “petiscando-os”. Os berlindes podem ser mudados de local desde que fiquem à mesma distância da “buraca”. Quando um jogador tem um berlinde na “Buraca” pode adiantar o outro de um palmo. Metidos os dois berlindes dentro da cova, tira um para fora e vai tentar bater no dum colega o que faz ganhar o jogo”.



“Jogo do Bom Barqueiro”

- ALDEIA DE MAZES [Lazarim] -

REGRAS DO JOGO

“Dois jogadores afastam-se do resto do grupo e, colocados frente a frente, dão as mãos - Barqueiros. Os restantes colocam-se em coluna abraçando a cintura dos da frente. Os barqueiros antes que o jogo comece, combinam entre si e sem que as outras crianças ouçam, os nomes que hão-de adotar - cravo, rosa, chocolate, laranja...

O grupo com a “mãe” à frente canta: «Peço ao sr. Bom Barqueiro,/ que me deixe passar/ tenho filhos pequeninos/ não os posso sustentar./ Passarás, passarás/ mas algum deixarás,/ se não for o diante/ há-de ser o detrás».

Enquanto canta vai passando por baixo dos braços dos “barqueiros”. Sempre que passam o que vai atrás é preso e perguntam-lhe qual dos nomes escolhidos prefere, sendo em seguida mandado encostar atrás daquele que tiver escolhido esse nome. No final fazem força para cada um dos lados, encabeçados pelos barqueiros. O lado que partir perde.”







“Jogo da Borboleta”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

“As crianças colocam-se em roda de mãos dadas e uma menina fica no meio. Enquanto andam à roda e vão cantando, as mencionadas, vão indo para o centro fazendo uma roda concêntrica.

«Olha a borboleta/ que vai a voar/ a menina.../ já “si” vai casar./ Já “si” vai casar/ não quer morrer donzela/ a menina.../ vai-lhe fazer a cama./ Vai-lhe fazer a cama/ faça-lha bem feitinha/ a menina.../ vai ser a madrinha./ Vai ser a madrinha/ que leva o raminho/ o menino.../ vai ser o padrinho./ Vai ser o padrinho/ que leva a bandeira/ o menino.../ vai ser o cozinheiro./ Vai ser o cozinheiro/ faça lá bom jantar/.....».”







“Jogo do Bugalho”

- ALDEIA DE PRETAROUCA -

REGRAS DO JOGO

“Depois de feita uma cova no chão e de combinado o local onde devem efetuar-se os lançamentos, os jogadores atiram um botão em direção à cova para verem quem é o 1º - rei - e o segundo... e o último - chona - conforme os botões ficam mais longe ou mais perto da cova. Em caso de empate é primeiro o que em primeiro lugar atirou o botão.

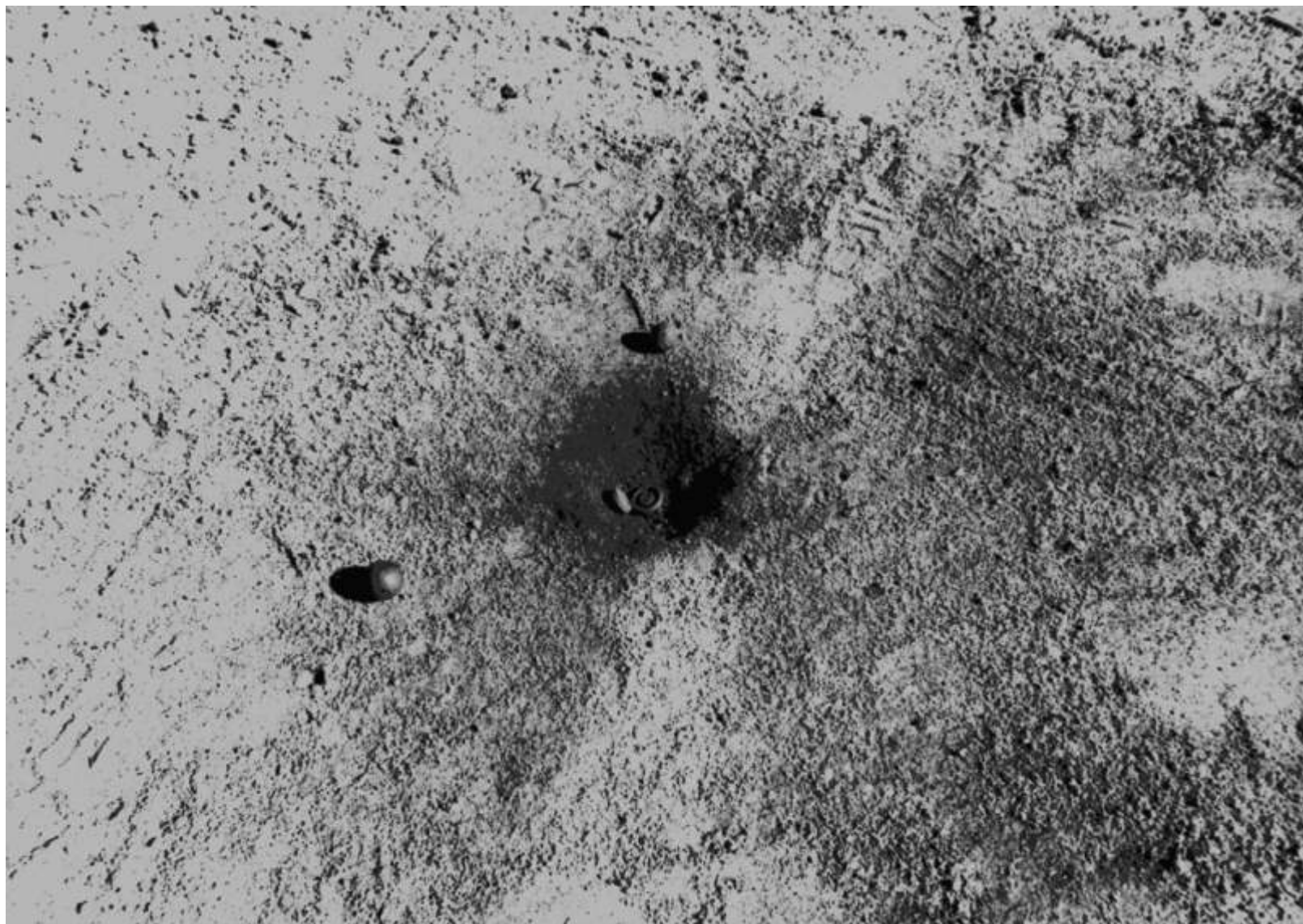
Cada jogador coloca agora um botão na cova. O rei lança um bugalho para a cova e, se o conseguir introduzir lá, ganha todos os botões que lá estão. Não o conseguindo dá a vez aos outros jogadores que procedem de igual forma. Segue-se a fase de “petiscar” para a qual os jogadores pedem ao “chona quantas vezes lhe dá”. Petiscam o bugalho em direção à cova, tantas vezes quantas o chona lhes deu, para tentarem ganhar os botões.”











“Jogo do Caracol”

- ALDEIA DE MAGUEIJA -

REGRAS DO JOGO

“No chão desenham uma espiral de tamanho variável. Escolhidos os três rapazes que farão de: sapateiro, cliente e cão, o sapateiro com o seu cão está a trabalhar no centro da espiral. O cliente chega ao início da espiral e bate à “porta”.

- Que deseja?

- Queria mandar fazer uns sapatos - responde o cliente.

O cão vem à porta e conduz o cliente ao sapateiro. Este tira-lhe a medida (contorna o pé com um pau e risca no chão), entrega-lhe os sapatos pedindo-lhe dinheiro. Se o cliente paga pode ir à sua vida; se não tem dinheiro para pagar foge o mais possível, perseguido pelo cão que se o apanha lhe dá pancada.”





“Jogo das Caricas”
- ALDEIA DA GALVÃ -
REGRAS DO JOGO

“Os jogadores munidos de uma “carica” (tampa de uma garrafa de refrigerante), colocam-se distanciados uns dos outros, num terreno liso (de preferência cimento ou alcatrão). O primeiro a iniciar o jogo “petisca” (empurra com o dedo indicador que faz de “mola” de encontro ao dedo polegar a sua “carica”). Seguem-se-lhe os outros companheiros por determinada ordem, anteriormente estabelecida. Quando um jogador faz embater a sua “carica” na de um colega, ganha-lhe a mesma.”





“Jogo da Cavilha”

- ALDEIA DE LAZARIM -

REGRAS DO JOGO

“Consoante o número de jogadores assim no chão é marcado um ângulo (2), um triângulo (3), quadrado (4), etc. O 1º jogador atira a cavilha. Se esta fica espetada, faz um risco unindo um dos cantos da figura ao ponto onde esta ficou espetada. Se a cavilha cai perde e dá lugar a outro. A ligação não é obrigatoriamente em recta, assemelhando-se a uma espiral, de modo a deixar sempre passagem aos outros jogadores.”





“Jogo da Cova”

- ALDEIA DA GALVÃ [Cepões] -

REGRAS DO JOGO

“No chão são feitas 4 covas que serão os 4 vértices dum hipotético quadrado. No interior deste hipotético quadrado é feita uma elevação com a terra saída das covas. Antes do jogo propriamente dito é feito um contrato, por exemplo: “quem ficar com duas pedras perde.” Cada jogador escolhe a sua cova, colocando-se junto dela. Um jogador munido de uma bola de trapo, à distância de mais ou menos 2 metros das covas, na direcção perpendicular aos lados do hipotético quadrado, lança a bola às covas (à excepção da dele), o dono da cova procura acertar com a bola nos outros três jogadores que jogam. Se não conseguir acertar em alguém que foge, é na cova deste que é colocada a pedra. E tudo isto se repete até que um jogador atinja o número de pedras combinado. Nesta altura, este jogador que perdeu, vai esconder-se enquanto os outros escondem a bola, numa das covas, tapando também as restantes de maneira que não hajam diferenças no aspecto.”















“Jogo da Coca”

- ALDEIA DE SUCRES -

REGRAS DO JOGO

“No chão, junto de um muro, os jogadores desenharam um semi-círculo, no qual fica um jogador. Este, de mãos fechadas, vai em busca de outros colegas que lhe fogem o mais possível. Tocando-lhes estes ficam “mortos”. Depois de “mortos” correm o mais que podem em direcção ao semi-círculo, pois durante o percurso, os seus colegas, batem-lhe de mãos unidas. Os jogadores “mortos” dão agora a mão ao que ficou no semi-círculo e juntos vão tentar “matar” os restantes jogadores. O jogo termina quando todos os jogadores são “mortos”.







“Jogo do Corredor”

- ALDEIA DE ORDENS [Penude] -

REGRAS DO JOGO

“No chão são desenhados dois corredores paralelos e um vertical que os une. Os jogadores colocam-se em posição pré-determinada e tentam em corrida passar todas as linhas e voltar ao ponto de partida. Se o conseguem sem serem tocados metem “golo”; se o não conseguem, dão lugar a outros jogadores”.





“Jogo do Eixo”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

“Um dos jogadores «amoça» de pernas ligeiramente afastadas e com as mãos em apoio nos joelhos, flete o tronco e cabeça para a frente. Outro jogador vem, em corrida e salta o obstáculo (o companheiro que «amochou») indo a seguir «amochar» também. O processo repete-se para todos os jogadores”.





“Jogo dos Elásticos”

- ALDEIA DE VILA MEÃ -

REGRAS DO JOGO

“Duas raparigas colocam os elásticos, atados pelas pontas, à altura dos tornozelos e distanciam-se o suficiente para que eles fiquem esticados. Uma 3.^a jogadora começa por se aproximar dos elásticos e de um salto passa um pé para o intervalo dos elásticos. Em seguida passa o outro pé por cima dos elásticos passando para o outro lado. Salta agora e pisa os elásticos com os pés. Se se enganar perde e dá lugar a outra jogadora (uma das que está a segurar os elásticos). São depois subidos os elásticos à altura dos joelhos e repetindo o processo. Os elásticos vão subindo até onde as jogadoras conseguem saltar. É, depois, tornado mais pequeno o intervalo entre os elásticos - num só pé. Desta forma a jogadora pisa os elásticos com um pé, torcendo depois os elásticos com os dois pés. A seguir salta e deixa que os elásticos se destorçam. Pisa só um, larga-o e coloca o pé debaixo do outro. Faz depois um salto esticando o outro elástico, saindo a pé-coxinho. Os elásticos vão subindo até que as jogadoras o desejem.”





