



Casa da Cultura António Bentes

S. Brás de Alportel

Biblioteca

Livro n.º 1465

Cota n.º 41513

da Cultura António Bentes
Biblioteca
(Secção de Recortes)

Postal Divulga Jogos Tradicionais no Algarve

Vários

Assunto: Jogos Tradicionais

Roteiro do Postal do Algarve, 03.11.1994

ROTEIRO

Postal
do Algarve

Os interessados, no único ROTEIRO verdadeiramente algarvio, devem contactar a nossa redacção, via fax ou telefone, até quinta-feira anterior

POSTAL DIVULGA JOGOS TRADICIONAIS DO ALGARVE

O assinalável êxito do 1º Encontro de Jogos Tradicionais do Algarve, iniciativa conjunta do Instituto Português da Juventude, do Instituto do Desporto e da Universidade do Algarve, mereceu os elogios do POSTAL. Para quem não esteve presente publicamos, esta semana, a primeira parte de duas com a descrição dos jogos.

CARICAS

Escalação Etário: Opcional - dos 6 aos 12 anos

Material: caricas e pista desenhada no cimento

Jogadores: Equipas de dois elementos num máximo de cinco equipas por corrida

Desenvolvimento: O percurso é desenhado no cimento. Esse percurso deve ter um palmo de largura e uma extensão não superior a 10m. Deve ter

algumas curvas, um ponto de partida e outro de chegada, que poderá ser coincidente com o ponto de partida. O jogo será disputado por séries em que participam 5 equipas de 2 elementos. Cada jogador dispõe de um toque na carica com um dos dedos, esta não poderá ultrapassar os riscos que delimitam o percurso, o que acontecendo a faz recuar ao lugar anterior.

Pontuação: Para o primeiro classificado, 1 ponto, para o segundo classificado, 2 pontos; para o terceiro, 3 pontos e assim sucessivamente, até ao décimo que fica com 10 pontos

Objectivos: ganha a equipa que na soma dos pontos (obtidos pela sua classificação na corrida) obtiver menor número e será apurada para uma final com os vencedores das outras corridas

PAU ENSEBADO

Escalação Etário: Dos 13 aos 30 anos

Material: Um pau com 7m; prémios (produtos alimentares)

Jogadores: Equipas de dois elementos

Desenvolvimento: Jogo tradicional em feiras e arraiais, costuma ser realizado por jovens. O pau é ensehado consoante os prémios expostos no topo do tronco, que são constituídos tradicionalmente por produtos alimentares. Os jogadores (1 elemento por equipa) tem que subir ao topo para tirar os prémios que se encontram na ponta do pau.

Pontuação: A equipa vencedora soma 5 pontos e a vencida 2 pontos.

Objectivos: Ganha a equipa que subir o pau em menos tempo.

JOGO DO BURRO

Escalação Etário: Dos 6 aos 12 anos
Dos 31 aos 50 anos
Mais de 50 anos
Opcional - dos 13 aos 30 anos

Material: Chapas circulares de ferro. Tabuleiro rectangular de madeira, com varios quadrados marcando 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 e dois quadrados está desenhado um burro, num quadrado está um buraco.

Jogadores: Dois ou mais no por equipas

Desenvolvimento: - A equipa ou jogador é definida por moeda ao ar
- O primeiro jogador lança uma a uma dez chapas de ferro para o tabuleiro e contabiliza os pontos
- O adversário procede do mesmo modo e assim sucessivamente

Pontuação: - Só contam as chapas que ficarem sobre o tabuleiro
- Cada chapa vale mil pontos se entrar no buraco e 100 se o não conseguir
- As chapas que ficarem sobre os outros quadrados do tabuleiro, pontuam consoante o valor que lá estiver assinado
- Por cada chapa caída no bordo do tabuleiro contam os pontos da casa que ficou mais perto
- Cada chapa que ficar sobre o burro anula a pontuação total da equipa, a menos que o jogador consiga retirá-lo com as que lhe restam para jogar

Objectivos: Perfazem em primeiro lugar um total de 500 pontos (individual) ou 1000 pontos (equipas)

JOGO DO BERLINDE

Escalação Etário: Opcional - dos 6 aos 12 anos

Material: Berlindes

Jogadores: Número variável

Desenvolvimento: Fazem-se três covas em linha, distando a 1ª da 2ª um metro e a 2ª da 3ª também um metro
- os jogadores colocam-se ao pé da primeira cova e atiram os berlindes para a

terceira, tentando adivinhar o berlinde o mais possível desta.
- aquele que o conseguir iniciará o jogo
- o trajecto para enfiar os berlindes é sequencial
terceira, segunda e primeira cova
- posteriormente poderão "matar" (acertar nos berlindes do parceiro), devendo a mão estar apoiada no chão enquanto segura o berlinde, que é atirado com um golpe do dedo médio da outra mão
- o berlinde que nunca for atingido ganha o jogo

