

1.º ENCONTRO
DE
JOGOS TRADICIONAIS
DO ALGARVE



DIA 20 DE OUTUBRO DE 1994 EM FARO

NA ALAMEDA JOÃO DE DEUS E NA UNIVERSIDADE DO ALGARVE (E.S.E.) - PENHA
10H. CONCENTRAÇÃO JUNTO AO CENTRO DA JUVENTUDE DE FARO (Jardim Alameda)

ORGANIZAÇÃO:

INSTITUTO PORTUGUÊS DA JUVENTUDE



UNIVERSIDADE DO ALGARVE (E.S.E.)



I.N.D.E.S.P. - REGIÃO DO ALGARVE





1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS DO ALGARVE

O Instituto Português da Juventude, a Escola Superior de Educação da Universidade do Algarve e o INDESP, reuniram esforços para a realização deste Encontro, com a intenção de Preservar um Património Lúdico Popular, contribuindo para que o Algarve na sua evolução permita que se preservem culturas lúdicas. No Algarve, nestes últimos anos, fruto de surto turístico e do "boom" da construção civil, o espaço físico sofreu uma profunda alteração, a maior parte das vezes anárquica, retirando condições para uma preparação cultural, através de uma didáctica do meio ambiente que não termina com a ecologia e o estudo do meio natural, mas inclui o urbanismo, a arquitectura, paisagismo, as tecnologias, os sistemas de representação e a sociologia urbana. Assim, surgem áreas de urbanização difusa, criam-se modos complexos de ocupação do solo, reduzindo, cada vez mais o lugar das formas tradicionais, tanto no plano das estruturas como das funções. Corre-se o risco de um lazer mecanizado, racionalizado e passivo que ultrapassará qualquer fantasia natural. Vários têm sido os custos sociais da marginalidade e vandalismo. Pensamos que é urgente que as pessoas encontrem ainda "lugares" para se relacionarem e possam viver os seus tempos de lazer.

Ocasões propícias à reunião, ao reforçar de laços que permitam a continuidade da vida social, podem justificar estes "Encontros". Diálogos lúdicos tradicionais poderão ajudar a contribuir para que a herança cultural de uma região se preserve.

Com a prática dos jogos tradicionais, as relações humanas são facilitadas, passa a haver uma linguagem comum, o mundo afectivo restabelece-se pela memória das brincadeiras de crianças, reclamada pelos adultos.

Também o material utilizado nestes jogos parece ter a vantagem de retirar a competição social, baseada no valor comercial dos brinquedos. Por vezes o brinquedo industrial perde grande parte das qualidades lúdicas quando a criatividade e a imaginação da criança fica diminuída. Caricas, um fio, um elástico, pedrinhas, sementes, uma malha oferecida... Estão ainda ao alcance de todos, proporcionando actividades lúdicas de grande riqueza e imaginação.

Dá ainda a oportunidade a cada um de ter, quer o material ou o brinquedo, feito por si ou por um irmão mais velho, pelo pai ou mãe ou pelo artesão, conservando o carácter popular e a sua estreita dependência do meio familiar e cultural.

Casa da Cultura António Bentes
Biblioteca



E é por tudo isto que no dia 20 de Outubro de 1994, nos lugares indicados no Programa, poderemos assistir à prática de alguns jogos tradicionais que ainda hoje se praticam nas zonas do barrocal, litoral e serra algarvia.

É um Encontro de gerações: avós, pais e filhos que poderão partilhar as suas brincadeiras, trocando experiências, dialogando em Família (relembando o Ano Europeu da Família) e reunindo-se num convívio final já que não podemos esquecer que o ritual do jogo passa pela " festa ".

Convidamo-lo a assistir para recordar uma memória quase perdida, dos tempos de criança e, quem sabe, partilhar com os outros um jogo ou brincadeira, quase esquecido.