“Jogo do Espeta”

- ALDEIA DE MAGUEIJA -

REGRAS DO JOGO

“Escolhido o primeiro jogador, este munido de um pau aguçado espeta-o no chão. Se o pau cair, um segundo jogador espeta o dele e, se lhe der “vai às compras” - (atira-o para longe). Se o pau não cair, um segundo jogador espeta o seu pau. Se o deitar ao chão, o 1º “vai na mesma às compras”; se caírem os dois, o 3.º jogador, espeta por sua vez o seu pau. Se tocar num, este, “vai às compras” e tem que espetar o pau 6 vezes no chão. Se o que “vai às compras” for um pau caído tem que espetar três vezes. O jogo continua até que as crianças o entendam.”





“Jogo do Ferrão-Queimado”

- ALDEIA DE FIGUEIRA -

REGRAS DO JOGO

“As crianças dão as mãos e vão andando de modo a que a ponta da fila vá passar por baixo dos braços dos dois elementos do lado oposto”, e assim sucessivamente, até que todos fiquem com os braços cruzados. Nesta altura os

elementos das pontas têm o seguinte diálogo:

- Oh ferrão-queimado! Quem te queimou?

- Foi uma velha que aqui passou - responde-lhe o outro.

- Empresta-me um cesto?

- Não tem fundo.

- Empresta-me uma agulha?

- Não tem ponta.

- Empresta-me uma corda?

- Está detrás da cavaliça.

E dito isto todos puxam tentando rebentar a “corda”.









“Jogo da Galinha e da Raposa”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

“Escolhidas as crianças que farão de galo, dona, raposa e pintos o galo coloca-se atrás de todos os pintos que ficam em fila. A raposa vai para a sua toca e a dona vai “trabalhar fora”. Aproveitando-se da ausência da dona, a raposa vai “roubar” um pinto. O galo “canta” para avisar a dona: esta vem a correr saber o que se passa e dá pela falta de um pinto. Dirige-se ao galo:

- Que é do pinto que aqui falta?

- Levou-o a raposa - responde ele.

- Que estavas tu a fazer?

- A fritar ovos (por exemplo) - responde o galo. A dona bate-lhe com uma vara e recomenda-lhe mais cuidado. Repete-se o processo até que fique só o galo. Nesta altura a dona leva-o com ela. À mínima distração a raposa rouba-lhe o galo e leva-o para a sua toca. A dona preocupada percorre o lugar dizendo:

- Eu perdi, eu perdi...

- O que perdeste? - diz-lhe a raposa.

- Perdi as minhas galinhas.

- Serão estas? - diz-lhe a raposa. E dizendo isto todas fogem. A dona apanha quantas pode. Quem mais tiver no fim ganha a raposa ou a dona.”





“Jogo do Grilo”

- ALDEIA DE ORDENS [Penude] -

REGRAS DO JOGO

“Escolhem-se equipas de três elementos havendo necessidade de ficarem de sobra dois elementos. Em cada grupo de três, dois ficam de braços levantados e mãos unidas (assemelha-se a uma casa) e o terceiro coloca-se “dentro da casa” (debaixo dos braços deles).

Dos dois elementos de sobra um ficará sem “casa” junto aos outros grupos em local à sua escolha, o outro ficará a dar ordem de mudar (bater palmas). Quando este bate as palmas, os elementos que estão “dentro de casa”, têm que sair e entrar noutra, oportunidade que é aproveitada pelo que não tinha casa, para arranjar e deixar outro sem casa. O jogo termina quando as crianças acharem por bem.”





“Jogo com Lengalenga”

- ALDEIA DE VALDIGEM -

REGRAS DO JOGO

“As crianças formam uma roda, dão as mãos e escolhem uma que ficará no meio com um lenço içado na mão.

Enquanto andam à volta vão cantando: “Lá no alto daquela serra,/ lá no alto daquela serra,/ Está Lau'renço,/ está Lau'enço, a voar./ Está Lau'renço,/ está Lau'enço, a voar./ Ajoelha-te aos meus pés, / ajoelha-te aos meus pés,/ reza as tuas,/ reza as tuas orações,/ Levanta-te e dá um beijo,/ dá um beijo,/ dá um beijo e um abraço/ dá um beijo e um abraço.”

Enquanto cantam andam à roda, outra jogadora faz aquilo que cantam: “Ajoelha-se e reza”; “dá um beijo e um abraço” àquela que tem um lenço na mão.”







“Jogo do Leão ou do Gavião e Pardais”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

“No chão desenha-se um círculo e escolhe-se o jogador que ficará no meio leão. Os restantes jogadores distribuem-se à roda do círculo tentando entrar nele de um salto, sem que o leão veja. Quando este lhes toca, é substituído pelo que foi tocado - morto. Para sair do círculo o leão cessante terá que o fazer sem que o novo leão o veja.

Nota: No jogo do gavião e pardais, o leão toma o nome de «gavião» e os restantes jogadores «pardais».”







“Jogo do Lencinho”

- ALDEIA DE FIGUEIRA -

REGRAS DO JOGO

“As crianças dispõem-se em círculo de mãos dadas. Uma delas, munida de um lenço, vai andando à volta e diz:

- O lencinho vai na mão; ele cairá ou não...

Deixa o lenço atrás de uma das jogadoras e, esta, quando dá conta apanha o lenço e corre tentando apanhar a anterior antes que ela chegue ao lugar por ela deixado. Conseguindo apanhá-la devolve-lhe o lenço e volta ao seu lugar. Não o conseguindo fica com o lenço. O jogo termina quando as crianças o entenderam.”





“Jogo do Limão”

- ALDEIA DE PRETAROUCA -

REGRAS DO JOGO

“Jogo do Limão”, Aldeia de Pretarouca. No recreio da Escola cinco raparigas encontram-se colocadas à roda, com os braços no ar e as mãos fechadas, uma sexta criança que se acha de costas, mantém os braços flectidos e as mãos colocadas junto ao corpo. A rapariga que se encontra ao centro da roda está de pé, em posição frontal, com a cara voltada a 45° para a sua direita e aponta para uma rapariga que está à sua frente. Sombras das jogadoras projectadas no chão e ao fundo é perceptível o muro em granito que compõe a cerca do recreio”.





“Jogo com Lengalenga”

- ALDEIA DE SUCRES [Penude] -

REGRAS DO JOGO

“Dois jogadores intervêm neste jogo. Um deles apoia as mãos num pequeno muro e flete ligeiramente o tronco para a frente. O outro jogador encosta-se de modo a que fique com o braço esquerdo em cima do pescoço do primeiro jogador, e começa por dizer a seguinte lengalenga, enquanto lhe vai batendo nas costas com a mão direita:

“Macachinho, Macachás,/ Quantos dedos tem atrás?”.

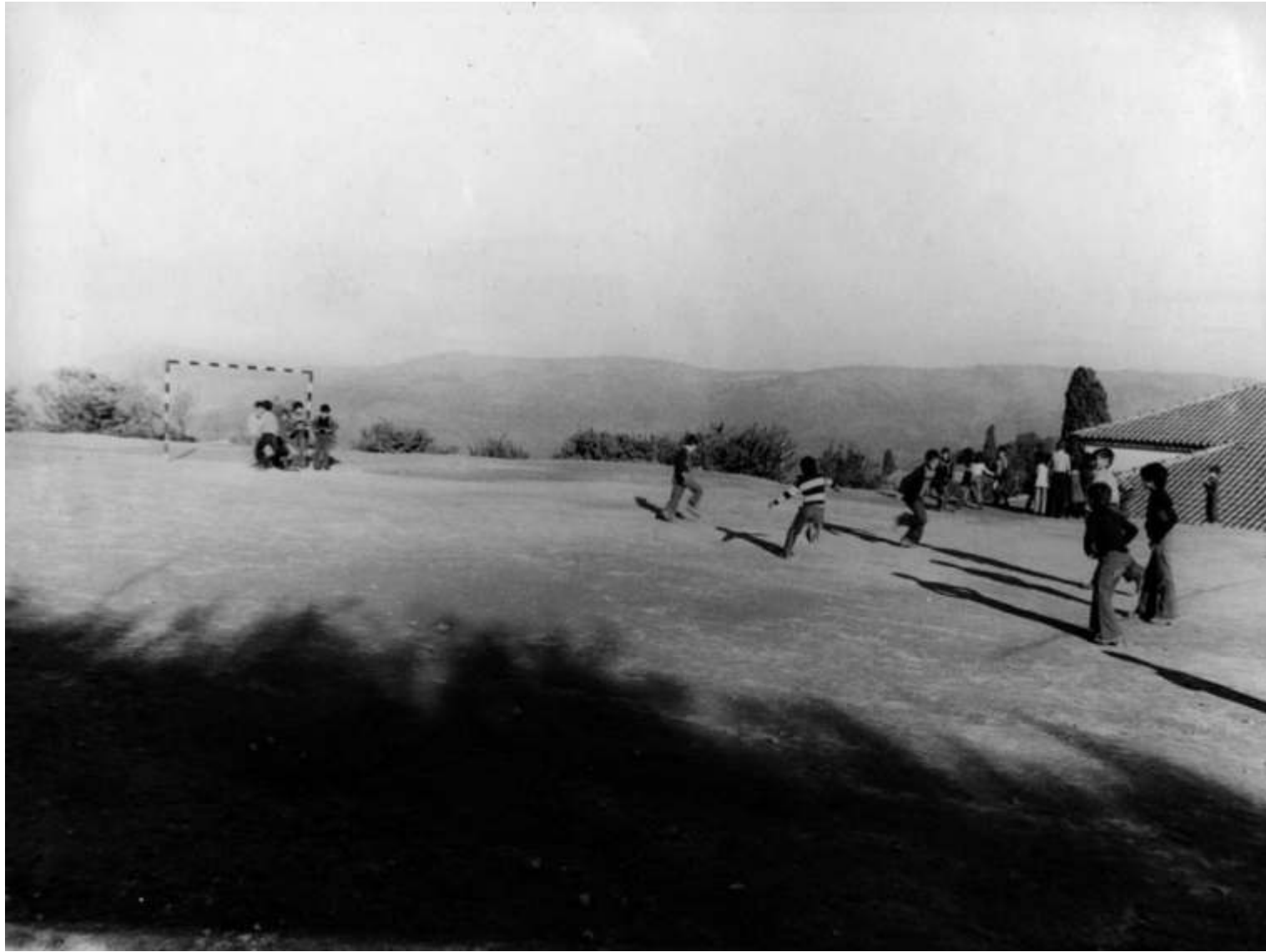
E dito isto, deixa estendido um nº de dedos da mão que entender, nº esse, que o outro jogador deverá adivinhar. Se adivinha, trocam de posição. Se não adivinha. Continua a lengalenga:

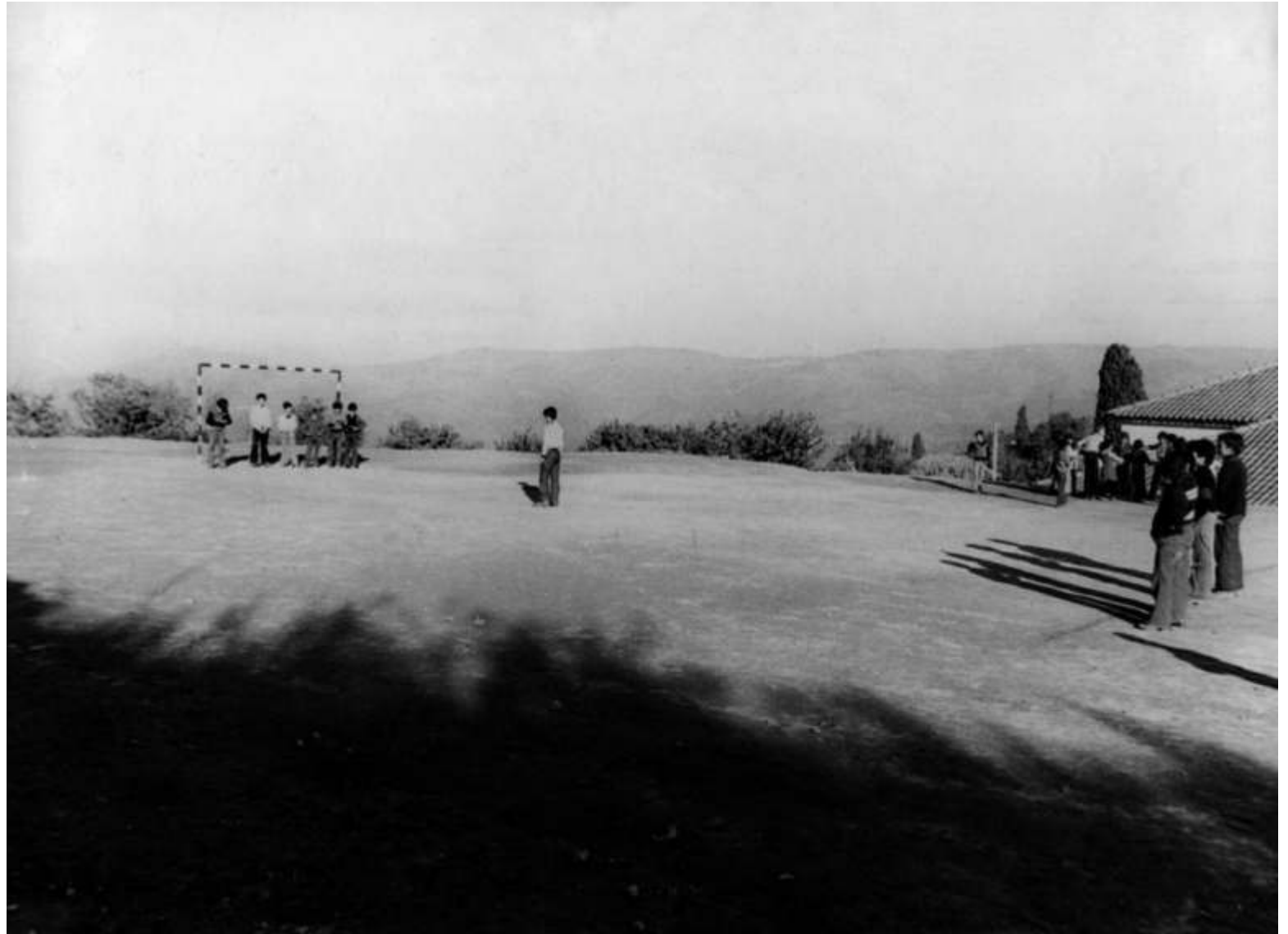
“Se dissesses 3(por exemplo)/ Não perdias nem ganhavas,/ Nem tanto murro levavas,/ Macachinho, Macachás,/ Quantos dedos tem atrás?”

Novamente o jogador que está por baixo, tentará adivinhar... A lengalenga repetir-se-á até que o jogador adivinhe.”

Descrição das regras do jogo não são coincidentes com as imagens a que se reporta.







“Jogo da «Minha Mãe dá Licença»”

- ALDEIA DE CEPÕES -

REGRAS DO JOGO

“Uma jogadora «mãe», fica à frente voltada para todas as restantes jogadoras que se colocam em linha a uma distância variável. A jogadora que está num extremo da fila diz, dirigindo-se à «mãe»:

“-Minha mãe dá licença?

- Dou - reponde-lhe a «mãe».

- Quantos passos me dá?

- Dois à gigante - (por exemplo).”

A jogadora dará dois passos tão grandes quanto seja possível. O processo repete-se para todas as jogadoras e por várias vezes. A «mãe» dar-lhes-á os passos que entender e da forma que quiser. (Por exemplo: à bailarina (imita um passo de bailarina); à retaguarda (passos para trás); etc. A primeira jogadora a chegar junto da «mãe» substitui-a.”







“Jogo da Mosca”

- ALDEIA DE VALDIGEM -

REGRAS DO JOGO

“Escolhem-se duas equipas de igual número de jogadores. Um outro elemento, que não pertença a nenhuma das equipas, denominado «madrinha», encosta-se a um muro e serve de apoio. Um jogador da 1ª equipa encosta-se à «madrinha» com o tronco ligeiramente flectido para a frente. Os restantes jogadores da sua equipa alinham da mesma forma atrás dele. Os jogadores da equipa contrária, um de cada vez, vão em corrida e dizendo «mosca» saltam para as costas dos outros. Estando todos em cima a «madrinha», conta até 3 e manda-os descer. A equipa que está por baixo passa a ser agora quem salta. Se não se aguentam até ao fim, ou esquecem de dizer «mosca», perdem.”







“Jogo do Mundo”

- ALDEIA DA PÓVOA [Vila Nova de Souto d'El-Rei] -

REGRAS DO JOGO

“No chão desenha-se um círculo de dimensões proporcionais ao número de jogadores que deverão estar munidos de um «prego» ou «cavilha». O primeiro jogador atira o «prego» de modo a que fique espetado no interior do círculo e faz uma ligação com a circunferência. Atirando o «prego» mais uma ou duas vezes ligando ao traço existente e por último a outra ponta da circunferência, fazendo assim uma casa. Apoiando-se na sua casa vai agora tentar aumentá-la com vista a conseguir todo o espaço do círculo – mundo. Quando o «prego» se não espeta o jogador apaga os «apêndices» (traços que constituem linhas abertas) ficando reduzido à casa que possui dando lugar a outro jogador.”











“Jogo da Peçonha”

- ALDEIA DE CEPÕES -

REGRAS DO JOGO

“As crianças colocam-se numa roda estendendo as mãos (direita) à frente e sobrepondo-as. À voz de «agora» todos fogem, tentando o que tem a mão por baixo de todas as outras, bater numa qualquer. O jogador tocado possui a «peçonha» que vai tentar passar a outro tocando-o e ficar assim liberto do «mal». O jogo termina quando as crianças o entenderem.”







“Jogo do Pedreiro e Carpinteiro” ou “Dominó”; ou “Jogo dos Cantinhos”

- ALDEIA DE LAZARIM -

REGRAS DO JOGO

“No chão desenham um quadrado dividido em oito triângulos iguais. Um jogador munido de 3 pedrinhas e outro de 3 pauzinhos. Escolhido o primeiro jogador este coloca um pauzinho (por exemplo) no meio; o outro colocará uma pedrinha num canto (local de cruzamento de duas ou mais linhas). É a vez do 1º jogador colocar outro pauzinho num canto à sua escolha. O 2º jogador vai colocar a sua 2ª pedrinha evitando que o 1º possa colocar os seus 3 pauzinhos em linha, etc. Ganha o jogador que primeiro consiga colocar os seus três elementos em linha recta.”





“Jogo do Pião à Cova”

- ALDEIA DE MEDELO [Almacave] -

REGRAS DO JOGO

“Os jogadores munidos de um pião e baraça, escolhem quem primeiro atirará o seu pião para o centro do círculo. Os restantes tentam acertar naquele pião, enquanto está a «andar» ou depois de parado. Quando o pião pára e fica no círculo ou roda, mantém-se lá, até que algum dos outros jogadores o tire para fora com o seu.”









“Jogo do Pica”

- ALDEIA DE PRETAROUCA -

REGRAS DO JOGO

“Munidos de vários botões, os rapazes escolhem qual há-de ser o primeiro a fazer o lançamento. O 1º jogador atira o botão de encontro à parede (ou pedra), tentando fazer o seu batimento de modo a que o seu botão vá ficar o mais perto possível do já lançado – distância inferior ou igual a um palmo – para o ganhar. Não o conseguindo seguem-se os outros jogadores.

Após todos os jogadores fazerem o seu batimento, aquele que foi primeiro, levanta o seu botão e, com novo batimento, tenta ganhar os botões dos seus colegas.”





“Jogo do Pisa ou do «Pinza»”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

“Todos os jogadores se colocam em roda com um pé em cima dos outros.

- «Um, dois, três, pinza!»

Todos dão um passo à retaguarda ficando estáticos. O mesmo que deu a primeira ordem,

dirige-se a um dos que ficam ao lado e diz: - «Pinza?»

Este, tenta pisá-lo ou ao outro colega que lhe ficou ao lado. Se consegue, o que é pisado, sai. O processo repete-se até que fique só um jogador que é quem ganha.”





“Jogo do Pisca”

- ALDEIA DE CEPÕES -

REGRAS DO JOGO

“As crianças colocam-se aos pares, umas atrás das outras, em roda. No centro da roda está um jogador. O jogador que está no centro da roda, voltando-se para um qualquer, pisca-lhe o olho. Este deverá reagir imediatamente, partindo em direcção daquele, e sem que o seu par (que está atrás de si) o impeça. Se tal acontecer, este ficará no centro, trocando a posição com o anterior jogador. Se não consegue, o jogador do centro continua a lançar novos desafios.”





“Jogo dos Potinhos”

- ALDEIA DE FIGUEIRA -

REGRAS DO JOGO

“Duas jogadoras escolhem secretamente entre si o que vão representar – o «céu» ou o «inferno» – após o que cada uma desenha um círculo no chão. Seguidamente colocam dois pauzinhos em cruz, junto dos círculos, pertencendo cada um a uma. Os restantes jogadores estão de cócoras afastados dos círculos e denominam-se «potinhos». As duas «compradoras» dirigem-se a um dos «potinhos» e trazem-nos para junto dos círculos. Aí mandam-lhes escolher um dos paus. Conforme escolhe assim é colocado num círculo ou noutro. Transportados para os círculos todos os «potinhos» as compradoras declaram qual é o «céu» e o «inferno».





“Jogo do Ratinho”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

“As crianças dispõem-se em roda, de mãos dadas à altura dos ombros. Um jogador fica no interior da roda (ratinho) e outro do exterior. Este pergunta:

- Está cá o sr. Zé Ratinho?

- Não está – respondem-lhe.

- A que horas está?

- às 12, (por exemplo) – respondem-lhe.

O que está de fora dá a mão ao do interior e contam passado por cima da cabeça de cada jogador até perfazer o número de horas dito. Terminada a contagem o do exterior pergunta:

- Está cá o sr. Zé Ratinho?

-Está, sim senhor.

-Posso agarrar-lhe pelo focinho?

- Pode sim senhor – respondem-lhe.

O jogador do interior – Zé Ratinho – foge agora passando por entre os colegas, perseguido pelo do exterior que terá de passar pelos mesmos locais até o agarrar e substituí-lo.”





“Jogo dos Reis e das Rainhas”

- ALDEIA DE LAZARIM -

REGRAS DO JOGO

“O número de jogadores tem que ser obrigatoriamente par. Dum lado as rainhas com a sua casamenteira e do outro os reis com o seu casamenteiro (ou casamenteira). Cada grupo (reis e rainhas) combinam com a sua casamenteira o nome que cada um adoptará. O jogo começa com a casamenteira das rainhas dizendo para a dos reis:

- Venha daí um rei para casar com a «rainha das flores» - por exemplo.»





“Jogo do Reza”

- ALDEIA DE MEDELO [Almacave] -

REGRAS DO JOGO

“Jogo do tempo da Quaresma. Os dois intervenientes no jogo fazem, por assim dizer um contrato, na celebração do qual dizem a seguinte lengalenga, enquanto «engancham» os dedos mindinhos da mão direita:

*“Engancha, engancha,/ Torna a engachar,/ P'ra dia de Páscoa/ Me dares o «folar»,/ A toda a hora/ que te encontrar/
te mandar rezar,/ Reza!”*

A todas as horas se pode mandar «rezar», fazendo-o aquele que primeiro vir o outro. O que fica a «rezar» quando termina o prazo (Sábado Aleluia pela manhã) é quem perde e terá que dar o «folar» (prenda) ao outro.”





