

ESCOLMA DE 10 JOGOS POPULARES (COM AS SUAS REGRAS)

1- JOGO DA CHAVE

(Tipicamente galego, embora com formas diferentes segundo as comarcas)

Muito arraigado nas comarcas ourensanas. Jogo de potência e habilidade. A sua prática está vinculada aos homens, pois nunca se viu a mulheres praticá-lo.

Material de jogo:

a) A Chave: Objecto metálico consistente numa barra de ferro ou aço, preparada para espetar no chão, que tem uma espécie de aspas no seu tramo superior, ou aletas horizontais, pequenas na cima e mais anchas debaixo, que dão voltas se som golpeadas, sobre o eixo que forma o ferro central que é clavado no chão para soste-lo todo o conjunto e oferecer branco aos tiradores. Esta barra de ferro mide aproximadamente de trinta e cinco a quarenta centímetros desde o chão até as primeiras aletas.

b) Os “pesos”: São umas pastilhas de ferro de forma circular que têm de diâmetro entre 6 e 8 cm e pesam entre 450 e 500 gramas cada uma. Soe jogar-se com dez “pessos” que devem tirarse para dar-lhe à chave.

Regras de jogo: (Podem variar segundo as zonas).

1.- O número de jogadores pode ser variável e pode ir desde dous, que se enfrentam entre si, até um número oscilável deles que se enfrentaram individualmente, por paradas ou por grupos. Para chegar ao final a sucessivas eliminatórias.

2.- A distância entre os jogadores e a chave também é variável e a miúdo soe depender da decisão dos próprios jogadores postos de comum acordo. O mais normal é que a distância seja duns 15 ou 16 metros aproximadamente.

3.- Pode jogar-se a onze, quinze ou vintecincos. Logra-se tanto, sem antes tocar no chão, cada vez que o peso toca na chave.

2.- JOGO DO PIÃO OU TROMPO

É um jogo antiquíssimo, que ainda hoje se pratica, embora cada vez menos por todo o mundo. A forma habitual do pião é uma esfera de madeira com a parte inferior em cono, rematado por uma ponta metálica, geralmente um prego, e com a parte superior achatada, tendo ao meio uma pequena cauda ou saliência também de madeira. O pião joga-se com uma das mãos, lançando-se para o chão, sem deixar escapar o cordel (baraça) que se tinha enrolado à sua volta, a partir da ponta metálica (ferrão). Sabe-se que na Malásia o pião é mais baixo e largo que em Portugal e na Galiza que lhe permite dançar (dormir) durante mais de quinze minutos. Noutros países é escavado por dentro, oco, e com aberturas, podendo, assim, emitir sons musicais. Em Trás-os-Montes e Alto Douro havia o costume de suspender o jogo, durante a quaresma, pois se dizia que jogar o pião seria “picar o corpo de Cristo”. Após um período de desinteresse, mais ou menos a segunda guerra mundial, o pião volta a jogar-se com entusiasmo.

Regras:

1.- Neste jogo utiliza-se pião e baraca.

2.- Faz-se um círculo no chão com cerca de um metro e meio de rádio, para onde todos os concorrentes lançam o pião, segundo uma ordem sorteada.

3.- O concorrente cujo pião ficar dentro do círculo, depois do movimento de rotação, será arredado do jogo, deixando lá o pião que os restantes concorrentes, uma de cada vez, tentarão, no jogo, deitar fora. O que, isto conseguir ganha cinquenta pontos.

4.- É permitido no acto do lançamento picar (nicar) o pião que está dentro do círculo.

5.- O pião pode ser aparado pelo concorrente que, depois de o ter a dançar na palma da mão, tenta tira-lo contra o que está no chão, para o fazer sair fora do círculo, de maneira que o seu também saia.

6.- O jogo tem três séries de lançamentos, vencendo o jogador com mais pontos.

3.-A TURRA-SOGA OU TRACÇÃO À CORDA

O Material para este jogo consiste numa corda com trinta metros de comprimento e quinze centímetros de perímetro. A meio da corda coloca-se uma marca vermelha e, de cada lado desta, colocam-se duas marcas brancas à distância de dois metros. Cada marca branca pertence a um grupo, à equipa que está mais perto dela. A meio de terreno, que deve ser horizontal e não escorregadio, traça-se uma linha sobre a qual deve ficar a marca vermelha antes de caminhar a luta.

Cada equipa será formada por oito ou dez homens. O jogo inicia-se com a colocação das equipas ao compreendido entre uma marca e o extremo da corda; os homens dispõem-se alternadamente de um e outro lado da corda, de modo a conseguir um equilíbrio das suas forças.

Quando o árbitro dea o sinal de “preparar”, cada homem agarra a corda com as duas mãos, vira o peito para o lado da equipa adversária, afasta as pernas e firma bem os pés no solo, de modo a conseguir uma posição favorável para o arranque ou, pelo menos, para sustentar o arranque do adversário. Neste momento a corda fica estirada mas com a marca central -a marca vermelha- sobre o riesco que divide o terreno de luta.

