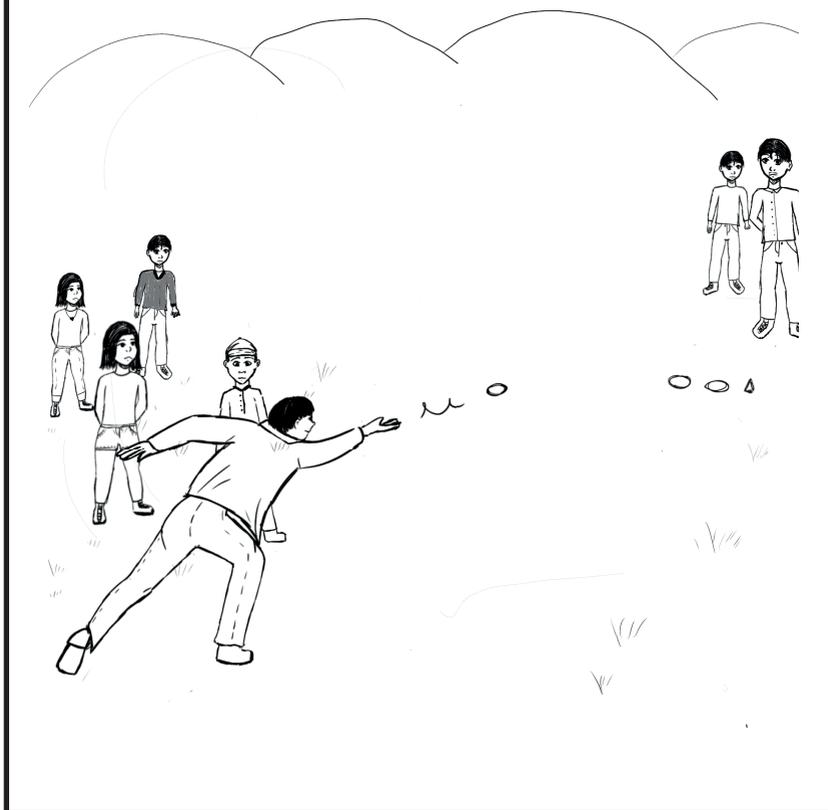


36 Jogos Tradicionais nas Terras de Trás-os-Montes



Ficha Técnica

Título	36 Jogos Tradicionais nas Terras de Trás-os-Montes
Autor	Rui Cortinhas
Ilustração	Maria Cortinhas
Design Gráfico	Rui Coelho (CIM-TTM)
Supervisão de Conteúdos	Federação Portuguesa de Jogos Tradicionais e Associação de Jogos Populares do Distrito de Bragança CIM-TTM
Revisão de Textos	Elisabete Afonso (CIM-TTM)
Coordenação do Projeto	Rui Caseiro e Isabel Andrade (CIM-TTM)
Propriedade/Edição	Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes

Índice

Índice	3
Introdução	5
Jogos para Crianças	7
Corrida de Sacos	7
Jogo da Barra e do Lenço	8
Jogo do Berlinde	9
Jogo da Cabra-Cega	10
Jogo das Cinco Pedrinhas	11
Jogo da Dança das Cadeiras	12
Jogo do Enrola	13
Jogo das Latas	13
Jogo do Lencinho em Roda	14
Jogo da Macaca	15
Saltar à corda (longa)	15
Jogos para jovens	16
Jogo das Andas (ou chancas)	16
Jogo do Arco e Gancheta	17
Jogo do Arranca trigo	17
Jogo do Burro	18

Jogo do Cântaro	19
Jogo do Eixo	20
Jogo do Espeta	21
Jogo da Galhofa	21
Jogo das Moedinhas	22
Jogo do Pião	23
Jogo do Prego no Cepo	24
Jogo da Raiola ou Chincalhão de Risco	24
Jogo da Tração à Corda em Anel ou em Quadrado	25
Jogo da Tração à Corda	26
Jogo da Paulada ao cântaro	27
Jogos de Exterior	28
Jogo da Bilharda	28
Jogo do Ensebado	29
Jogo da Ferradura	30
Jogo do Ferro	31
Jogo do Fito	31
Jogo da Malha	32
Jogo da Panca (tronco)	33
Jogo dos Paus	34
Jogo da Pedra ou Calhau	35
Jogo da Relha	36
Bibliografia	37

Introdução

Os jogos tradicionais assumem, cada vez mais, um importante papel na preservação da identidade cultural de uma região. A pesquisa e a recolha dos 36 jogos na Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes revelam um importante instrumento na preservação desse mesmo património, são atividades culturais que, com o avançar do tempo, estão a cair no desuso com tendência para o desaparecimento.

Cabral (1998) considera que, estes jogos são patrimónios lúdicos que pertencem à história das ideias, das mentalidades e das práticas sociais, revelando a expressão graciosa da alma popular e tradicional que se traduz na necessidade do lazer e a alegria do trabalho. Lavega (2013), diz-nos que, quando uma pessoa intervém no jogo tradicional, apresenta símbolos, signos e códigos que depositam em ações traços culturais representativos da sociedade na qual se vive.

Os jogos tradicionais assumem um importante papel na socialização. As suas características e particularidades são um excelente meio para a prática de exercício físico, constituem uma atividade extraordinariamente rica para o desenvolvimento integral da criança, potenciando o desenvolvimento de várias competências psicomotoras, tais como a integração em grupo, a orientação espacial, o sentido rítmico, o enriquecimento da linguagem e a formação da personalidade (Guedes, 1991; Bragada, 2002).

A atividade física serve atualmente como um meio imprescindível para o desenvolvimento ótimo das capacidades físicas, permitindo, de uma forma divertida, o aperfeiçoamento de habilidades motoras necessárias no seu dia-a-dia, através dos jogos tradicionais. Isso é facilmente conseguido.

A atualidade promove o sedentarismo, hoje facilmente se troca qualquer atividade, onde é necessário a movimentação corporal ou a conversa em roda com os amigos, pelos jogos eletrónicos, pela internet e telemóveis. A elevada incidência de sedentarismo sugere a tomada de medidas que venham a incentivar a prática do exercício físico na população, que permitam obter benefícios a curto, e mais importante, a longo prazo.

Para diminuir o sedentarismo, existe a necessidade de levar as pessoas a alterar os seus estilos de vida, criar e manter ações promotoras da saúde e de prevenção de doenças durante todo o curso da sua vida. Nesse sentido, a ativi-

dade física, praticada regularmente, em particular desde a infância, proporciona benefícios físicos e psicológicos considerados preditores da condição de saúde para a vida adulta.

Foi nesta linha de pensamento que o presente manual foi construído. Pretende-se que este seja um instrumento de apoio para todos os profissionais que operam na promoção da prática da atividade física junto da população. Pretende-se, paralelamente, com este levantamento que seja preservada a riqueza cultural imaterial que nos é fornecida pelos jogos tradicionais.

Este livro apresenta um levantamento dos jogos tradicionais praticados no território das Terras de Trás-os-Montes, com a descrição, as regras e as vantagens físicas associadas à prática dos mesmos.

Para verificar as capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes nos jogos foi tido em conta que as capacidades condicionais são determinadas por componentes energéticas, predominando o processo de obtenção e transformação de energia, sendo por isso de carácter quantitativo. Por sua vez, as capacidades coordenativas são essencialmente determinadas pelas componentes onde predominam os processos de condução do Sistema Nervoso Central (SNC). De carácter qualitativo, estas atuam no desenvolvimento da condição humana de forma a que seja possível dominar de forma segura e económica a ação motora, tanto em situações automatizadas como também em situações imprevisíveis, situações que necessitam de uma rápida adaptação. É devido a estas capacidades que a aprendizagem do movimento técnico se efetua.