“Jogo do «Salto das Pedras”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

“No chão colocam-se três pedras distanciadas entre si de mais ou menos um palmo. As crianças vão passar colocando os pés no espaço entre as pedras. A seguir aumentam o espaço entre a 2ª e 3ª pedras, de mais ou menos um passo. As crianças vão passar agora sendo obrigadas a dar um salto, porque só podem colocar um pé em cada espaço. A 3ª pedra vai-se agora distanciando das outras até que ninguém saltar sem tocar ou colocar os dois pés no espaço. Quando isso acontece, vão fazer os saltos do lado contrário (do lado da 3ª pedra, aquela que está mais distanciada). E, desta vez, é a primeira pedra que se distancia, até que não consigam saltá-la. Ganha aquele que saltar com as pedras mais distanciadas.”









“Jogo do «Um, dois, três, Batata Frita»”

- ALDEIA DE FUNDO DE VILA [Alvelos] -

REGRAS DO JOGO

“Um jogador coloca-se junto a um muro, com as mãos apoiadas nele e voltada para o mesmo. Os restantes colocam-se atrás dele em linha, à distância maior possível daquele jogador, e em linha. O jogador que está junto ao muro diz:

- Um, dois, três, batata frita!

Enquanto diz isto, os de trás, dão o maior número de passos possível em frente (em direção ao muro). Logo que termine a frase, o jogador volta-se e faz voltar ao princípio todos os jogadores por ele vistos em movimento. Repete-se a lengalenga e o processo, até que alguém chegue ao muro, jogador que substituirá o que lá estava.”







“Jogo do Verga Loureiro”

- ALDEIA DE JUVANDES [Vila Nova de Souto d'El-Rei] -

REGRAS DO JOGO

“Dois pares de jogares intervêm neste jogo. O 1º par coloca-se no chão de joelhos com as mãos assentes no chão, ficando as suas costas o mais planas possível. No 2º par um dos jogadores, faz um pino e é agarrado pelas costas, pelo outro jogador, agarrando-se por sua vez às costas dele. O que ficou de pé vai agora aproximar-se dos que estão de joelhos e, voltando-se de costas, deixa-se cair lentamente por cima das costas do outro par, sendo imediatamente a seguir levantado pelo seu companheiro que conseguiu desta forma apoiar-se no chão. Repetem-se estas jogadas as vezes que entenderem e depois trocam de posição.”







“Jogo do Avião”

- ALDEIA DE CAMBRES -

REGRAS DO JOGO

“No chão é desenhada um esquema geométrico sobre o qual se executa o jogo. A primeira jogadora, munida de uma patela, atira a mesma para a primeira casa, e sem pisar esta casa, vai ao pé-coxinho até às casas onde pode apoiar os dois pés, um em cada casa. Novamente ao pé-coxinho salta para uma só casa e desta salta para nova casa onde pode apoiar os dois pés. De um salto volta-se e regressa de mesma forma ao ponto de partida, apanhando antes a patela sem ultrapassar a casa onde ela estava. Repete-se o processo para todas as casas. Não podem pisar o «casulão» (semi-círculo que termina o esquema geométrico) e pede licença à colega para atirar a patela para a primeira casa, indo recolher a patela ao pé-coxinho. Repete o processo para todas as casas não ultrapassando nunca a casa que contém a patela. Por fim pede licença e atira a patela para fora. Dirige-se depois à primeira casa e nela marca um «jogo» (traça-lhe as diagonais e põe-lhe a inicial do seu nome).”





“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DE PENUDE DE BAIXO -

REGRAS DO JOGO

“No chão desenha-se um conjunto de figuras geométricas que serve de base ao jogo. A jogadora que inicia o jogo, coloca a patela na primeira casa e começa a percorrer a pé-coxinho as duas casas seguintes; na quarta casa põe simultaneamente os dois pés, mas um em cada casa; na seguinte novamente a pé-coxinho; na próxima coloca simultaneamente os dois pés, um em cada casa, indo cair na última com os dois pés. Depois de ter descansado, inicia o retorno até ao ponto de partida, porém, antes, terá de apanhar a sua patela antes que tenha passado a casa onde ela está. E assim a patela vai ocupando as diferentes casas. Nas casas que se encontram paralelas (dois rectângulos) o jogador ocupará uma das casas, a oposta àquela onde a patela está. Quando a patela chega às segundas casas paralelas, salta a pés-juntos para fora. Então apanha a patela e sem pisar a última casa regressa ao ponto de partida. No final escolhem a «macaca» onde poderão descansar na próxima jogada. Para isso junto última casa e de costas atiram a patela para a figura. O lugar onde a patela cair será a sua macaca.”





“Jogo da Boneca”

- ALDEIA DE LAZARIM -

REGRAS DO JOGO

“No chão desenha-se um conjunto de figuras geométricas que serve de base ao jogo. A 1ª jogadora, munida de uma patela, atira-a para a primeira casa, empurrando-a ao pé-coxinho para a casa seguinte e assim sucessivamente... até chegar à última casa. Apanha-a e sai. Durante o percurso não pode pisar os riscos, nem deixar que a patela lhes fique em cima. Repete as jogadas atirando para todas as casas. Ao atirar para a última casa, apanha a patela da penúltima casa. Feito isto, coloca-se com um pé apoiado na casa e fechando os olhos atira a patela ao ar. Se esta cair dentro da «boneca», faz uma «esquadra» (cruz) na casa que entender. Se cair fora, perde e dá o lugar a outra”



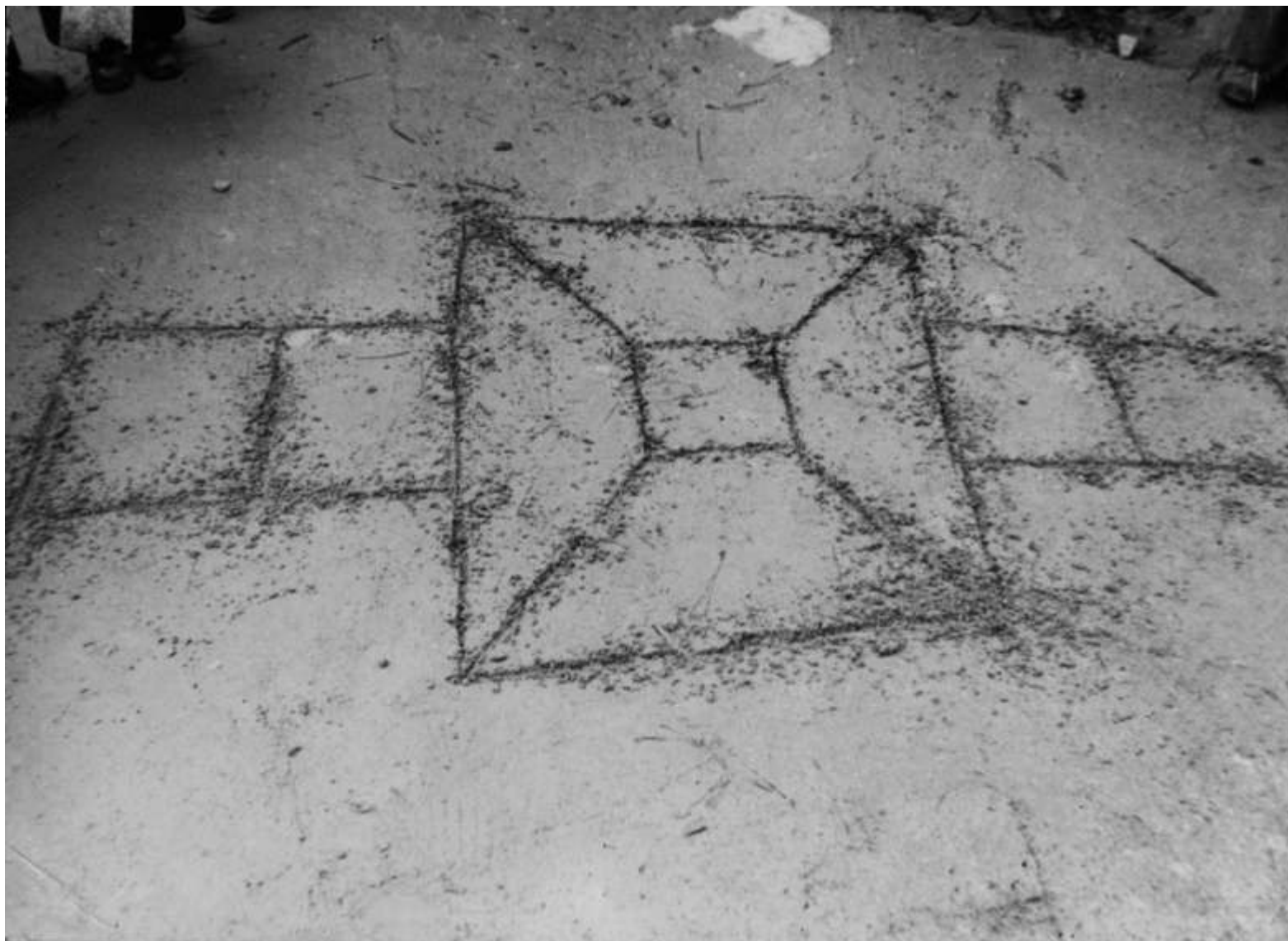


“Jogo da Cazola”

- ALDEIA DE VÁRZEA DE ABRUNHAIS -

REGRAS DO JOGO

“No chão desenha-se um esquema geométrico. Escolhida a primeira jogadora, esta munida de uma patela, vai atirá-la para a primeira casa. Sem pisar os riscos com os pés ou com a patela; a jogadora vai empurrar a patela ao pé-coxinho de modo a que esta percorra as casas do quadrado grande e retorne à primeira, donde atira a patela para fora. Durante o percurso pode descansar no pequeno quadrado do meio – Descanso. Recomeça de novo. Feitas estas jogadas, começam agora do lado contrário, fazendo percorrer ao pé-coxinho o circuito inverso duas vezes. No final, volta-se de costas para a «cazola» e atira a patela para ela. Onde cair marca um «jogo» ou «nica» (cruz na casa) que nunca mais pode pisar, nem os seus colegas.”





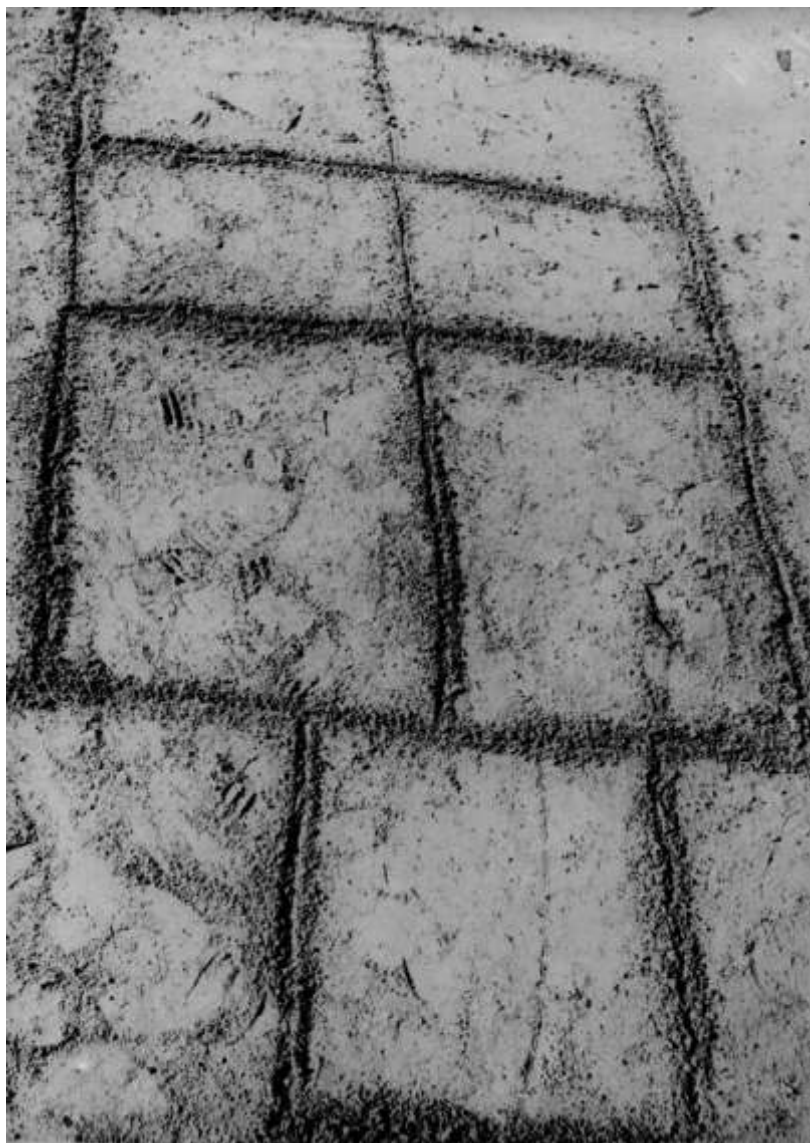


“Jogo do Falei”