Quando soa o sinal de “lutar”, dado pelo árbitro, cada grupo entra em acção. Os concorrentes atiram todo o peso do corpo para trás, ficando bem os pés no solo para aguantar o primeiro embate do adversário. Então, que através de impulsos vigorosos e secos, quer através de pequenos passos, cada equipa procura progredir no terreno, descolando-se para a retaguarda com o fim de colocar a marca da equipa adversária -a marca branca- sobre a linha traçada no terreno. Por vezes, pode-se ceder bruscamente a corda, de modo a provocar o desequilíbrio e a desunião de esforços na equipa adversária, e em seguida, com um impulso conjunto e possante, retesar a corda rapidamente a provocar a queda de alguns elementos apostos:

então, deve-se aproveitar tentar arrastar os adversários. A vitória pertence à equipa que em primeiro lugar consiga colocar ou ultrapassar com a marca branca oposta a linha traçada no meio do terreno. E considera-se vencedora a equipa que em três lutas consiga primeiro duas vitórias.

Cada grupo deve evitar cometer as seguintes faltas, pois elas provocam uma desclassificação:

- a) Fazer covas no solo antes da luta.
- b) Levantar os dois pés do solo depois do sinal de “lutar”,
- c) Tocar de propósito no chão com qualquer parte do corpo além dos pés.

4.- CORRIDA OU CARREIRA DE SACOS

Practica-se na Galiza por todo o lado e em muitos países. Uma das modalidades interessantes é a corrida por equipas de três jogadores: colocam-se dois, lado a lado, e um terceiro enfia as pernas nos caços em que eles já se encontram metidos, abraçando-se-lhes. Mas a corrida mais vulgar entre nós é a individual.

Regras:

- 1.- Cada concorrente deve fazer-se acompanhar do respectivo saco, em bom estado e normal.
- 2.- O concorrente entra para dentro do saco vertical, coloca-se em posição vertical, juntamente com o saco, segura as abas da boca deste com as mãos e corre em direcção a meta, ao mesmo tempo que os outros.
- 3.- O percurso é definido pelo júri, e ganha o primeiro a cortar a meta.

5. JOGO DA RA OU DO SAPO.

Este jogo tem variantes e é do género dos jogos do burro que se praticam em diversos pontos do país. Em todos os casos há uma caixa com buracos ou quadriculas numeradas para que se lança uma moeda e a que corresponde uma pontuação. O jogo do sapo é, todavia, mais aparatoso que o do burro, por a caixa ser mais alta e complicada. Usava-se muito nas festas, feiras, junto das tabernas e até nas casas de comeres-bebes das praias do Norte, mas a americanice e

a japonice dos jogos electrónicos que se vão infiltrando nas casas das nossas cidades, vilas e aldeias onde se presente afluência de público fizeram-no esquecer e, hoje, é considerado já um jogo atrasado, dos velhos tempos “popular”, no sentido pejorativo que se atribui a essa palavra. No entanto, os jogos como o do sapo exigem pontaria, domínio quinestésico e grande concentração, em que o lance depende por inteiro do jogador, sem os efeitos automáticos de máquina ligada à corrente elétrica. Mais educativos? Sem dúvida. Esperamos que na Galiza se criem ludotecas populares, a fim de manter uma tradição e uma identidade culturais que não podem recusar-se.

Regras:

- 1.- Uma caixa com cerca de um metro de altura, tendo na plataforma superior dezoito buracos, sendo um deles a boca dum sapo. A cada buraco corresponde um cacifo que tem afixada a respectiva pontuação.
- 2.- As malhas metálicas são em número a combinar e cada concorrente só pode lançá-las, uma vez.
- 3.- Vence o que obtiver maior número de pontos.

6.- JOGO DO BARRIL OU PIPOTE

Jogo típico de comarcas vitivinícolas. Evoca os trabalhos preparatórios das vindimas em que os lavradores, directamente ou socorrendo-se de tanoeiros, consertam as varilhas para o vinho. Isso acontece normalmente entre meados de Agosto e de Setembro e é, então, natural que o jogo apareça. Quando as vasilhas ainda estão sem os tampos, o rapaizo, feito olhapim das mil e uma habilidades artesanais, descobre o processo de se divertir, enfiando-se por elas dentro, passando e repassando dum lado para o outro. Assim nasce o jogo do barril cuja história deve ser tão antiga como a destas vasilhas de madeira.

Regras:

- 1.- Usa-se um barril ou pipote dos que se utilizam para guardar ou transportar vinho, mas sem os dois tampos, e suspende-se a uma altura de cerca de meio metro do solo.

2.- Os concorrentes partem da meta, um de cada vez, e terão de passar pelo interior do barril, dele sair totalmente, voltar pelo mesmo caminho e cortar a meta.

3.- A distância entre a meta e o barril é da responsabilidade do júri.

4.- Vence a prova o que a fizer em menos tempo.

7.- JOGO DA BILHARDA OU ESTORNELA

Pratica-se em todo o país, com variantes. Jogo de certa forma perigoso, pois os paus tremalham-se com frequência e podem fazer um galo no mais pintado. Aconselha-se por isso, cautela, porque cautela e caldos de galinha...