Os jogos são agrupados em três grupos: jogos para crianças, jogos para jovens e jogos de exterior. Esta divisão é feita analisando o risco associado, a complexidade dos jogos e a segurança, resultante da prática dos mesmos.

Os jogos tradicionais, tal como refere Bragada J. (2002), definem-se como atividades lúdicas, recreativas e culturais praticadas por crianças, jovens e adultos, as quais são perpetuadas ao longo de gerações quer pela oralidade, quer pela observação, quer pela imitação. Nesta linha de pensamento, os jogos tradicionais assumem-se como um importante meio para a socialização, acessíveis a toda a sociedade. Uma vez que são versáteis, permitem a cada jogador criar novos pormenores e, eventualmente, introduzir pequenas alterações/adaptações nas regras para que os jogos sejam mais acessíveis a todos. A adaptabilidade é, assim, uma das grandes particularidades dos jogos tradicionais, pois são atividades que se conseguem adaptar facilmente ao meio envolvente e a quem as pratica.

Jogos para crianças

Corrida de Sacos

Apesar de a corrida de sacos ser um jogo de origem desconhecida, é, no entanto, jogado em todo o mundo. O material utilizado são sacos de serapilheira, tecido ou outro material alternativo.

A vida quotidiana da população de outrora, além do trabalho diário, também era preenchida por diversões e a corrida de sacos era uma delas. A corrida de sacos é um jogo tradicional muito praticado pelas crianças.

Para se jogar, para além dos sacos, são necessários pelo menos dois jogadores, (não havendo um número máximo para os mesmos), um espaço amplo, plano e livre de obstáculos e, de preferência, com um piso macio.

Para começar, desenham-se duas linhas no chão: uma de partida e outra de chegada, podendo-se, em alternativa, fazer-se um circuito vai e vem. A corrida de sacos é jogada com um saco para cada jogador que deverá entrar no saco de forma a poder saltar.

Depois disso, os jogadores colocam-se atrás da linha de partida e dá-se início ao jogo. Cada jogador entra no seu saco, segura-o com as mãos e começa a diversão. Cada jogador desloca-se a saltitar e realiza dessa forma o circuito previamente definido.

Se, durante a corrida, os jogadores caírem, não há nenhum problema, podem levantar-se e continuar a saltar. O que não pode acontecer é sair do saco, não podem empurrar ou fazer batota e se isso acontecer, serão desclassificados do jogo. Tal como refere Cabral (1998), ganha o primeiro que atingir a meta.

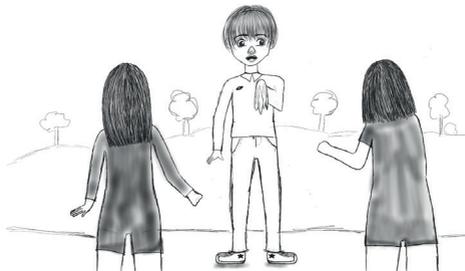


Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: agilidade, equilíbrio, força e velocidade.

Jogo da Barra do Lenço

É um jogo coletivo e jogado por equipas compostas por quatro ou mais jogadores e um juiz, designado de «mãe». Cada equipa atribui números a cada um dos jogadores, de modo secreto.

As equipas são colocadas frente a frente e separadas pela mesma distância do



centro, onde se coloca a «mãe», que segura um lenço na mão e vai chamando, um número de cada vez. Os jogadores das equipas que possuem o número chamado devem correr para apanharem o lenço, sem serem tocados pelo adversário e, seguidamente, regressam à zona onde se encontra a sua equipa, ganhando 1 ponto. Se conseguirem correr em direção à linha da outra equipa, sem serem tocados, ou seja, passar a “barra” da equipa adversária, ganham 2 pontos.

Se o jogador que tiver o lenço for tocado pelo jogador adversário, ganha 1 ponto, mas se o adversário conseguir retirar o lenço ao jogador que o recolheu da «mãe», sem lhe tocar no corpo, o lenço passa a ser jogado e pontuado a seu favor. Se os jogadores demorarem muito tempo a retirar o lenço, a «mãe» pode chamar outro número para auxiliar os colegas de equipa.

Para além dos números, existem duas palavras que entram no jogo, “água” e “fogo”. Sempre que a «mãe» disser “água”, os jogadores das equipas não se podem mexer, para não perderem todos os pontos acumulados. Quando a «mãe» disser “fogo” todos os jogadores podem tentar apanhar o lenço e ganharem os pontos em jogo.

Vence a equipa que acumular 20 pontos ou tiver mais pontos no tempo de jogo definido.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:

velocidade, agilidade, cooperação, capacidade de decisão e concentração.

Jogo do Berlinde

O jogo do Berlinde cuja origem remonta à Antiguidade Clássica, existindo vestígios do jogo na Grécia, intitulado “Tropa”, era jogado com azeitonas atiradas a covas. Em Roma, era jogado com nozes e avelãs atiradas para um vaso. Jogado por duas a seis crianças, pode ser realizado individualmente, todos contra todos ou em equipas.

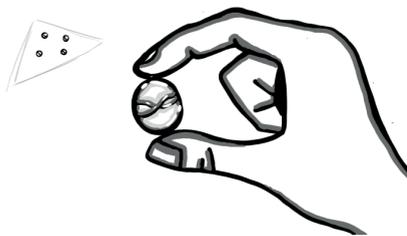
Num terreno plano e térreo, é desenhado um triângulo no chão, onde os jogadores colocam o mesmo número de berlindes.

Sorteada a ordem de participação, cada jogador joga o seu abafador – um berlinde de tamanho superior, de uma raia a 3 ou 4 metros do triângulo, procurando tirar para fora das linhas o máximo de berlindes possível.

Se o abafador ficar fora do triângulo, os berlindes que saírem passam a pertencer ao jogador que lançou o abafador e o jogador continua a jogar procurando tirar mais berlindes do triângulo. Se nenhum berlinde sair, a jogada passa para outro jogador, que lança o seu abafador. Quando o abafador ficar dentro das linhas do triângulo, ou na raia, mesmo que tenham saído berlindes, o jogador terá de colocar no triângulo o número de berlindes que o grupo inicialmente acordou.

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

O jogo termina quando não houver berlindes no triângulo e ganha quem conseguir juntar mais berlindes.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:

destreza, coordenação óculo-manual e precisão.

Jogo da Cabra-Cega

Este jogo é uma brincadeira popular entre as crianças e é praticada em vários países, sendo a sua origem incerta.

É um jogo coletivo, com um mínimo de 6 jogadores e é praticado 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, sobre si próprio, três a quatro vezes até perder ligeiramente o sentido de orientação. Os restantes jogadores colocam-se à volta da cabra-cega e tocam-lhe levemente e dizem «cabra-cega», ou dialogam com a cabra-cega entoando algumas canções, tais como:

“Cabra-cega, donde vens?

Do moinho.

O que trazes?

Pão e vinho.

Dás-me um bocadinho?

Não! É para os meus filhinhos.”



Devem fazer isso, sem se afastarem muito da cabra-cega, mas tendo o cuidado de não se deixarem 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 tato. Se conseguir adivinhar quem é o jogador apanhado, este passará a ser vendado e torna-se a próxima cabra-cega. Caso não o reconheça, terá de o largar e procurar outro jogador.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:

coordenação, tato, concentração e orientação espacial.