Pontuação: Pontua 10 pontos por cada berlinde "morto".
O último berlinde em jogo beneficia de mais 20 pontos

Objectivos: "Matar" o maior número de parceiros

JOGO DO GALO (VARIANTE)

Escalação Etário: Dos 31 aos 50 anos
Mais de 50 anos

Material: - "Peão" (caricas, paus, pedras)
- Está desenhado um quadrado e cruzam-se 4 linhas ficando 8 vértices.

Jogadores: Dois

Desenvolvimento: Joga-se da mesma forma do jogo de galo, só que em vez de preencher os quadrados vagos, colocam-se os pés nos vértices

Pontuação: Não há

Objectivos: O objectivo é igual ao jogo do galo

RINGUE (MATA)

Escalação Etário: Dos 6 aos 12 anos - Jogo Opcional
Material: Um recinto dividido em partes iguais; uma bola de trapos.

Jogadores: O número de jogadores por equipas é arbitrário, sendo para efeitos de competição 8 jogadores por equipa.

Desenvolvimento: Após o sorteio começa uma equipa. Esta faz passes com o jogador que está no "piolho" e procura matar (atingir directamente com a bola os jogadores adversários) que tentam esquivar-se ou agarrar a bola. Assim:
- quem for atingido vai para o "piolho";
- o jogador que estava no "piolho" no início do jogo vai para o campo logo que o primeiro jogador da sua equipa seja "morto";
- os restantes jogadores ao serem mortos passam definitivamente para o local do "piolho";
- só se pode "matar" quando a bola for agarrada antes de tocar em qualquer obstáculo (podem "matar" quer os jogadores em campo quer os do "piolho");
- sempre que um jogador seja "morto" tem direito à bola;
- o jogador adversário que conseguir agarrar directamente a bola com as mãos, não é considerado "morto" e pode por sua vez matar;
- sempre que a bola sair dos limites do recinto pertence ao jogador mais próximo.

Pontuação: Cada jogador que uma equipa conseguir "matar", ganha pontos.

Objectivos: "matar" todos os jogadores da equipa adversária para perferir um maior número de pontos.

MALHA NA LAJE

Escalação Etário: Opcional - dos 13 aos 30 anos e dos 31 aos 50 anos

Material: Uma malha de aço em forma de semi-lua, sendo a base plana e a parte interior oval, dois pinos de madeira; uma pista de betão armado sem rebordos, cujo o comprimento se situa entre os 18 a 20m e a largura entre os 35 e 45cm.

Jogadores: Cada equipa é constituída por 1 a 6 jogadores sendo a variante de 5, a mais usual para efeitos de competição.

Desenvolvimento: Os dois pinos são colocados nos respectivos lugares próximo do final da pista. Depois lança-se a malha pela lage de modo a fazer cair o pino ou aproximar-se o mais possível do mesmo. O jogo disputa-se à melhor de 21 partidas, ou curiosamente termina quando as equipas atingirem um empate de 20 partidas. Cada partida termina quando atingirem 24 pontos.

Pontuação: A malha que derruba o pino e fica na lage marca 3 pontos. A malha que derruba o pino e cai na cova final da lage marca 2 pontos. A malha que não derruba o pino mas fica na lage marca 1 ponto. A malha que vai directamente para a cova sem derrubar o pino marca 0 pontos. A malha que fica mais próxima do pino marca 3 pontos.

Objectivos: Ganha quem perferir as 21 partidas o mais rápido possível.

TRACÇÃO À CORDA A QUATRO

Escalação Etário: Dos 31 aos 50 anos
Material: Uma corda com as extremidades atadas

Jogadores: A tracção tem um aspecto individual entre 4 participantes do mesmo nível etário.

Desenvolvimento: Cada participante segura a corda com uma das mãos e tenta arrabatar um "prémio" que está colocado à distância de 2m do seu lugar.

Pontuação: A equipa vencedora ganha 5 pontos (o seu representante). As equipas vencidas ganham 2 pontos.

Objectivos: Cada jogador deverá atingir o prémio o mais rapidamente possível

JOGO DA PETANCA

Escalação Etário: Opcional. Mais de 50 anos

Material: Esferas de ferro e um bicho (pequena esfera de madeira).