- ALDEIA DE DE FUNDO DE VILA [Alvelos] -

REGRAS DO JOGO

“No chão é desenhado um esquema que serve de suporte ao jogo. Escolhida a primeira jogadora, esta, munida de uma patela, atira-a para a casa que se encontra à sua direita, entra pela casa da esquerda e desta passa pelara as casas seguintes quando chega à casa isolada diz «fali» e cai a pés juntos. Novamente a pé-coxinho percorre as casas do lado oposto e apanha a patela e salta para o exterior sem pisar a casa onde estava a patela. O processo repete-se para cada uma das casas e sempre que passa pela casa isolada diz «falei». Seguem-se as «linhas» - com a patela na palma da mão, entra pela casa da direita e faz todo o percurso (diz «falei» na isolada). Repete o processo agora com a patela nas costas da mão; e, por fim, com a patela no peito do pé. (não a pode deixar cair durante o percurso, pois perderia). Seguem-se ao «acalquéis» (de olhos fechados pergunta «calcou» percorre toda a «macaca» sem pisar os riscos, dizendo na casa isolada «falei e calquei?». Por fim vai às «boas» e às «perdiscas» - coloca-se de costas para a figura e atira a patela para ela quantas vezes a «chona» (último a jogar) mandar. São «boas» quando caem numa casa sem pisar os riscos, e «perdiscas» quando caem fora ou em cima de qualquer risco. No final, se forem mais «boas» que as «perdiscas» faz uma «nica» (cruz numa casa com inicial do nome da jogadora) que poderá pisar se o «chona» o autorizar.”



“Jogo da Macaca”

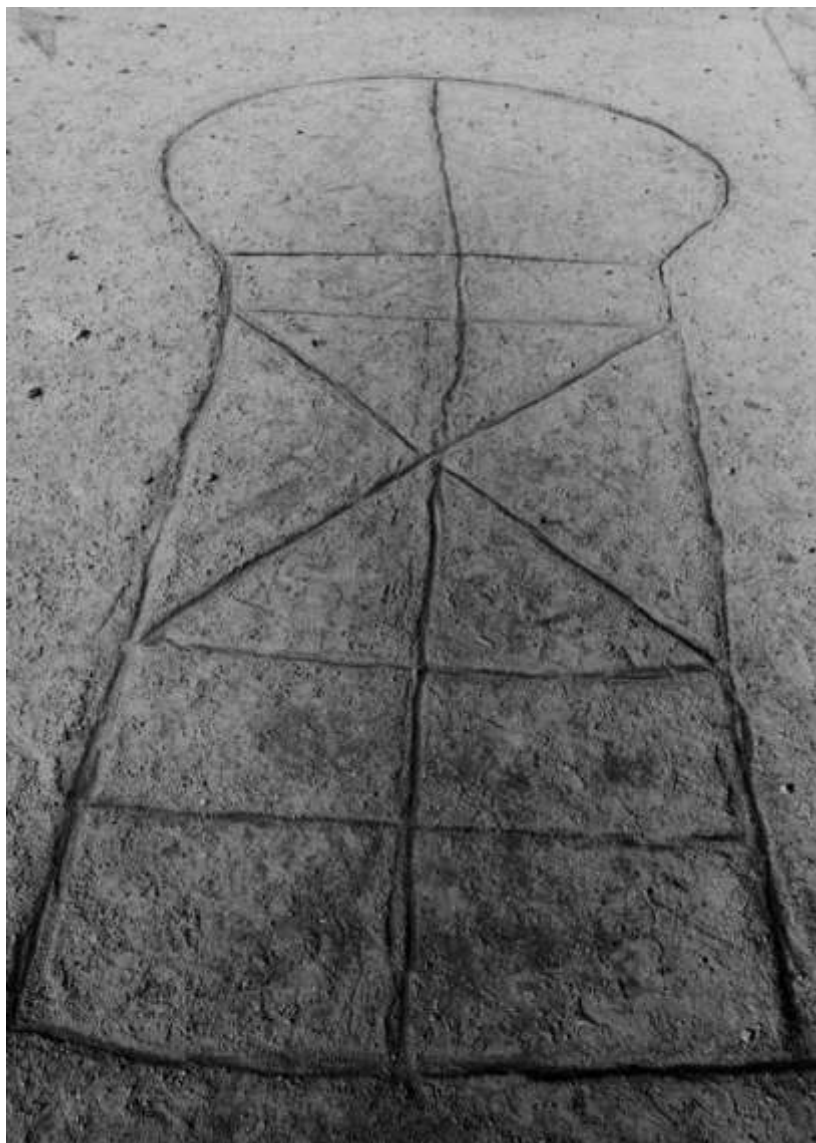
- ALDEIA DE MAGUEIJA -

REGRAS DO JOGO

“No chão é desenhado um esquema com figuras geométricas que serve de base ao jogo. Escolhido o 1º par de jogadoras, estas, munidas de uma patela cada uma, vão atirá-la ao mesmo tempo para a primeira casa. Saltam para as segundas casas sem pisarem a primeira ou qualquer risco de «macaca» (o que as fará perder se tiver sido anteriormente estipulado).

Percorrem as restantes casas até chegarem às últimas (semi-circulares). Aí trocam e cada uma vai pelo caminho que a outra percorreu. Apanham a patela e saltam para o exterior. Repetem o processo para todas as restantes casas. Atiram as patelas para as casas semi-circulares. Vão ao «pique-pique» (andar apoiadas nos calcanhares) até às penúltimas casas. Trocam de casas e depois apanham as patelas. Feito isto colocam-se de costas para a «macaca» e atiram a patela para trás. Onde cair fazem um «picancero» (cruz na casa). Têm três tentativas para acertar numa das casas da «macaca».

Continuam as mesmas jogadoras até perderem ou fazerem tantos «picanceros» como casas da «macaca». Se a patela ficar no risco perdem.”





“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DE MAZES [Lazarim] -

REGRAS DO JOGO

“No chão encontra-se desenhado o esquema geométrico. Escolhido o 1º jogador, este coloca-se na casa de saída (que também se chama casa de descanso) e atira a patela para a casa seguinte. Sem a pisar, nem aos riscos vai a pé-coxinho até ao primeiro triângulo incluído no quadrado (que se encontra dividido em 4 triângulos iguais). Apoia ao mesmo tempo os dois pés nos triângulos que se encontram lado a lado, e daí ao pé-coxinho passa para as casas seguintes, saltando depois para a última casa onde descansa – Descanso. Regressa da mesma forma até à anterior onde se encontra a patela onde apanha a patela e salta para a casa inicial. Da casa inicial lança a patela para a casa seguinte repetindo a operação anterior. O processo repete-se para todas as casas. Feito isto, coloca-se de costas para a «macaca» na casa, e atira a patela para a mesma. Na casa onde a patela cair faz uma cruz – macaca – que não poderá ser pisada por ela ou outra jogadora.”





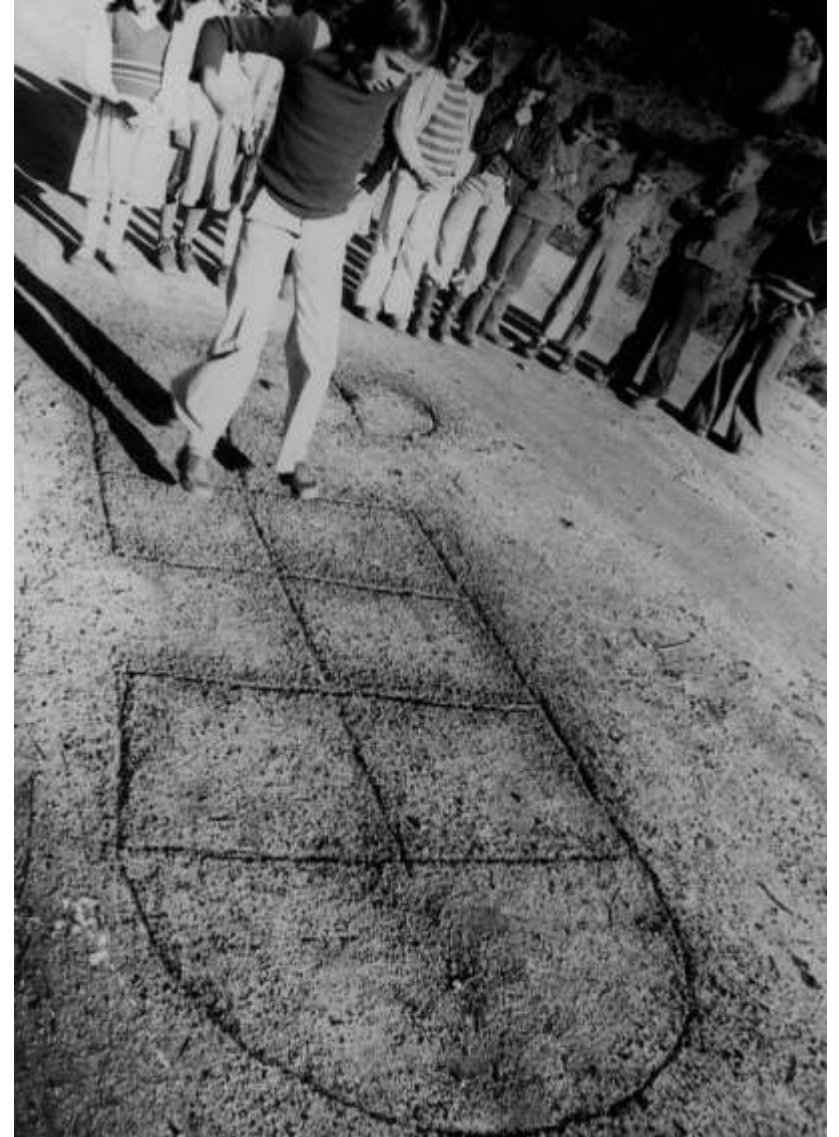
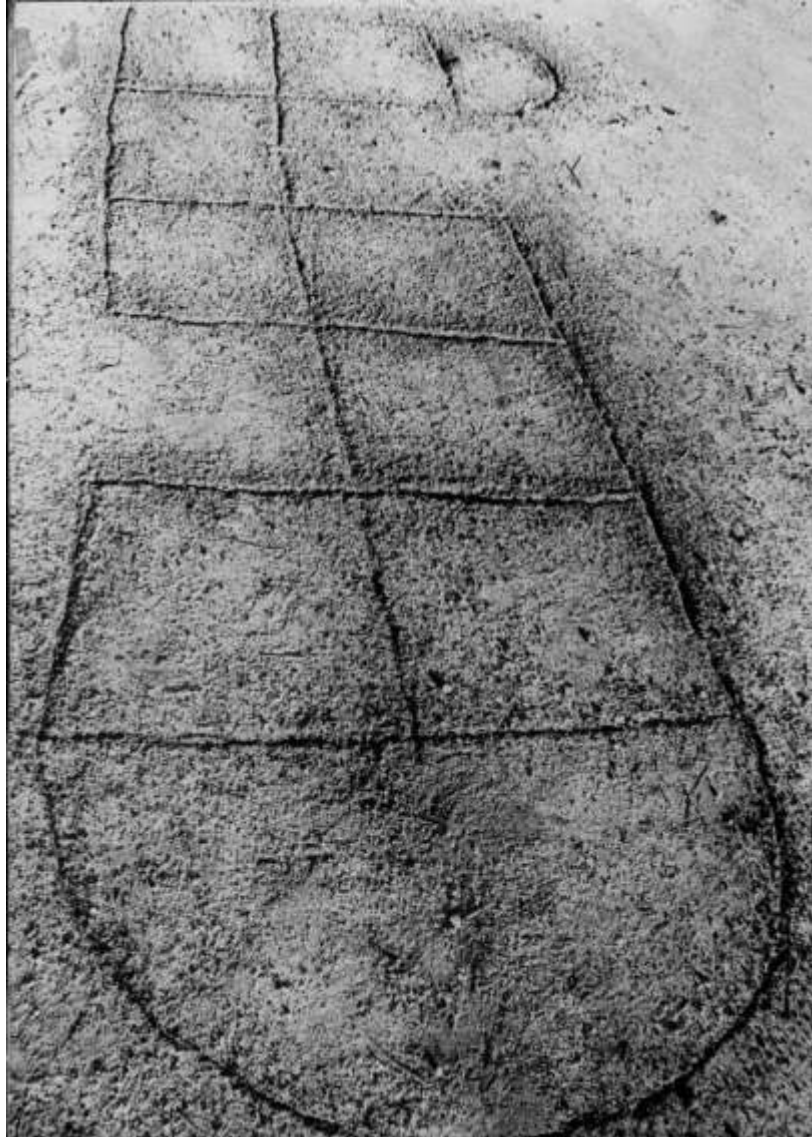