Jogo das Cinco Pedrinhas

Este jogo é conhecido pelos vários nomes «Cinco Marias», «Jogo do Osso», entre outros. Em Portugal, este jogo é maioritariamente feminino e é jogado entre 2 ou 4 jogadores.

Escolhem-se 5 pedras ou jogas redondas.

O jogo consiste em três fases: do um a quatro, do bio, do niche ou quite.

Na primeira fase, o jogador que espalha as pedrinhas pega numa delas, atira ao ar e procura apanhar as restantes, podendo apanhar uma ou mais entre aquelas que estão no chão em cada jogada. Deve usar a mesma mão com que atirou a primeira pedra ao ar e sem que esta toque no chão.

Na fase «bio», tem que apanhar as quatro pedrinhas enquanto entoia «Ó bio dá-me um; Ó bio dá-me dois; Ó bio dá-me três; Ó bio dá-me quatro.» (Cabral 1998a, pp. 136-7).

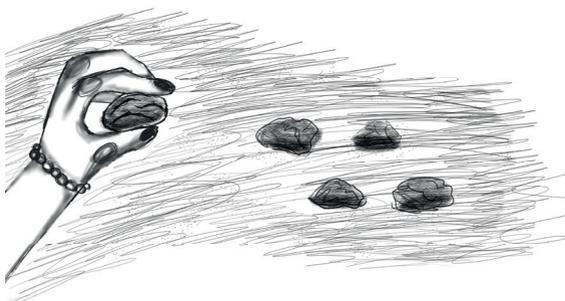
Na fase do quite ou niche, a jogadora põe a mão esquerda com o indicador e o polegar apoiados no chão, de modo a fazer uma ponte. Atira a pedra ao ar e, antes de cair, vão-se colocando as outras pedrinhas, uma a uma debaixo da ponte.

Seguidamente, repetem-se a primeira e a segunda fases e à terceira aumenta-se o grau de dificuldade, criando uma covinha entre as falanges dos dedos médio e indicador, onde são colocadas as pedrinhas, jogada a jogada, enquanto a primeira pedrinha é atirada ao ar.

Se algum dos jogadores falhar, jogam os outros e o que falhou só poderá realizar a sua jogada, depois de todos terem jogado. Vence quem completar primeiro o jogo.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:

destreza e coordenação óculo-manual.



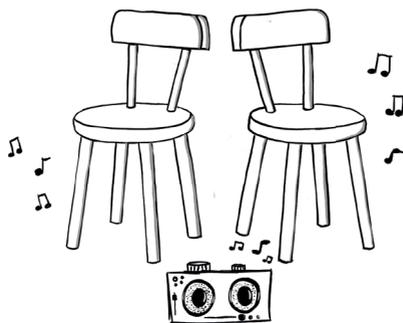
Jogo da Dança das Cadeiras

É um jogo praticado em todo o mundo, de origem temporal e espacial desconhecida.

É jogado por 6 ou mais jogadores, quase sempre crianças.

Num espaço amplo são colocadas, em círculo, cadeiras de número inferior ao número de jogadores. As cadeiras ficam viradas para fora, de modo que seja possível os jogadores ficarem sentados.

Um juiz dá a partida e os jogadores, que se encontram de pé e à volta das cadeiras, percorrem o espaço até o juiz dar sinal de interrupção. Nesse momento, os jogadores têm que se sentar nas cadeiras. Fica excluído o jogador que fica sem cadeira.



Após a sua eliminação, retira-se uma cadeira do jogo e volta-se a jogar da mesma forma até ficarem apenas dois jogadores. Vence o jogador que ficar sentado na última e única cadeira.

Este jogo pode ser jogado com música ou sons, por exemplo palmas.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:

velocidade, destreza e concentração.

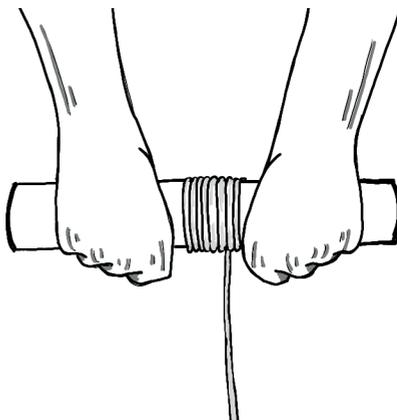
Jogo do Enrola

Pode ser jogado com vários tipos de materiais, pedras, madeira, ferro ou sacos de areia. Envolve dois ou mais jogadores colocados lado a lado.

Cada jogador segura um pau na mão, onde está fixado um cordel com cerca de 5 metros, sendo que, na outra extremidade do cordel, existe fixo um objeto com peso.

Define-se o número de jogadas em que cada jogador tem que enrolar o mais rapidamente possível o cordel no pau e

deslocar o peso ao longo de um percurso previamente marcado. No final de cada jogada, os jogadores colocam o peso no local inicial e retomam o processo de enrolar o cordel. O jogo é constituído por três jogadas, em alternativa, também poderá ser decidido numa só jogada. Vence quem efetuar o percurso mais rápido, numa só jogada ou nas três jogadas.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:
motricidade fina e destreza.

Jogo das Latas

É criada uma “torre” com latas, em cima de uma mesa e os jogadores são

colocados a uma distância de, pelo menos, três metros da “torre”, definida por uma linha no chão.



Por detrás dessa linha, os jogadores têm de derrubar o maior número de latas possível, lançando a bola contra as latas e fazendo-as cair.

Ganha o jogador que derrubar mais latas num só lançamento.

Em alternativa, o jogo pode ter pontuação. Pode ser definida pelo número de vezes que cada jogador faz o lançamento para derrubar todas as latas em jogo. O jogo pode ser realizado por equipas, com o mesmo número de elementos. Ganha a equipa que derrubar todas as latas, com menos lançamentos, cada jogador faz apenas um único lançamento.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, coordenação óculo-manual e precisão.

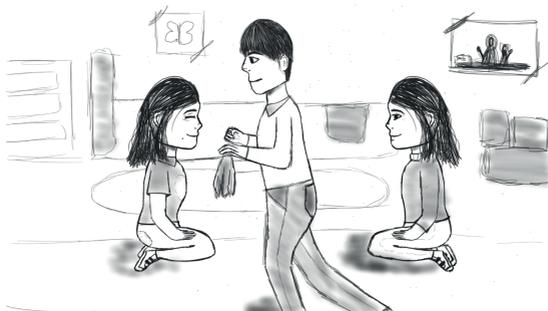
Jogo do lençinho em roda

Desconhece-se a origem do jogo. Tem a característica de poder ser jogado por equipas mistas e num espaço interior ou exterior.

Os jogadores fazem uma roda e sentam-se, escolhem um jogador que fica com o lenço na mão.

O jogador que fica com o lenço começa a andar à volta da roda e os jogadores que estão na roda vão cantando «o lençinho vai na mão, vai cair ao chão». O jogador que tem o lenço, discretamente, deixa-o cair nas costas de um dos jogadores sentados na roda. Se este estiver atento, pega no lenço, corre atrás do jogador que o deixou e se o apanhar antes de completar uma volta, fica com o seu lugar na roda. O jogador que foi apanhado vai para o centro da roda e fica excluído do jogo. Se não for apanhado, senta-se no lugar do outro e continua o jogo. Repetem-se as jogadas até não haver jogadores para fechar a roda.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: velocidade, destreza e concentração.