Jogadores: - Individual duas esferas cada;
- Equipas de dois jogadores - três esferas cada;
- Equipas de três jogadores - duas esferas cada

Desenvolvimento: - O início do jogo é definido por moeda ao ar.
- É proibida a remoção de obstáculos
- Uma vez começado o jogo, o primeiro jogador faz um círculo no chão, coloca-se de pés juntos no seu interior, lança o "bicho" em qualquer direcção e a uma distância mínima de seis metros
- Depois, o mesmo jogador atira a sua esfera, tentando colocá-la o mais perto possível do bicho.
- A parte adversária procederá da idêntica forma.
- A próxima jogada será definida pela esfera que ficou mais afastada do "bicho", e assim sucessivamente.

Pontuação: - Após o lançamento de todas as esferas faz-se a contagem dos pontos. Quem os tiver colocado mais próximo do bicho, marcando um ponto por esfera.
- O jogo seguinte pertence a quem tiver obtido maior pontuação, lançando o "bicho" a partir do local onde se encontrava

Objectivos: - Colocar o maior número possível de esferas perto do bicho
- O jogo acaba aos 13 pontos.



JOGO DO GALO

Escalão Etário: Dos 31 aos 50 anos e mais de 50.

Material: "Peão" (caricás, paus, pedras).
Estão desenhadas duas linhas paralelas horizontais, cruzam-se com duas linhas paralelas verticais, ficando 9 quadrados.

Jogadores: Dois

Desenvolvimento: Alternadamente, cada jogador começa com um "peão" de cada vez, podendo jogar para qualquer quadrado que esteja livre.

Pontuação: Por cada vitória 2 pontos. Por cada derrota 1 ponto. Jogo à melhor de 5 partidas.

Objectivos: Formar uma linha de três pedes na diagonal, na horizontal ou na vertical.
O vencedor é aquele que formar linha em primeiro lugar.

JOGO DO PINO (jogo da bola)

Escalão Etário: Dos 6 aos 12; mais de 50 anos.
Opcional - dos 13 aos 30 anos e dos 31 aos 50 anos

Material: Uma bola de trapos ou madeira; 7 pinos ou mecos. Um dos pinos deve ser de cor diferente.

Jogadores: Duas ou mais equipas de dois elementos cada.

Desenvolvimento: É feita uma circunferência com cerca de 1,20m de diâmetro e colocados 6 pinos em formação hexagonal. O pino de cor diferente é colocado no centro. Os jogadores encontram-se à distância de 4m a 6m e tentam, de preferência, derrubar os pinos com a ajuda da bola.

Pontuação: Por cada derrube ao pino de cor diferente é atribuído o valor de 10 pontos. Os outros possuem valor de 1 ponto.

Objectivos: O vencedor é encontrado pelo somatório dos pontos obtidos através dos derrubes sendo o limite de pontuação variável e pré-estabelecido. Exemplo: 50 pontos.

TRACÇÃO À CORDA

Escalão Etário: Dos 13 aos 30 anos

Material: Uma corda de 25m; um lenço; um traço no chão.

Jogadores: De 5 a 10

Desenvolvimento: As equipas colocam-se em fila, uma em frente da outra e cada uma delas a cerca de 2m de um traço marcado no chão. A meio da corda fixa-se uma marca (o lenço). Quando a corda for esticada pelas equipas, estas agarram-na de modo a que a marca toque sobre o traço correspondente. O capitão, isto é, o primeiro jogador de cada grupo não pode pisar o risco que o separa da outra equipa, colocado a 2m, antes do sinal de partida.

Pontuação: Para a equipa vencedora - 5 pontos; para a equipa vencida - 2 pontos.

Objectivos: Vence a equipa que arrastar o adversário, puxando a corda de modo a que a marca ultrapasse o risco que delimita o seu campo.

A MOSCA

Escalão Etário: Dos 13 aos 30 anos.

Material: Uma parede.

Jogadores: Equipas de três elementos.

Desenvolvimento: O jogo disputa-se por equipas de 3 elementos apurados por sorteio. Será, também, sorteada a ordem de jogada. Os elementos da equipa que não iniciam os saltos baixam-se, encostando-se o primeiro a uma parede, o segundo colocando as mãos nas ancas do primeiro e o terceiro nas ancas do segundo. Cada equipa tem o direito a saltar três vezes. Em cada salto o júri dificultará, mandando elevar a equipa na sua posição, por ordem crescente. Findos os três saltos, será a vez das equipas trocarem. Quando estiverem os três elementos nas costas dos adversários esta equipa não poderá mexer-se durante um determinado tempo. Será salto correcto aquele em que:
- o jogador que saltar disser "mosca".
- após saltar não mexer o corpo.