“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DA PÓVOA [Vila Nova de Souto d'El-Rei] -

REGRAS DO JOGO

“No chão encontra-se desenhado o esquema geométrico. A jogadora que inicia o jogo, coloca-se na casa de entrada e atira a patela para a primeira casa. Sem pisar a casa que a contém, vai ao pé-coxinho até á 1ª casa que têm dois quadrados paralelos, onde apoia os dois pés. Nesta casa volta-se de um salto e regressa à casa de entrada, tendo que apanhar a patela antes de passar pelas casas onde ela está. O processo repete-se para todas as casas. Na fase seguinte do jogo – Fase dos «acalqueis» – a jogadora de olhos fechados vai tentar percorrer todas as casas, obrigando-se às regras atrás descritas, sem pisar os riscos. Feito isto, coloca-se a uma distância de mais ou menos 2 metros da «macaca» (do lado oposto à «entrada») e atira a patela para a mesma. Na casa onde a patela cair marca uma cruz ou «jogo que passará a ser propriedade sua e que ninguém mais pode pisar.”





“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DE PRETAROUCA -

REGRAS DO JOGO

“É um jogo essencialmente feminino. No chão encontra-se desenhado um esquema geométrico que serve de base ao jogo. Escolhida a 1ª jogadora, esta lança a patela para a 1ª casa, e, sem a pisar, salta a pé-coxinho para a casa seguinte, e desta para a casa seguinte e assim sucessivamente até chegar à casa do – Descanso – onde descansa podendo apoiar os dois pés. Regressa da mesma forma até à casa onde se encontra a patela. Com esta na mão salta para o exterior, sem pisar a primeira casa. Durante o percurso se pisar o risco com os pés, ou se a patela ficar em cima dele, perde e dá o lugar a outra jogadora. Do exterior lança agora a patela para a casa seguinte (2), procedendo como anteriormente. O processo repete-se para as restantes casas. No lançamento feito para a última casa a jogadora apanha a patela da penúltima casa. Feito isto, obtém um jogo, precisando para o completar, de se colocar de costas junto à 1ª casa e atirar a patela para a «macaca». Onde cair a patela faz um «picancero» (cruz ou letra na casa) que fica a ser sempre seu. Seguem-se as outras jogadoras que procedem da mesma forma, não podendo no entanto pisar o «picancero», ou para lá atirar a patela.”



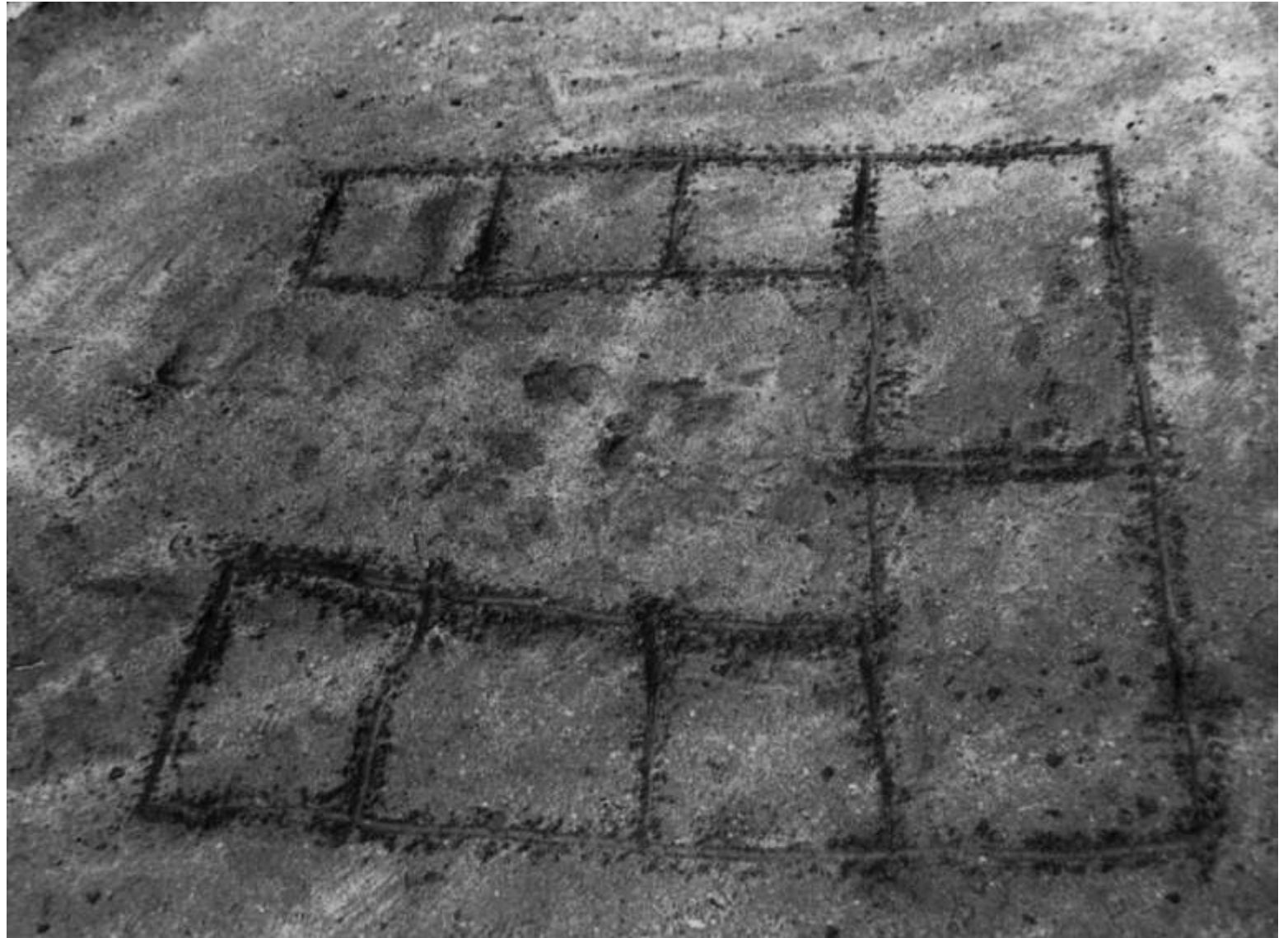


“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DE SUCRES [Penude] -

REGRAS DO JOGO

“É um jogo essencialmente feminino. No chão encontra-se desenhado um esquema geométrico que serve de base ao jogo. É jogado por duas raparigas ao mesmo tempo, usando uma patela cada. As patelas são atiradas para as primeiras casas. As jogadoras sem pisarem as casas que contêm as patelas, vão ao pé-cochinho das segundas casas até às últimas. Aí trocam, percorrendo no regresso às segundas casas – onde apanham as patelas – o caminho que a outra percorreu. Repete-se o processo para todas as casas podendo pisar os riscos. Segue-se a fase dos «domingos» - sem pôr os pés nos riscos, repetem as jogadas anteriores, e, ao regressarem às casas onde estão as patelas perguntam às colegas se é «fora» ou «dentro». Se é «fora» atiram as patelas com o pé para fora da «macaca»; se é «dentro» passam a casa sem lhe tocar e depois de saírem vão buscar lá as patelas. Por fim, é a vez dos «acalqueis» - de olhos fechados, uma de cada vez, percorrem a «macaca» evitando pisar os riscos, o que as faz perder. «Marcam» um «Jogo» na casa que entendem se conseguem chegar ao fim sem penalizações. Quando perdem dão o lugar a outras companheiras.”







“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DE SUCRES [Penude] -

REGRAS DO JOGO

“É um jogo essencialmente feminino. No chão encontra-se desenhado um esquema geométrico que serve de base ao jogo. O 1º par de jogadoras, munidas de uma patela cada uma, atiram-nas para as primeiras casas. Ao pé-cochinho, sem pisar as casas que contêm as patelas percorrem as casas da «macaca» todas. Nesta trocam de posição, e regressam às penúltimas casas, onde apanham as patelas e saem para o exterior. Repete-se o processo para todas as casas. Segue-se a fase do «domingos» na qual as jogadoras atiram as patelas para as casas e, depois de percorrerem a «macaca» ao pé-cochinho, perguntam às colegas se é «fora» ou «dentro», atirando a patela para fora ou deixando-as ficar, respectivamente. Percorrem depois aos «acalqueis» - de olhos fechados percorrem a «macaca» sem pisar os riscos. Finalmente, colocam-se de costas para a figura e atiram as patelas para ela. É a fase das «rolhas», na qual podem efectuar três lançamentos. Quando a patela cai dentro da «macaca» marcam uma «rolha» (cruz na casa) que fica a ser propriedade sua.”







“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DE VALCLARO [Penajóia] -

REGRAS DO JOGO

“É um jogo essencialmente feminino. No chão encontra-se desenhado um esquema geométrico que serve de base ao jogo. Escolhida a 1ª jogadora, esta, munida de uma patela atira-a para a 1ª casa, e, sem pisar a casa que contém a patela, salta a pé-coxinho para a casa seguinte; depois a pés-juntos nas casas geminadas, mas com um pé em cada casa; novamente a pé-coxinho na casa seguinte e nas outras duas geminadas salta a pés-juntos, mas com um pé em cada casa. Volta-se de um salto e regressa de igual forma tendo o cuidado de apanhar a patela antes de ultrapassar a casa onde ela estava. O processo repete-se para cada casa, não podendo a jogadora pisar o risco ou deixar que a patela o pise. Coloca-se agora no «casarão» e atira a patela para a 1ª casa, indo buscá-la a seguir tendo em conta as regras atrás descritas. Atira depois para cada uma das restantes casas, nunca pisando a que contém a patela nem a ultrapassando. Por fim coloca-se de costas para a «macaca» junto à 1ª casa e atira a patela para a «macaca». Onde cair marca uma cruz, sinal de que aquela casa é propriedade sua. Repete os lançamentos até encher todas as casas com cruces ou até que a patela caia numa casa que já seja sua, situação em que dá o lugar a outra jogadora. Após todas as casas preenchidas vai aos «acalqueis» (de olhos fechados percorre a «macaca» sem pisar os riscos) e por último coloca a patela no peito do pé e percorre toda a «macaca» sem a deixar cair.”