Jogo da macaca

Numa superfície plana é desenhado no chão um T duplo, em quadrados numerados pelas casas 1, 2, 3, a dupla 4/5, a casa 6, a dupla 7/8 e um semicírculo denominado de céu onde termina o jogo. São usados seixos como malhas.

O jogo da macaca envolve sempre dois ou mais jogadores. A ordem de jogadores é sorteada, previamente.

A malha 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 a pé-coxinho, e deverá passar por cima da casa onde se encontra a malha sem tocar nela. Fazendo um duplo apoio no 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, continua a jogar atirando a pedra para a seguinte casa. Se falhar, passa a jogada ao jogador

seguinte e retoma a sua vez, quando der a volta a todos os jogadores, para lançar novamente a malha.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:

agilidade, equilíbrio e coordenação óculo-manual.

Saltar à Corda (longa)

Num espaço amplo e sem objetos, colocam-se duas pessoas frente a frente, cada uma delas segura uma das extremidades da corda. O jogo inicia com o movimento giratório da corda, para que os jogadores possam saltar e entrar um de cada

vez, com a corda sempre em movimento. Perde o jogador que falhe o salto e faça parar a corda. Ganha quem conseguir completar todos os saltos com a corda em movimento.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:
agilidade, destreza e resistência.



Jogos para Jovens

Jogo das Andas (ou chancas)

As andas foram criadas para ajudar a atravessar ribeiros de forma a que as pessoas não molhassem os pés.

Mediante a confiança, a destreza e o espírito aventureiro de cada um, existem andas de diversos tamanhos, que deixam os “jogadores” a diferentes alturas do chão. Os mais pequenos ficam encantados ao ver quem sobe às andas e fica “gigante”, enquanto as manobram com grande destreza e



equilíbrio, aplicando velocidade, em relação aos adversários, de modo a cortar a linha da meta em primeiro lugar. Deve ser jogado em terreno plano em forma de corrida ou pelo simples ato de experimentar andar mais alto.

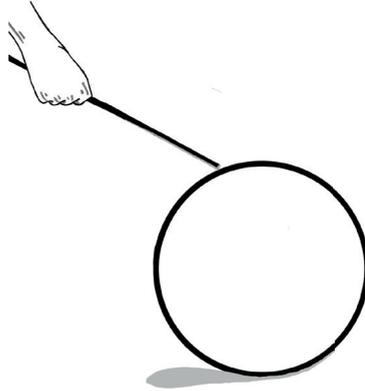
Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: agilidade, destreza e equilíbrio.

Corrida do Arco e Gancheta

Pode ser jogado individualmente ou em equipa, em que cada jogador tem um arco e uma gancheta que lhe permite rolar e dirigir o arco. Marcada a linha de partida e a linha da meta, o objetivo é chegar o mais rápido possível ao final do percurso, sem que o arco caia ou tombe. Se o arco cair, o jogador tem que regressar à linha de partida e retomar o percurso.

Vence o jogador que chegar mais rápido à meta.

Este jogo também foi jogado, mais tarde com aros de bicicleta ou pneus e um pau ou no caso de o pneu ser grande, com dois paus para o conduzir melhor.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, destreza e coordenação motora.

Jogo da arranca trigo

É um jogo jogado entre duas equipas. Uma das equipas “amochar” e a outra salta.



A equipa que fica primeiro a “amochar” escolhe um elemento extra para servir de “cabeceira” que se encosta a uma parede ou a um tronco (pode estar sentado) e que serve de suporte para a equipa que vai “amochar”.

Os elementos adotam a posição do tronco fletido à frente, agarrados pela cintura uns aos outros em cadeia, o da frente

agarra-se à “cabeceira”.

Quando a equipa que “amocha” estiver preparada, os elementos da outra equipa vão saltar-lhe para cima das costas. Antes de iniciar a corrida preparatória para o salto, cada elemento tem que pronunciar a frase “arranca trigo para cima do meu amigo” ou “arranca cevada para cima do meu camarada”. Se não disser nada a sua equipa é castigada e trocam de posições.

Depois de saltar para as costas dos colegas, não podem tocar com os pés no chão nem mostrar os dentes.

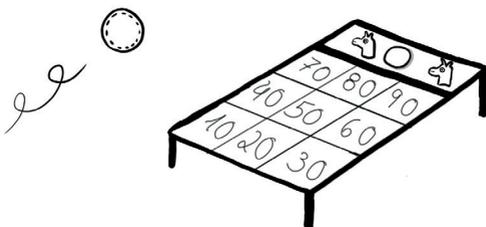
Se todos conseguirem saltar e permanecerem alguns segundos nas costas dos colegas, a “cabeceira” dá-lhes uma ordem que têm de cumprir, por exemplo: descer pelo lado direito, ficar em pé-coxinho ou efetuar um determinado percurso. Se o conseguirem todos fazer, continuam a saltar. Caso contrário “amoçam”.

O elemento da “cabeceira” tem a função de árbitro. Pode acontecer que os que “amoçam” não aguentem o impacto e/ou peso dos adversários, se isso acontecer, voltam a “amochar” e inicia o jogo.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, agilidade e cooperação.

Jogo do burro

Praticado por gregos e romanos com ferraduras, o jogo do burro é atualmente praticado em todo o país, há mais de um século. Existem algumas variantes, tal como refere António Cabral na obra Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos (1998), umas com caixa de madeira alta – o Burro de pé, ou baixa – o Burro deitado.



Para jogar, é necessário um tabuleiro de jogo e as respetivas malhas. Marca-se uma linha de lançamento a uma distância aproximada entre os 3 m e os 5 m e pode ser jogado no interior ou no exterior.

É jogado em equipa. Sorteia-se a ordem dos jogadores que deverá ser mantida até ao fim do jogo. Cada jogador lança 2 malhas consecutivamente e, depois de confirmada a pontuação obtida, retiram-se as malhas de cima da marcação e joga 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. Acertando no buraco central da caixa, ganha 100 pontos.

Vence o jogador que obtiver primeiro o quantitativo total (300, por exemplo) definido no início do jogo.

A pontuação pode variar de zona para zona, como, por exemplo: se um jogador, depois de lançar uma malha, acertar na imagem do burro, perde todos os pontos que tiver ou perde um determinado número de pontos.

Capacidades psicomotoras desenvolvidas e predominantes: coordenação óculo-manual.

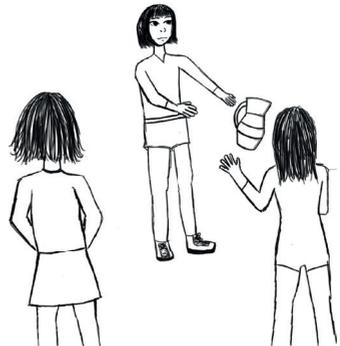
Jogo do cântaro

É jogado durante a quaresma, sendo o principal objetivo conseguir trocar o cântaro ou “bilha” entre os jogadores, durante o máximo de tempo possível, passando pelo ar de jogador em jogador, sem que caia ao chão e se parta.

O jogador que deixava cair o cântaro, partindo-o, tinha de pagar uma rodada de vinho a todos os participantes.

Não havia contagem do tempo, o jogo durava enquanto o cântaro não caísse ao chão.

Tanta vez que o cântaro andava pelo ar que acabava por acontecer o inevitável: caía ao chão e partia-se, em consequência do ligeiro descuido, quer por erro de avaliação da distância, quer por troça de algum mais traquina ou por um brincalhão desmancha prazeres.