Pontuação: Cada salto correcto vale cinco pontos.

Objectivo: Executar um maior número possível de saltos correctos.

JOGO DO PIÃO

Escalão Etário: Dos 6 aos 12 anos
Opcional: Dos 13 aos 30; dos 31 aos 50.

Material: Um pião, um barão por praticante, um círculo de raio desenhado no chão.

Jogadores: sem limite

Desenvolvimento: Após um sorteio previo para decisão da ordem com que irão jogar, dá-se o início do jogo. A ordem de início de cada série será rotativa. O primeiro jogador irá lançar o pião para dentro do círculo de forma a que fique em rotação sem sair do mesmo. O jogador seguinte irá tentar lançar o seu, de maneira a retirar o(s) pião(s) existentes no círculo, e assim sucessivamente para os restantes jogadores.

Pontuação: Cada jogador que conseguir retirar um pião do círculo terá 50 pontos. Caso o pião não fique a rodar no círculo, o jogador é penalizado em 25 pontos.

Objectivos: O jogo é constituído por 3 séries de lançamentos, vencendo o jogador ou a equipa com maior número de pontos.

JOGO DO SAPO

Escalão Etário: Mais de 50 anos.

Material: 6 chapas metálicas de ferro; 1 caixa metálica; 1 sapo em ferro fundido.

Jogadores: Equipas de dois elementos ou individual.

Desenvolvimento: O jogo consiste no lançamento de 6 malhas metálicas seguidas com o objectivo de as introduzir dentro da boca do sapo ou nas aberturas existentes (na caixa) e que estão numeradas com 10, 20, 30, 40, 50, 80, 90 e 100 pontos. Os lançamentos terão de ser efectuados a uma distância mínima de 4m da caixa.

Pontuação: Cada malha que introduzir nas aberturas existentes na caixa ganhará 10, 20, 30, 40, 50, 80, 90 e 100 respectivamente.

Objectivo: Ganhará o jogador ou a equipa que primeiro conseguir atingir 5000 pontos, sendo contudo obrigatório terminar a série de jogadas de todos os restantes participantes.

JOGO DA MALHA

Escalão Etário: Dos 13 aos 30 anos
Dos 31 aos 50 anos

Material: - Malhas em disco com um diâmetro aproximado de quinze centímetros, sendo usualmente de ferro.
- Duas malhas por equipa
- Pino (ferro ou madeira), que na serra Algarvia toma o nome de xito

Jogadores: Jogo de duas equipas, com dois jogadores cada.

Desenvolvimento: - A distância entre os pinos é variável sendo determinada previamente pelos jogadores.
- Cada equipa ocupa um pino
- As malhas são atiradas alternadamente por cada equipa com o objectivo de derrubar o pino do adversário ou ficar mais perto dele.

Pontuação: - Pino derrubado: 2 pontos
- A malha que ficar mais perto do pino: 1 ponto

Objectivos: - Ganha quem atingir primeiro 21 pontos.

JOGO DA MACACA

Escalão Etário: Dos 6 aos 12 anos

Material: Uma malha, desenho da macaca no chão.

Jogadores: 4 jogadores (1 elemento por equipa)

Desenvolvimento: O jogador que inicia o jogo, lança a malha para a casa um e começa a percorrer a pé coxinho as casas dois e três; na casa quatro e cinco põe simultaneamente os dois (um em cada casa); na casa seis volta a por só um pé e nas casas sete e oito novamente os dois, fazendo um salto de rotação a dois pés nas mesmas casas. Inicia o retorno até ao ponto de partida, porém terá de apanhar a malha antes de passar a casa onde esta se encontra. O mesmo procedimento para as seguintes jogadas. O jogador terá que voltar ao início sempre que:
- atirar a malha para fora da casa;
- pisar o limite da casa;
- apoiar a mão ou outro pé nas casas 1, 2, 3 e 6; nas restantes casas só pode apoiar os pés, não podendo apoiar as mãos;
- cair.

Pontuação: O primeiro jogador ou a equipa a terminar ganha 50 pontos. Os seguintes terão uma pontuação decrescente de 2 em 2 pontos.

Objectivos: Ganha o jogador ou a equipa que atingir primeiro o fim do jogo com menos falhas.