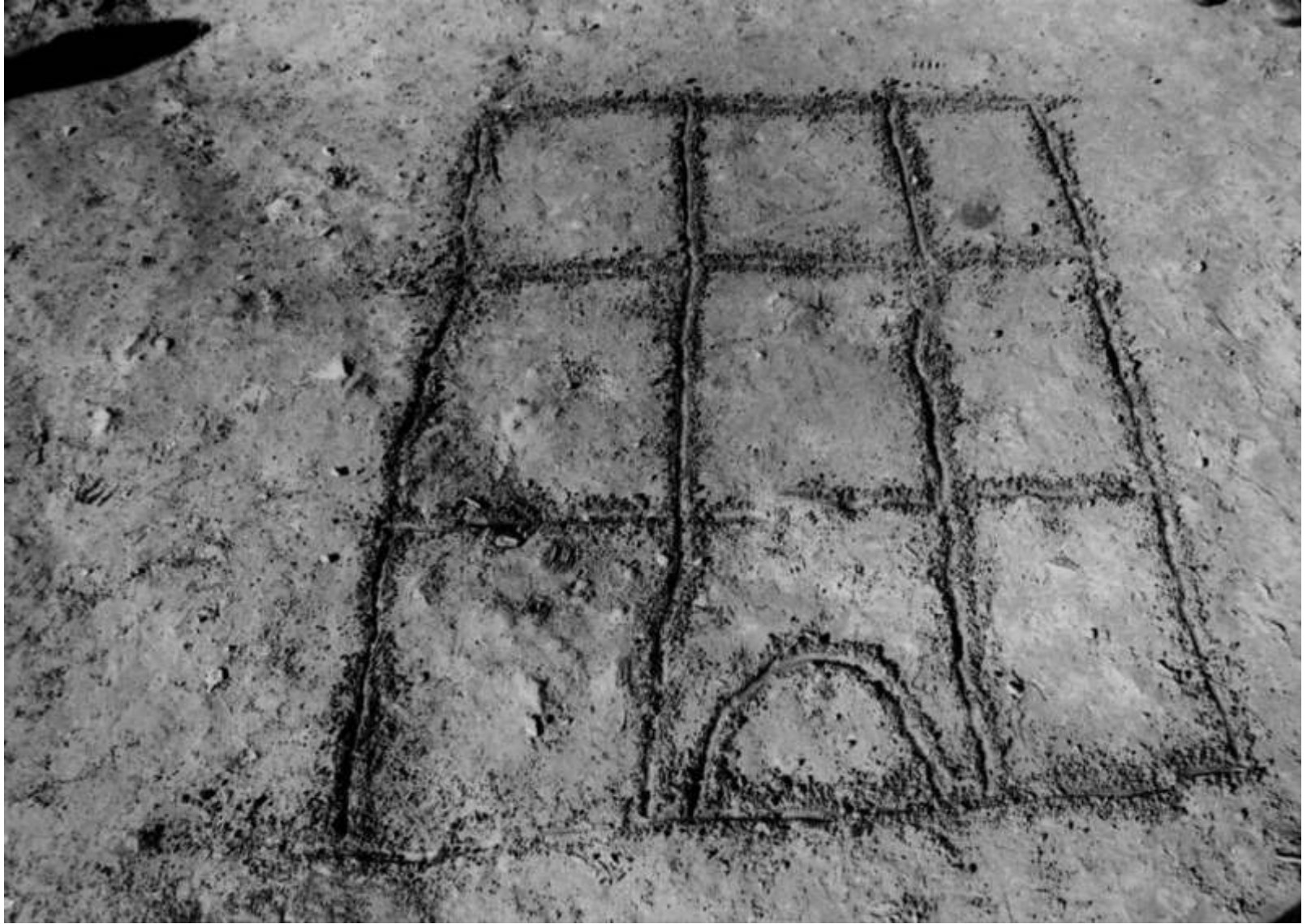
“Jogo da Macaca”

- ALDEIA DE VALDIGEM -

REGRAS DO JOGO

“É um jogo essencialmente feminino. No chão encontra-se desenhado um esquema geométrico que serve de base ao jogo. Escolhida a 1ª jogadora esta salta a pés-juntos para a primeira casa; dando novo salto apoia um pé em cada casa geminada com a 1ª e regressa a esta, com novo salto a pés-juntos e sai para trás também de um salto. Salta agora para a casa em frente e repete o processo anterior e, antes de sair, vai saltar para trás para a primeira casa e repetir a jogada. O mesmo sucede para a última casa, repetindo todo o processo anteriormente efectuado.

A segunda fase do jogo é semelhante à primeira com a variante de em vez de saltar a pés-juntos, já salta a pé-coxinho para as casas do meio; apoiando da mesma forma os dois pés nas casas geminadas. A terceira fase tem como variante o salto fazer-se a pés-cruzados. Numa quarta fase a jogadora salta para a casa geminada do lado esquerdo, pisando depois só as casas geminadas, primeiro a pés-juntos, depois ao pé-cochinho e por último a pés-cruzados. Finalmente coloca-se de costas para a «macaca», no semi-círculo existente na primeira casa, e, dali, atira a patela para trás. Se sair no risco, as que estão de fora dizem-lhe «nera». Se cair dentro dizem-lhe «boa». Por fim faz um «jogo» que nunca poderá pisar ninguém.”











“Jogo da Patela”

- ALDEIA DE JUVANDES -

REGRAS DO JOGO

“É um jogo essencialmente feminino. No chão encontra-se desenhado um esquema geométrico que serve de base ao jogo. Escolhido o 1º par de jogadoras, estas munidas de uma patela atiram-na para a primeira casa, empurrando-a depois para as casas 2, 3, e 4, apoiando os dois pés ao mesmo tempo (sem ser a pé-cochinho). Nas casas 4 trocam entre si, percorrendo no regresso o caminho da colega. O processo repete-se para todas as casas. Segue-se a vez dos «acalqueis», em que de olhos fechados tentam percorrer sem pisar os riscos todos os quadrados da figura. Fazem-na uma de cada vez. Fazem depois novo lançamento para as casas quatro indo ao pé-cochinho buscar as patelas. Por fim marcam um «jogo» (cruz no quadrado) numa casa à escolha, local que nunca mais podem pisar”



“Jogo da Patela”

- ALDEIA DE ORDENS [Penude]-

REGRAS DO JOGO

“Escolhida a 1ª jogadora, esta, munida de uma patela, atira-a para a 1ª casa. Sem pisar a casa que contém a patela, vai ao pé-coxinho até à 7ª casa onde pode assentar os dois pés, prosseguindo ao pé-cochinho até à 9ª casa, donde regressa à 2ª casa e apanha a patela. Não pode pisar os riscos ou deixar que a patela lhes caia em cima. O processo repete-se para todas as casas. Seguem-se os «acalqueis» de olhos fechados, percorrendo todas as casas sem pisar os riscos e perguntando se «calcou». Por último fazem os «acalqueis» mas ao pé-cochinho sem pisar a 6ª casa. Por último marcam um «jogo» numa casa à sua escolha.”





“Jogo da Patela”

- ALDEIA DE VALDIGEM -

REGRAS DO JOGO

“Escolhida a primeira jogadora, esta atira a patela para a 1ª casa, empurrando-a depois ao pé-coxinho de modo a fazer passar pelas 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª e 7ª casas e novamente pelas 4ª, 3ª, 2ª e 1ª casas; de onde a tira para fora. Durante o percurso pode descansar – apoiar os dois pés – na casa do meio – descanso. Repete o processo para todas as casas. Seguem-se os «tazes» (diz «tá» depois de saltar com os olhos fechados para uma casa) precedidos da escolha por parte da jogadora de duas casas onde marca um (D) – descanso – onde pode abrir os olhos. Se pisar o risco perde. No final, coloca-se de costas para a figura – geralmente junto da 1ª casa - e atira a patela. Caindo dentro marca um «jogo»; caindo fora, perde.”







“Jogo do Pique e Asa”

- ALDEIA DE LAZARIM -

REGRAS DO JOGO

“Um par de jogadoras, munidas de uma patela cada, colocam-se junto às casas iniciais e atiram ao mesmo tempo as patelas para estas casas. Pulam a pés juntos caindo nas casas seguintes e depois a pé-cochinho para as casas mais pequenas. Destas, a pés juntos para as últimas casas, e voltam-se de um salto. Regressam de igual forma até às segundas casas, onde apanham as patelas. Saltam para o exterior sem pisar as primeiras casas. Repetem o processo para as restantes casas. No lançamento para as últimas casas, saltam para fora e daí é que apanham as patelas. Deste local, atiram as patelas para as casas iniciais, onde fazem uma «esquadra» (cruz) que poderão pisar, se quiserem. O processo repete-se até serem preenchidas com «esquadras» todas as casas. Quando uma jogadora perde, a colega atira a patela em sua vez, continuando esta a saltar à mesma.”



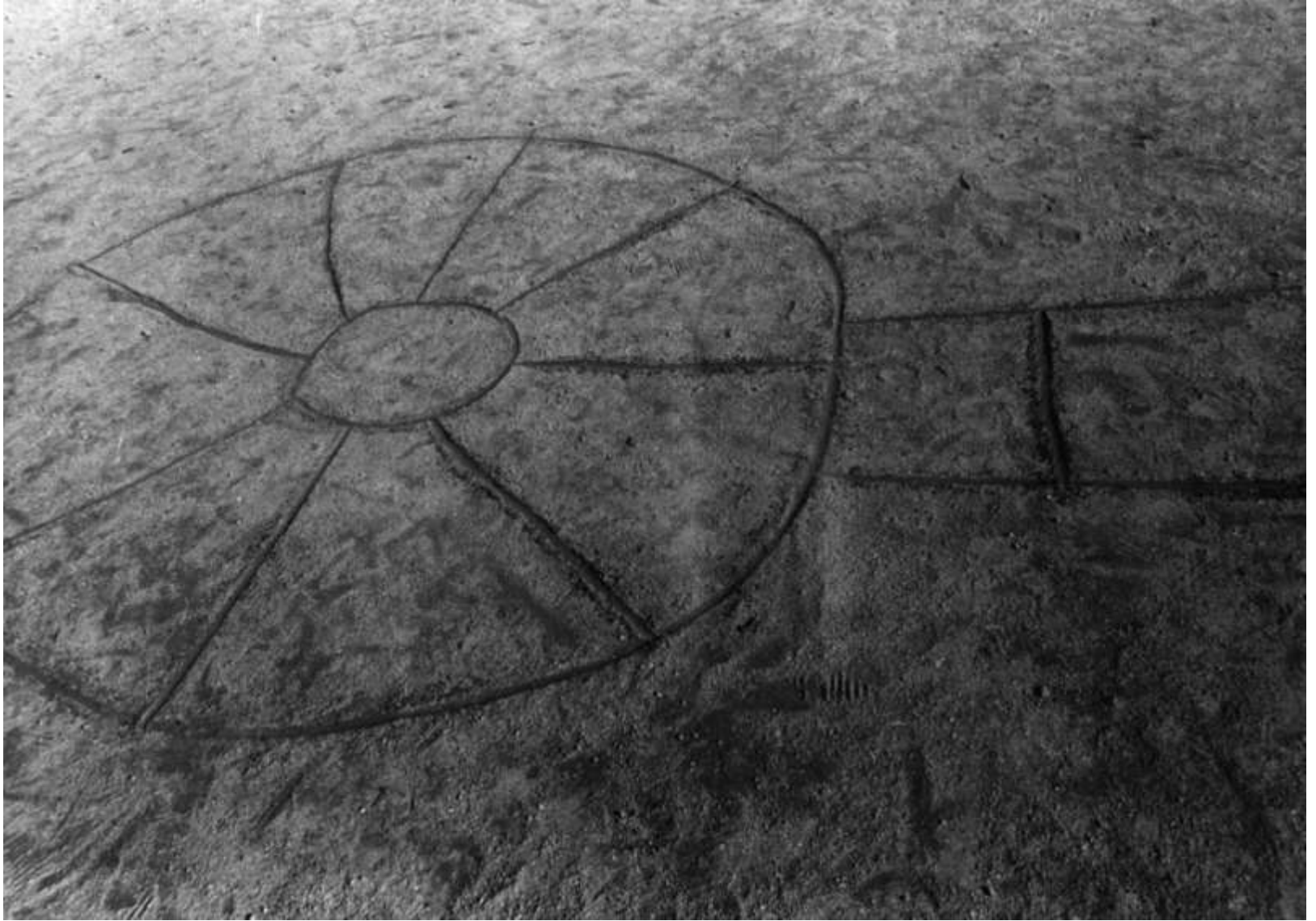


“Jogo do Relógio”

- ALDEIA DA GALVÃ [Cepões] -

REGRAS DO JOGO

“A 1ª jogadora atira a patela para a 1ª casa. Sem a pisar salta para a casa seguinte ao pé-cochinho, percorrendo as restantes até chegar à última casa. Desta volta à 2ª casa onde apanha a patela e salta para o exterior. Repete-se o processo para todas as casas. No final, a jogadora pergunta às colegas que castigos lhe dão. Podem ser «bolinhos» ou «acalqueis». Se forem «bolinhos», atiram a patela para tantas casas e percorrem o «relógio» ao pé-cochinho, quantos os «bolinhos». Se forem «acalqueis» percorrem o «relógio» de olhos fechados, tantas vezes quantas lhe deram. Não podem pisar os riscos com os pés ou com a patela. Em qualquer altura podem descansar na casa (D) – descanso. Marcam depois «macaca» onde cair a patela que atiram para trás, voltadas de costas para a figura.”