Caso o cântaro seja substituído, o jogador que o deixou cair fica fora do jogo.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, destreza e coordenação motora.

Jogo do eixo

Trata-se de um jogo tradicional muito popular.

É jogado por vários jogadores. Para jogar, basta conseguir saltar com as pernas afastadas, colocando as mãos sobre as costas dos outros jogadores, dobrados sobre si próprios.

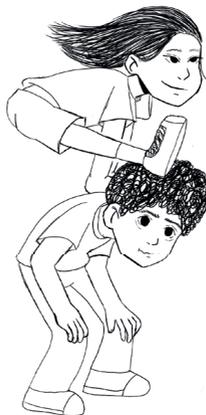
Os jogadores, depois do sorteio, colocam-se em fila. O primeiro “amoça”. O segundo, depois de saltar, “amoça” também, deixando um espaço de três ou quatro passos entre si e o último jogador, e, assim, sucessivamente até ao último da fila saltar.

São eliminados os que não conseguirem saltar.

A cada rodada, todos vão elevando o dorso, quando “amoçam”, para ficar mais alto o salto.

Este jogo pode ser jogado num espaço interior ou exterior, desde que não tenha obstáculos e e possua dimensões adequadas ao número de jogadores.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, agilidade e coordenação motora.



Jogo do Espeta



Para jogar, é necessário um círculo desenhado no chão arenoso e, no mínimo, dois jogadores. Antes de iniciar o jogo, faz-se um sorteio entre os jogadores. Cada jogador lança o seu prego com o objetivo de o espetar dentro do círculo. À medida que espeta o prego vai conquistando “território”.

A conquista de território faz-se traçando uma linha entre o ponto onde o prego anteriormente foi espetado e o ponto atual. A distância entre cada lançamento não pode ser superior à medida do pé do jogador, se esta for superior é considerada jogada inválida e passa a vez ao próximo jogador.

Cada vez que um jogador não consiga enterrar o prego ou que a inclinação deste não permita a colocação de um dedo entre a superfície do solo e o prego, perde a jogada.

Ganha quem conquistar o maior território.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes:
coordenação óculo-manual e precisão.

Jogo da galhofa

O jogo da luta tradicional da galhofa tem perdurado ao longo dos tempos, em algumas aldeias do concelho de Bragança. É uma forma de luta, de origem portuguesa, que se tem mantido sem qualquer regulamentação ou sistematização ao longo do tempo.

Originalmente, este tipo de luta fazia parte do ritual que marcava a passagem dos rapazes a adultos e que acontecia durante as festas dos rapazes realizadas em currais cobertos com palha.



O objetivo deste jogo é derrubar e imobilizar o adversário, mantendo-lhe as costas e os ombros assentes no chão. Qualquer movimento mais violento, como puxões, murros ou pontapés, não são permitidos neste jogo.

A luta inicia e termina com um abraço entre os dois jogadores.

Uma importante regra é jogar descalço e em tronco nu ou usar camisolas justas para dificultar que o adversário se agarre em calças de ganga ou de qualquer outro material robusto.

Curiosamente, as técnicas são muito similares às do judo.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força e agilidade.

Jogo das Moedinhas

Este jogo surgiu com a invenção da moeda.

Pode ser jogado por dois ou mais jogadores, cada um com 3 moedas, definindo-se a ordem de participação no jogo. O jogador coloca as mãos atrás das costas e decide o número de moedas que vai esconder na mão. Seguidamente, coloca a mão fechada à frente e começa o jogo: o objetivo é acertar no número de moedas que se encontram nas mãos que estão à frente, ganha o ponto quem adivinhar esse número.

É jogado entre rapazes ou homens. O vencedor ganha as moedas dos adversários. Quando era jogado nas tabernas e entre homens, quem perdia pagava uma rodada (Pereira 2006).

A variante descrita é jogada a dois ou mais jogadores, cada um com 5 moedas.

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 me-

nos tempo os pontos pré-definidos tal como diz Pereira (2006).



Capacidades psicomotoras desenvolvidas e predominantes: capacidades de estratégia e decisão.

Jogo do pião

É jogado em todo o mundo e, maioritariamente, por rapazes. De origem incerta, no entanto, existem evidências da sua existência na Mesopotâmia, datadas de 3000 a.C.

Podem jogar o jogo dois ou mais jogadores. Cada participante possui um pião e uma corda.

Depois de sorteada a ordem de participação, cada jogador enrola o cordel à volta do pião e faz o lançamento. O objetivo do jogo é lançar o pião para dentro do círculo, desenhado no chão com cerca de 1,5 m de diâmetro, de modo que role o maior tempo possível e tentando afastar, para o exterior do círculo, os outros piões ou obrigando-os a parar.

O pião pode ser «aparado», ou seja, apanhado do chão com a mão, enquanto gira, fazendo-o girar na mão, para poder lançar novamente, na tentativa de «picar» os que se encontram dentro do círculo, empurrando-os para fora e simultaneamente saindo também, para continuar em jogo, pois o pião deve acertar no círculo, mas deve sair para fora deste para os outros jogadores não lhe acertarem.

Os lançamentos são feitos à vez por cada jogador 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 os piões que estão «de castigo» não forem atingidos, saem do castigo ficando «de castigo» os que ficaram dentro do círculo.



Capacidades físicas e psicomotoras

desenvolvidas e predominantes: destreza e coordenação óculo-manual.

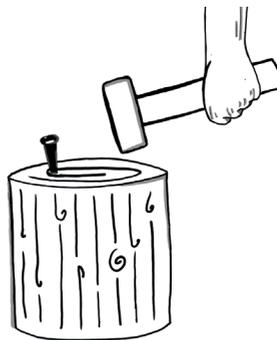
Jogo do Prego no Cepo

Era jogado frequentemente por homens nas tabernas.

Pode ser jogado por dois ou mais jogadores.

Cada jogador tem o seu prego ou pode existir apenas um prego para todos.

Num cepo de madeira macia, coloca-se um prego com dimensões entre 15 a 20 cm. Cada jogador tem direito a uma martelada por jogada. O objetivo é espetar o seu prego o mais depressa possível com menos marteladas.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, coordenação óculo-manual e precisão.

Jogo da Raiola ou Chincalhão de Risco

Era um jogo masculino e coletivo, jogado por duplas, comum em tabernas. Jogado com muita frequência no final de um dia de trabalho ou nas horas livres, era um momento de convívio, a equipa derrotada pagava uma rodada de bebidas aos vencedores. Para jogar, é necessário o seguinte material: as moedas, um fio de marcação ou um material alternativo para o mesmo efeito e a tábua de jogo.



Quando jogavam no interior, era colocada a tábua com o desenho da raia a 2,5 metros de distância, eram distribuídos os jogadores por cada equipa e cada jogador tinha uma moeda para jogar.

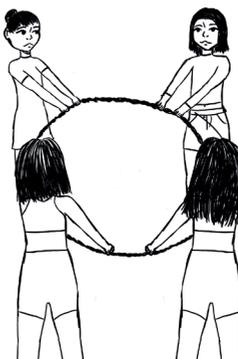
Quando jogavam no exterior, era marcada a raia de lançamento e a raia de jogo com uma distância entre os 3 e os 5 metros de comprimento variável entre os 70 cm e os 80 cm.