Regras:

- 1.- O jogador põe o pau eguçado dentro de uma circunferência riscada no chão e com outro pau (o batalho) bate na ponta aguçada daquele, de maneira a levá-lo para o ar. Tenta acertar-lhe com o batalho, atirando-o o mais longe possível.
- 2.- Se o pau ficar dentro da linha dos vinte metros, o concorrente é desclassificado.
- 3.- O jogador que atira o pau mais longe, para além dos vinte metros, tem direito a cinquenta pontos e vai para dentro da circunferência, procurando evitar que os outros, um de cada vez, tentem lá meter o seu pau, a partir de determinada distância.
- 4.- Por cada vez que o defensor evitar a entrada dum pau, ganha dez pontos. Mas o atacante que tiver êxito alcança vinte pontos, perdendo o defensor dez.
- 5.- O jogo disputa-se três vezes, saindo vitorioso o que obtiver melhor pontuação.

8.- JOGOS DAS OLAS PANELAS

Na Idade Média havia as cavalhadas (do castelhano caballadas) que eram torneios de cavaleiros que, com um pau ou uma cana e a cavalo à desfilada, procuravam tocar em objectos suspensos de uma corda. O jogo das panelas com burros terá aí a sua origem. Uma espécie de imitação burlesca. Mas este jogo pode dis-

pensar, como habitualmente acontece, os bozinhos plateros e é mesmo a pé que os concorrentes tentam quebrar uma das penlas suspensas. No Ribadejo os participantes jogam ao mesmo tempo, e como têm os olhos vendados, podem, em vez de acertar nas panelas, acertar na tola uns dous outros. Jogo é jogo e ninguém toma acaso como propósito.

Regras:

- 1.- Suspensas de um fio há três panelas de barro: uma com água, outra com terra ou farelo, e, finalmente uma outra com um galo. Só o júri, no entanto, conhece o conteúdo de cada panela.
- 2.- A linha de partida dos concertantes é indicada pelo júri.
- 3.- Cada concorrente tem os olhos vendados por um elemento do júri, é por este voleado, algumas vezes, partindo depois com um pau numa das mãos para tentar quebrar uma panela.
- 4.- O pau para quebrar as panelas é igual para todos.
- 5.- É declarado vencedor o que conseguir partir a panela com o galo, de modo que este se solte.

9.-SUBIDA AO PAU ENSEBADO

Material:

Um mastro ou tronco liso com 6 a 8 metros de altura, todo com selo, ou apenas a um metro do topo.

Numa espécie de plataforma -descanso- estão expostos os prémios -um galo, uma nota de valor variável, uma broa, um garrafão de vinho, um chouriço, uma fogaça ou regueifa... O tronco será devidamente enterrado no solo, para ficar bem seguro na posição vertical.

Participantes:

Homens ou rapazes acima de 17 a 18 anos.

Desenvolvimento:

As regras limitam-se a estabelecer que cada participante deve trepar pelo mastro, atingir o seu topo e destacar o prémio exposto.

Os candidatos tentavam subir o pau, mais mui-

tas vezes sem sucesso, pois escorregavam devido à acção viscosa do sebo. Então usava-se a seguinte, “batota”: constituíam-se em equipas; cada elemento procurava “limpar” um determinado espaço do mastro (cerca de 1 metro); desta forma o último conseguia trepar ao mastro e arrebatá-lo o prémio, que compartilhava com os seus companheiros de equipa.

Trata-se de um jogo com prática já pouco usual nos dias de hoje.

Todavia, ainda, até há poucos anos, a sua prática era muito vulgar nas festas populares realizadas em centros rurais e aldeais, mormente situadas em áreas nortenhas. Em localidades marinheiras coloca-se nos peirões sobre o mar.

10.- JOGO DA FARINHA

Os jogos da farinha e do farelo são semelhantes e estão ligados ao trabalho nos muinhos, fornos de cozer o pão, lojas de ferradores e alveitares. De tudo se pode fazer um jogo e o de farelo consiste simplesmente em tirar com a boca, num só mergulho de cabeça, uma ou mais moedas de uma selha ou bacia com água e farelo. O jogo da farinha é menos chacarreiro, por não dar tanto a ideia de emporcalhar as fuças para gáudio dos mirones, recorda imediatamente a imaginação festiva de moleiros e padeiras. Emergir de uma tina de água com a cara apalhacosa toda de sapinhos e escorrilhos brancos, é de qualquer forma menos grotesco, embora cómico pelo que tem de ar carnavalesco. Eis um dos clássicos jogos populares do nordeste do país.

Regras:

- 1.- Duas bacias -uma com água e uma balinha de pedru e outra com farinha e caramelos.
- 2.- O concorrente mergulha a cabeça na bacia de água, retira a bolinha com a boca, dá-a ao monitor que lhe indica a bacia da farinha, para ele ir lá tirar caramelos, também com a boca.
- 3.- Logo que o concorrente pode ir à bacia dos caramelos, sem passar antes pela da água donde tira a bolinha.
- 4.- Logo que o concorrente retire a boca da bacia dos caramelos, termina a prova.
- 5.- Vence o concorrente que tirar mais caramelos, havendo desempate, se necessário.