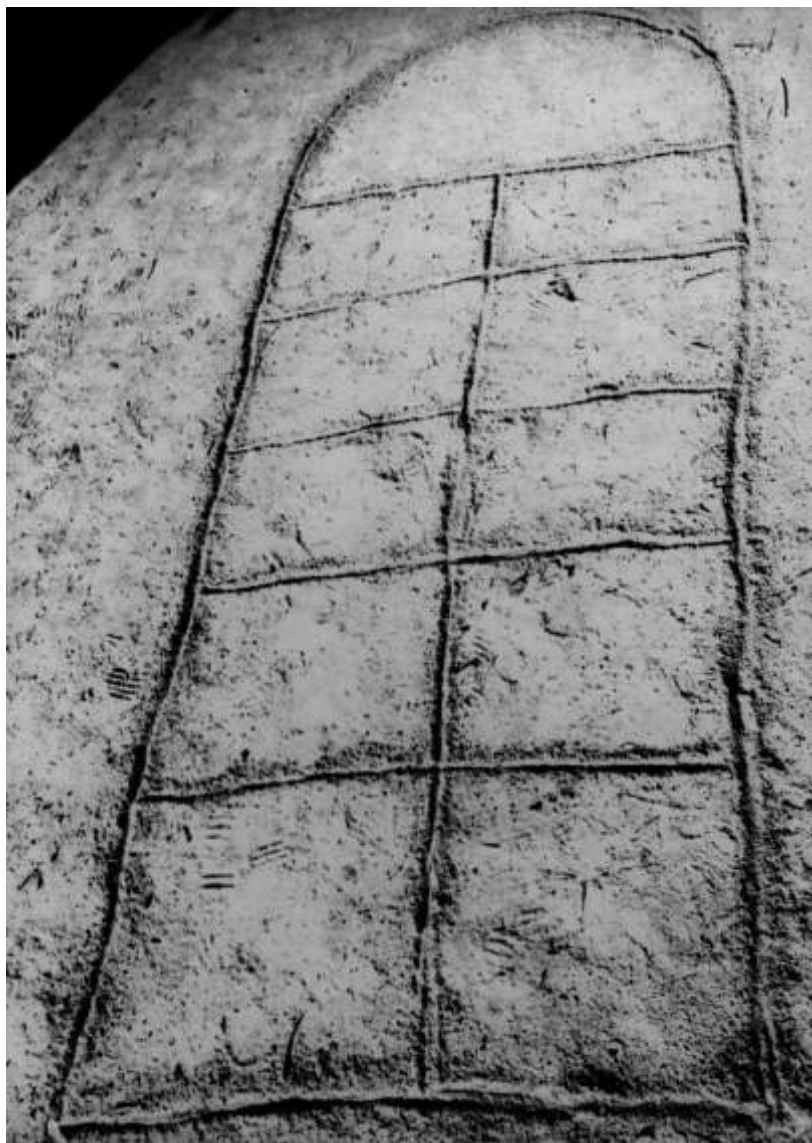


“Jogo da Rôla”

- ALDEIA DE BRITIANDE -

REGRAS DO JOGO

“Uma jogadora, munida de uma patela, coloca-se na casa semi-circular – descanso – atira a patela para a 1ª casa, empurrando-a com o pé para a 2ª casa e desta para a 3ª, depois para a 4ª,... até à 10ª. Não podem pisar os riscos com os pés, nem com a patela. Podem dar mais que um toque dentro de cada casa. Ao chegar à 10ª casa, atira a patela para fora. Seguem-se as «encruzilhadas» que são com os pés cruzados entrar pela 10ª casa, desta passar à 7ª, depois à 6ª, 3ª, 2ª e ir ao descanso. Depois vai às casas 1ª, 4ª, 5ª, 8ª e 9ª; saindo para o exterior. Seguem-se os «acalqueis» - de olhos fechados percorre as casas 10ª, 7ª, 6ª, 3ª, 2ª e Descanso, onde abre os olhos. Novamente percorre as casas 1ª, 4ª, 5ª, 8ª e 9ª de olhos fechados e sai. Feito isto atira a patela para a 4ª casa – que é a segunda neste caso – empurra-a ao pé-coxinho depois para as casas 5ª, 8ª, 9ª, 10ª, 7ª, 6ª, 3ª e 2ª e Descanso. Repete-se o processo para as casas 5ª, 8ª, 9ª, 10ª, 7ª, 6ª e 2ª. No final faz uma «macaca», isto é, escolhe uma casa e, do descanso, atira para lá com a patela. Se esta lá cair faz uma «macaca» (duas diagonais e duas mediatrizes).”





“Jogo da Semana”

- ALDEIA DA GALVÃ -

REGRAS DO JOGO

“Um par de jogadores, munidos de uma patela cada, atiram-nas para a 1ª casa. Ao pé-coxinho, empurram a patela de modo a fazê-la percorrer a 2ª, 3ª, 4ª e 5ª casas, donde passam à casa D – descanso – onde apoiam os dois pés. O processo repete-se para as restantes casas à excepção do descanso. Ao atirarem para as 5ª casas, percorrem as 1ª, 2ª, 3ª, 4ª e 5ª casas a pé-coxinho e dali atiram a patela para fora (na direcção da 1ª casa) com um golpe forte. Fazendo depois o mesmo para todas as casas, isto é, atiram a patela para fora indo até lá ao pé-coxinho. Na fase seguinte perguntam aos outros colegas que castigos lhe dão: «bolinhos» ou «acalqueis». Se forem «bolinhos» atiram a patela para tantas casas quantos «bolinhos» que lhe deram. Se forem «acalqueis» percorrem com os olhos fechados todas as casas sem pisar os riscos. Durante o jogo não podem pisar os riscos com os pés ou com as patelas.”



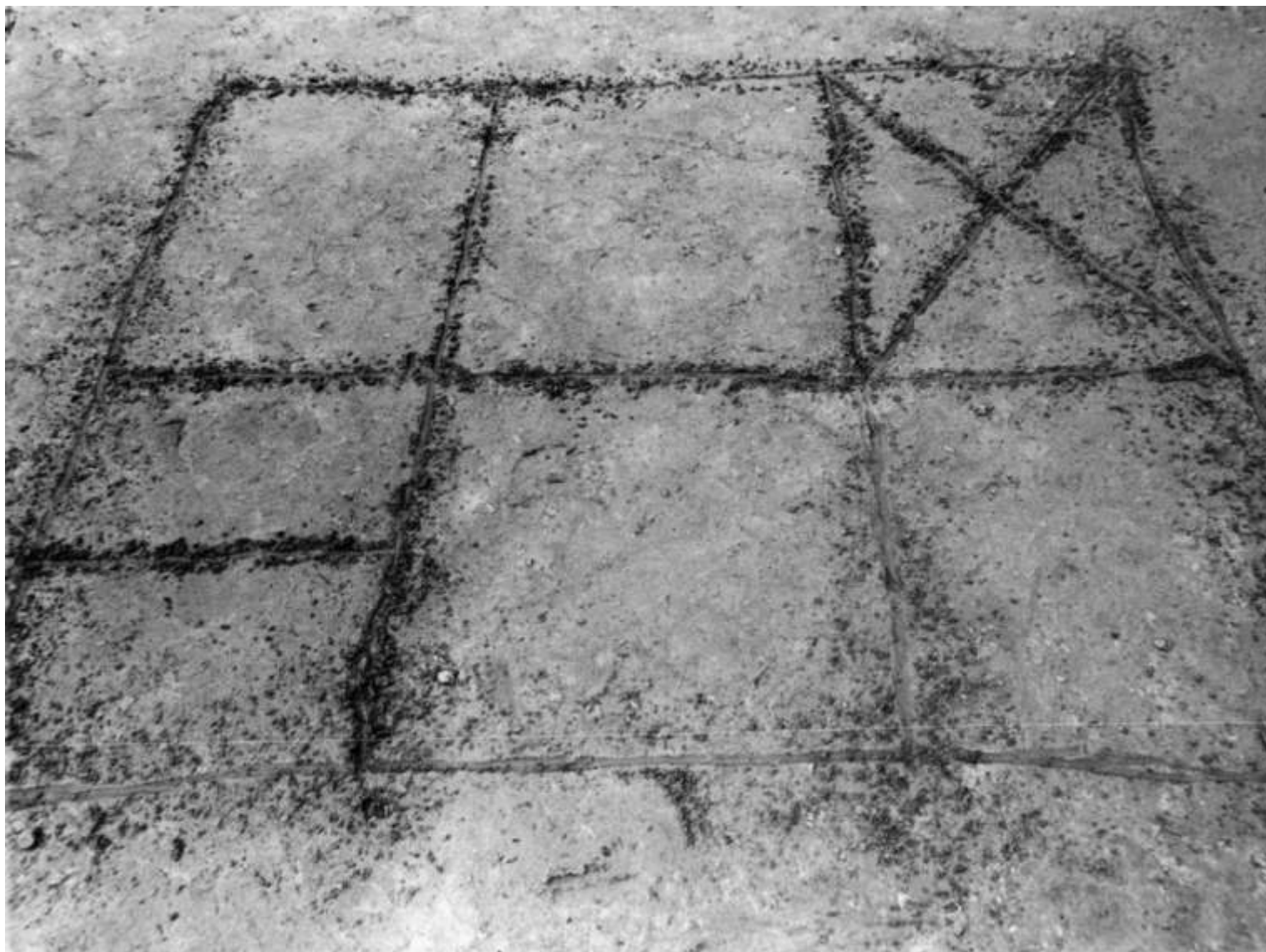


“Jogo da Semana”

- ALDEIA DE SANDE -

REGRAS DO JOGO

“A jogadora começa por atirar a patela para a 1ª casa. A pé-coxinho vai da 1ª casa para a 2ª casa e (pisa também a casa que contém a patela) e desta ao descanso onde apoia os dois pés. Novamente a pé-coxinho nas 3ª e 4ª casas e por último salta para a 5ª casa apoiando um pé em cada. Volta-se de um salto na 5ª casa apoiando um pé em cada. Volta-se de um salto nas 5ª casas e regressa à 1ª casa da mesma forma atirando depois a patela para fora com o pé. Repete o processo para a 2ª casa, Descanso, 3ª e 4ª. feito isto coloca-se de costas junto à casa (descanso) e atira a patela para a figura. Na casa onde cair faz uma cruz e essa casa passará a ser propriedade sua.”









“Jogo das Pedrinhas”

- ALDEIA DE MAGUEIJA -

REGRAS DO JOGO

Não há registo das regras.





“Jogo das Pedrinhas”

- ALDEIA DE LALIM -

REGRAS DO JOGO

Não há registo das regras.





“Jogo dos Elásticos”

[sem registo de lugar]

REGRAS DO JOGO

Não há registo das regras.





“Jogo de Saltar à Corda”

[sem registo de lugar]

REGRAS DO JOGO

Não há registo das regras.







“Jogo do Aro”

[sem registo de lugar]

REGRAS DO JOGO

Não há registo das regras. (Manutenção do aro em equilíbrio e em andamento pelo maior tempo possível)



“Jogo do Pião”

[sem registo de lugar]

REGRAS DO JOGO

Não há registo das regras. (Manter o pião a rodar pelo maior tempo possível)







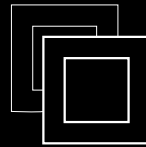




GOVERNODE
PORTUGAL

SECRETÁRIO DE ESTADO
DA CULTURA

CULTURA
NORTE



Museu
de **Lamego**