No exterior, o terreno deve ser plano e amplo e, no interior, uma sala sem obstáculos, com espaço suficiente para colocar a tábua de jogo e a raia de lançamento. Todas as jogadas iniciam a valer 3 pontos e o jogo termina quando se atingem os 30 pontos, correspondendo 15 dos mesmos a pontos “de baixo” e os outros 15 a pontos “de cima”. Uma equipa pode colocar três tentos à pontuação em jogo, antes e após a sua jogada, mas não pode aumentar a pontuação duas vezes seguidas. Caso a moeda de uma das equipas fique na raia, são somados 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 válida. Atingidos os 14 pontos de «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. Para vencer o jogo, as equipas terão de conseguir ganhar dois jogos.

Capacidades psicomotoras desenvolvidas e predominantes: coordenação óculo-manual.

Jogo da Tração à Corda em Anel ou em Quadrado

O jogo da tração em anel ou em quadrado é uma variante do jogo da tração à corda. Era jogado num terreno plano e sem obstáculos. Para jogar é necessária uma corda, unida nas extremidades, previamente marcada com quatro marcas com a mesma distância entre elas. Cada jogador é colocado na marca da



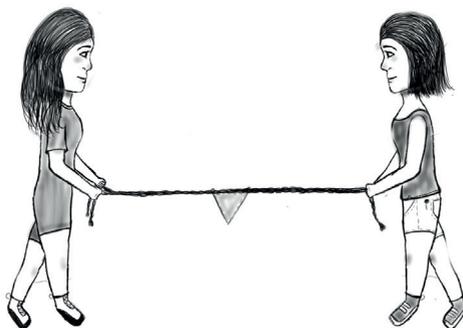
corda e na frente da mesma coloca-se um prémio. Dá-se início ao jogo até um dos jogadores alcançar o prémio, apurando-se assim o vencedor do jogo.

Pode ser jogado individualmente, no sistema de todos contra todos, mas também é possível jogar em equipas, onde as quatro equipas jogam umas contra as outras. Tradicionalmente, era colocado um prémio no local das marcas e quem ganhasse ficava com o prémio que podia ser pão, fumeiro ou vinho.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, destreza e coordenação motora.

Jogo da Tração à corda

A origem dos jogos realizados com corda é desconhecida. Ao que tudo indica surgiram com a criação desse mesmo material, ou seja, em épocas remotas da humanidade. O que se sabe é que um dos primeiros jogos de corda conhecido foi “o cabo-de-guerra”, presente nos primeiros jogos olímpicos entre os anos 1900 e 1920 (Santos, 2012).



São necessárias duas equipas com igual número de elementos (geralmente cinco jogadores de cada lado).

No chão, é marcada uma linha central. Usa-se uma corda de sisal (+/- 10 metros) e um lenço a marcar o meio da corda, num terreno plano e livre de obstáculos.

É jogado por duas equipas, maioritariamente homens, com o mesmo número de jogadores. Cada equipa fica colocada nas extremidades da corda e à mesma distância do lenço colocado sobre a linha central.

Ao sinal do árbitro, cada equipa puxa a corda para o seu lado, ganha aquela que conseguir arrastar a outra equipa, fazendo com que o primeiro jogador 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.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, cooperação e destreza.

Paulada ao Cântaro

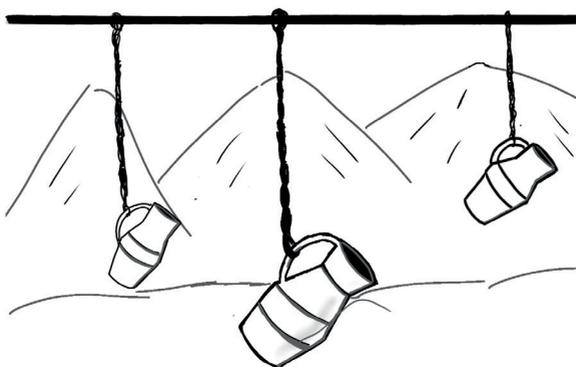
A paulada ao cântaro ou à bilha era jogado principalmente durante as festas religiosas.

São necessários três cântaros suspensos numa corda. Dentro de um dos cântaros, coloca-se uma recompensa (por exemplo, rebuçados ou moedas); dentro dos outros dois, colocam-se «enganos» (farinha, areia, água ou ovos).

Cada participante com os olhos vendados, após ter sido girado cinco vezes por um elemento do júri, vai tentar partir um dos cântaros com o pau.

Vence quem partir o cântaro com o prémio.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, orientação espacial e precisão.



Jogos de exterior

Jogo da Bilharda

É necessário um espaço amplo ou “lameiro” (prado), um pau com o comprimento aproximado de 1 m a 1,5 m para cada jogador e uma só bilharda, um pau de 8 a 10 cm. Pode ser jogado por grupos de três a seis jogadores.

Os jogadores são dispostos de forma circular, separados por dois metros. Cada jogador traça um círculo (“poça”) no chão, tendo que cada jogador tocar no mesmo, em toda a volta, com a extremidade do seu pau.

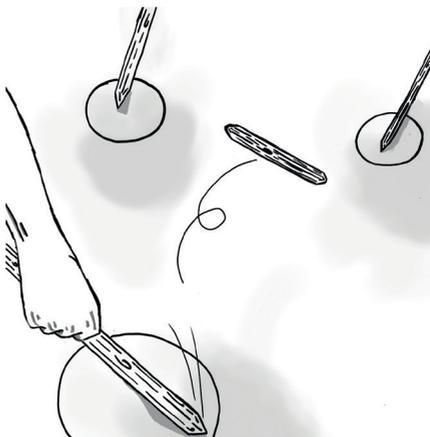
Para determinar qual é o jogador que fica com a bilharda em primeiro lugar, um deles pega em todos os paus e bilharda e atira-os, simultaneamente, por cima da cabeça para trás das costas, para longe. O dono do pau que fica mais próximo da bilharda é o primeiro a lançar.

Quando os jogadores estiverem preparados com a extremidade do seu pau na sua “poça”, o que tiver a bilharda lança-a de forma a que caia verticalmente entre os círculos. Os outros podem bater-lhe e atirá-la para longe. Quem a lançou tem que ir, imediatamente, buscá-la com o pau e tentar colocá-la numa das “poças” dos outros que, entretanto, têm de ir esfuracar (esburacar), obrigatoriamente, na poça de quem foi buscar a bilharda, tentando alargá-la no seu limite.

Se, entretanto, o lançador acertar com a bilharda numa das outras “poças”, ganha a bilharda.

Se bater na bilharda e falhar, fica com a bilharda e será ele a lançá-la ao ar, novamente. Se falhar duas ou mais vezes, fica com a bilharda o primeiro a levantar o pau da sua poça.

Perde o jogador que ficou com a poça maior, pois é sinal que gastou muito tempo a ir buscar a bilharda, cada vez que a lançou.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, cooperação e precisão.

Pau Ensebado

De origem obscura, em Portugal, o pau ensebado é frequentemente jogado durante os Santos Populares. Existem algumas variantes relativamente à colocação do sebo e aos diversos prémios possíveis (Cabral 1998b, p. 90-1).

Podem participar dois ou mais jogadores, sem idade definida.

É jogado maioritariamente por homens, pois antigamente as mulheres não usavam calças.

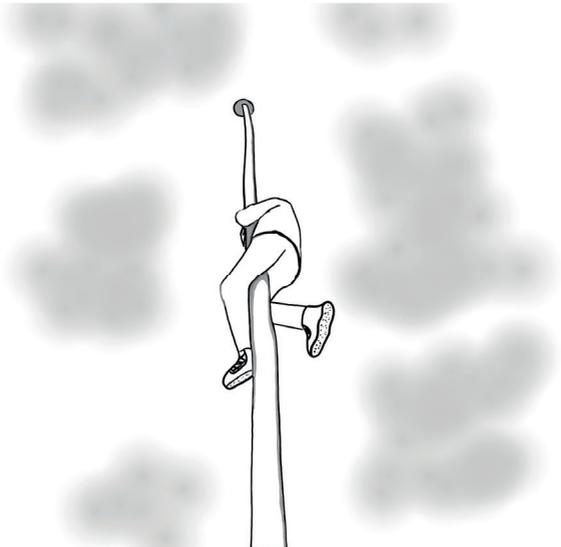
Instalava-se, no terreiro, um tronco de pinheiro ou eucalipto descascado, o mais liso possível, com cerca de 6 metros de altura e bem ensebado (com gordura de animal ou óleo). Pendurava-se no topo um salpicão, um bacalhau ou um presunto.

Cada jogador, pela ordem sorteada, tentava subir ao tronco descalço e com roupa fina. Para cada prova, definia-se um tempo, geralmente 5 minutos.

O júri, quando via que o tronco estava a ficar sem sebo, pois as calças dos jogadores limpavam a gordura, colocavam mais gordura, através de uma escada de “passais” de madeira.

O jogador que conseguisse chegar ao cume “conquistava” o prémio e levava-o para casa, isto se não o dividisse logo com os amigos.

Era um motivo de grande orgulho para o vencedor quando o jogo era efetuado fora da sua localidade, pois era recebido como um herói na sua terra natal.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, agilidade e coordenação motora.

Jogo da Ferradura

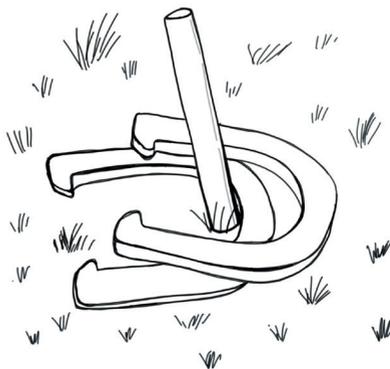
Proveniente da Antiga Grécia e de Roma, é disputado individualmente ou em equipas de dois jogadores.

O objetivo é lançar as ferraduras com um lançamento baixo e tentar rodear um pino ou paulito de aproximadamente 40 cm.

Depois de sortear a ordem de participação, é espetado um pino no chão a uma distância entre 20 e 30 metros, da linha de lançamento. Cada jogador individualmente tem que lançar duas ferraduras de modo a encaixá-las no pino. 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, 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, vence a ferradura mais próxima do pino que ganha 1 ponto.

A tática do jogo é fazer um lançamento que atire as ferraduras do adversário para longe do pino (Cabral 1998; Pereira 2006). Os jogos podem ser disputados a 21, 30 ou 50 pontos.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, destreza e precisão.



Jogo do Ferro

O ferro é lançado por baixo atrás da raia. O objetivo é lançar o ferro de forma que este atinja a maior distância. No entanto, tem que cair sempre com uma das pontas e, também, para a frente. Se cair para trás, é nulo. Ganha o jogador que atira mais longe. Enquanto o ferro não tocar o chão, o jogador não pode ultrapassar a raia.



Para se jogar, é necessária uma barra de ferro cilíndrica, utilizada nos trabalhos agrícolas, com cerca de 1,5 metros de comprimento e 0,05 metros de diâmetro. É jogado individualmente sendo necessária uma zona de jogo ampla e com alguma dimensão quer na largura quer no comprimento.

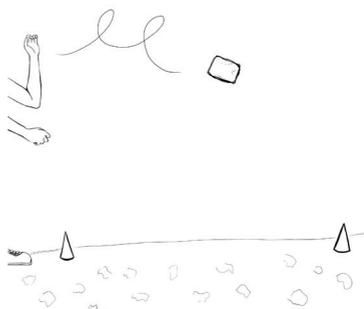
Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força e destreza.

Jogo do Fito

O Jogo do Fito é disputado por equipas de dois elementos.

O material necessário são dois fitos (ou vintes) e quatro malhas (pedras escolhidas para o efeito).

Antes de iniciarem o jogo, colocam-se os



vintes à distância medida e é efetuado o sorteio da ordem de lançamento. Essa distância varia de zona para zona, mas vai de 17 m a 25 m na região.

Cada jogador, atrás de um dos vinte, tenta, com a sua malha, derrubar o vinte do lado oposto ou aproximar o mais possível do vinte para, desta forma, ganhar um ponto no jogo. De seguida, jogam os outros jogadores, alterando os lançamentos entre as equipas. Seguidamente, lança primeiro o jogador da equipa mais pontuada na jogada anterior e assim sucessivamente até terminar o jogo.

- Cada derrube vale 4 pontos e a malha mais próximo do vinte vale 2 pontos.
- Vence o jogo a equipa que conseguir atingir primeiro os 40 pontos.
- Se for jogado um para um, cada jogador joga com 2 malhas.
- Para se jogar, é necessário um campo de 20 a 30 metros o mais plano possível.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força e coordenação óculo-manual.

Jogo da Malha

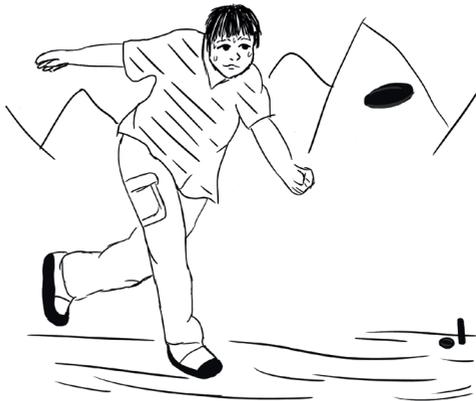
É um jogo de duplas com um campo de jogo em terra batida.

Colocam-se os dois pinos a uma distância de 18 metros com duas malhas por jogador.

Cada jogador, colocado atrás de um dos pinos, lança as suas malhas, alternadamente com as do adversário e os outros dois jogadores das equipas, no outro pino, verificam a posição das malhas no campo de jogo e contabilizam a pontuação.

Recolhem as malhas e fazem novos lançamentos de forma alternada e assim sucessivamente.

Quando o meco for derrubado pelo efeito directo da malha serão atribuídos 4 pontos. Quando o meco não for derrubado, pontuará a malha que se encontrar mais próxima dele. A malha que



estiver mais próxima do meco, vale 1 ponto. Se as malhas mais próximas do meco pertencerem ao mesmo jogador ou equipa, pontuarão 2 pontos, e aí tem os 6 pontos. O jogo termina quando uma das equipas totaliza 30 pontos.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, destreza e coordenação óculo-manual.

Jogo da Panca (tronco)

É um jogo que exige força e jeito, sendo muitas vezes usado para identificar o mais “forte da aldeia”.

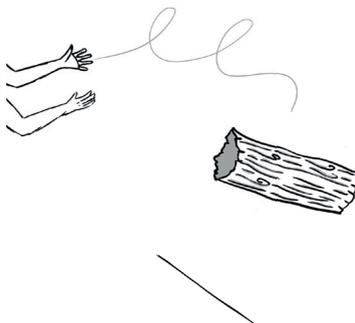
O objetivo do jogo é lançar um tronco de madeira descascado com um comprimento de 1.5 a 2 m e de 15 a 20 cm de diâmetro, o mais longe possível.

O jogador atrás de uma raia, marcada previamente no chão, agarra com as duas mãos a panca, por uma das extremidades e encosta a outra ao ombro. Após flexão das pernas, faz bruscamente a extensão das mesmas e, com este movimento, atira o tronco ao ar e para a frente de modo que dê meia-volta no ar e caia com a extremidade superior no chão.

O lançamento é válido se o jogador não pisar a raia e se a panca der meia-volta no ar e no momento que toca o solo cair para a frente ou para o lado. Se cair para trás, o lançamento é considerado nulo.

É um jogo de exterior e desenvolvido num espaço amplo e livre de obstáculos.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força e coordenação motora.

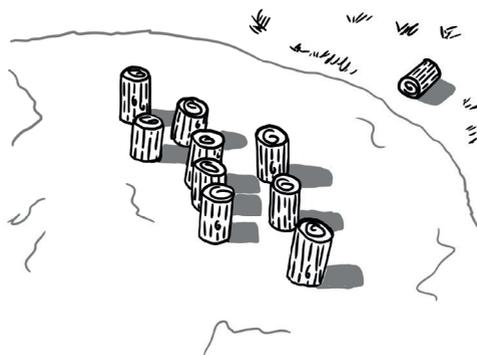


Jogo dos Paus

É um jogo atrativo que proporciona muito espetáculo e que exige habilidade e força.

O jogo desenvolve-se entre dois ou mais adversários. Cada um atira uma bola de madeira com a configuração de uma pipa, contra nove paus colocados em cima de uma pedra que marca o meio do terreno de jogo. As distâncias entre a pedra e as malhas, zonas de lançamento e as raiais são feitas pela contagem de passos, assim como a bola e os paus à mão-travessa.

O peso da bola oscila entre 1,50 kg e 2 kg, tem um diâmetro aproximadamente de 10 cm e a altura de 18 a 20 cm. Os paus têm a medida de uma mão travessa, ou seja, 5 cm.



A dimensão mais importante, no que respeita ao terreno de jogo, é o comprimento. Em relação à largura, esta é condicionada pelo terreno disponível para a prática do jogo. As raiais delimitam o terreno de jogo e assumem um papel importante na atribuição dos pontos de jogo, quer quando os paus as ultrapassam quer pela anulação da jogada quando a bola jogada para a zona denominada previamente de “cima” não ultrapasse a raia.

O campo do jogo é denominado por “Terreiro” e tem que incluir a pedra. É uma zona onde se colocam os paus e duas malhas, um sistema rígido onde se coloca um dos pés para efetuar o lançamento, uma do lado de cima e outra do lado de baixo, as quais têm uma distância de sete passos da pedra do meio. As raiais têm uma distância de 14 passos da pedra do meio onde os nove paus são colocados

nas zonas previamente marcadas. O lado que requer mais força é determinado o lado de cima.

Os paus que são atirados e derrubados fora das raia valem cada um 10 pontos e os paus derrubados no interior da raia valem apenas 1 ponto cada. Estas regras só se aplicam se a bola não “sancar” (nome atribuído quando a bola não transpõe a raia) quando jogada para cima, para baixo conta sempre. O jogo termina aos 40 pontos quando jogado 1 para 1, ou quando jogado por vários jogadores ganha o jogador com a maior pontuação conseguida em 3 jogadas, uma para o lado de baixo e duas para o lado de cima.

Inicia o jogo o jogador que desafia o adversário.

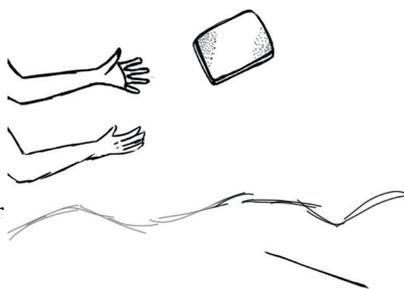
Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, coordenação motora e precisão.

Jogo da Pedra ou Calhau

É um jogo de exterior. É um jogo utilizado para encontrar o “mais forte”.

Usa-se uma pedra pesada para os lançamentos. Estes jogos, tal como os restantes jogos de lançamento de peso, apresentam variantes. Em alguns locais, o lançamento é realizado por baixo e já em outros locais o lançamento é feito por cima (acima do ombro).

A pedra é lançada atrás de uma raia previamente marcada, que não pode ser pisada ou ultrapassada antes de a pedra atingir o solo. Em jogos ou torneios, o jogador tem direito a três lançamentos e ganha o que conseguir alcançar a maior distância.



Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força e destreza.

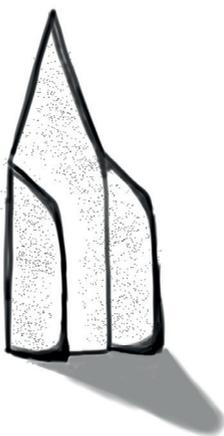
Jogo da Relha

O jogo da relha é um jogo que, tal como o nome indica, é jogado com um objeto de ferro utilizado na agricultura, designado por relha.

É jogado individualmente com uma relha com um peso entre os 3 kg e os 10 kg. O campo de jogo deverá ser plano e livre de obstáculos quer em comprimento quer em largura.

A relha é lançada por baixo (entre as pernas), atrás de uma linha previamente marcada, a qual não poderá ser pisada ou ultrapassada antes da relha terminar o seu percurso, ou seja, enquanto a relha não tocar o chão. A distância é a medida entre a linha de lançamento e o primeiro ponto onde a relha toca no solo. Ganha o participante que lançar a maior distância.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, destreza e equilíbrio.



Bibliografia

Bragada, J. (2001): Os Jogos Tradicionais do Distrito de Bragança. Revista Brigantia, Vol XXI, nº3 e 4.

Bragada, J. (2002): Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola. Lisboa: Centro de Estudos e Formação Desportiva.

Cabral, A. (1985). Jogos populares portugueses. Porto: Editorial Domingos Barreira.

Cabral, A. (1998). Jogos populares portugueses de jovens e adultos. Lisboa: Editorial Notícias.

Formandos do Curso (2007): “Técnicos de Animação Turística” Na Minha Rua... Jogos Tradicionais. Tip. Beira Alta, Lda. – Viseu.

Guedes, M. (1991). As crianças e os jogos tradicionais. Revista Horizonte, 43, 9-14

Lavega, P. Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Inde, 2000.

Lavega, P. Classificação dos jogos, esportes e as práticas motrizes. In: RIBAS, J. F. M. (Org.). Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz. Santa Maria: Ed. UFSM, 2008. p. 81-104

Pereira, P. (2006) Brincar com Tradição. Jogos Tradicionais para Crianças. São Brás de Alportel: Câmara Municipal de São Brás de Alportel

Santos, G. F. L. Jogos tradicionais e a educação física. Londrina: Eduel, 2012.

Serra, MC. (2001). O jogo e o trabalho – Episódios lúdico-festivos das antigas ocupações agrícolas e pastoris colectivas. Lisboa: Colibri, INATEL.

Serra, MC. (2004). Jogos tradicionais ao serão e na taberna. Guarda: Escola Superior de Educação.

Comunidade Intermunicipal das Terras de Trás-os-Montes
Rua Visconde da Bouça, Apartado 238 - 5300-318 Bragança
E-mail: geral@cim-ttm.pt Telefone: 273 327 680