PROGRAMA

1º Encontro de Jogos Tradicionais do Algarve

Dia 20 de Outubro de 1994 em Faro

- Alameda João de Deus
- Universidade do Algarve (Penha)

Organização: Instituto Português da Juventude
 Universidade do Algarve
 Indesp - Região do Algarve

Escola da Cultura António Barreto

1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS DO ALGARVE

O Instituto Português da Juventude considera que a defesa dos nossos valores culturais, das nossas referências civilizacionais, de um país com dignidade é algo que está sempre por cima de qualquer prioridade.

Em oposição a uma sociedade em declínio, todos devemos fazer o maior esforço para que as gerações do futuro e as do presente sejam culturalmente mais evoluídas.

Numa Europa sem barreiras, nesta aldeia global, em que é difícil ficar imune aos "prazeres" marketizados, standartizados, é cada vez mais importante afirmar o orgulho da diferença.

De uma forma alargada, podemos dizer que é no contraste e na diversidade que está a chave da sobrevivência planetária.

Esta bandeira, tem de ser mais do que uma sensibilidade, tem de resultar num sentimento que incutimos com responsabilidade, sem dramatismo, ao invés, com muita alegria e que ao ser empunhada pelos jovens traduz-se numa aposta ganha.

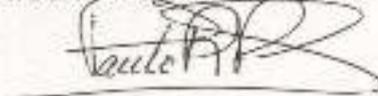
Os Jogos Tradicionais constituem um legado que importa não perder. Tem sido grande o trabalho desenvolvido por diversas entidades públicas e associativas mas sentimos que, se o tratamento desta temática for mais concertado, ainda melhores resultados se podem traduzir. Em termos de acção, este I Encontro dos Jogos Tradicionais do Algarve e os que se sucederão, com uma periodicidade anual, devem ser o corolário, a festa maior, de toda a actividade desenvolvida.

É uma honra para o Instituto Português da Juventude ter como parceiros a Universidade do Algarve e o Instituto do Desporto e contar com a colaboração empenhada das associações, dos clubes, das escolas e de todas as entidades que se quiserem associar.

Maior honra nos dará a adesão e a grande participação dos jovens.

Os jovens gostam dos Jogos Tradicionais. Vamos jogá-los!

O Director Regional do I.P.J.



Paulo Silva

1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS DO ALGARVE

Fiz a instrução primária numa aldeia, em pleno coração da Bairrada. Era uma aldeia evoluída, com uma fundição, serração e sete tabernas. A escola, pintada de côr de vinho, a condizer, era e ainda é um edificio simétrico com as raparigas dum lado e os rapazes do outro.

As raparigas jogavam a macaca e dançavam o "Ah, ah, ah, minha machadinha". Os rapazes jogavam o futebol, claro; e a malha, como os homens. Mas o máximo, como hoje se diz, era uma variante da malha a que chamavamos o jogo do botão. Consistia em utilizar um único finto, colocando cada jogador um botão em cima dele. Quem derrubasse o finto tinha direito a ficar com os botões que ficassem mais perto da sua malha do que do finto. Enquanto houvesse botões, os jogadores seguintes tentavam igualmente colocar a sua malha mais perto dos botões. Era um jogo muito popular entre a rapaziada mas temido pelas mães, como é fácil de imaginar ...

Considero que tive a felicidade de fazer a instrução primária numa aldeia.

É-se mais livre, dizem-se mais asneiras e, principalmente praticam-se jogos a que hoje chamamos tradicionais e que não se apagam mais da memória. Eles são um verdadeiro património que, como os outros, é preciso salvaguardar. Estão de parabéns os que, de qualquer forma, contribuíram para promover a realização do Encontro que irá ter lugar em breve. Uns irão conhecer como as pessoas também se divertiam antes de haver televisão. Outros irão reviver o passado, como eu. Lá estarei !

O Reitor da Universidade do Algarve



Eugénio Alte da Veiga

1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS DO ALGARVE

O Jogo é um fenómeno social presente em todas as épocas e culturas, sendo uma das coordenadas fundamentais da existência humana, dada a importância do elemento lúdico nas atitudes e comportamentos nas manifestações da vida colectiva.

Os Jogos Tradicionais são determinados pela herança do passado. As suas regras foram transmitidas de geração em geração.

Assim considerando o objectivo de ilustrar a riqueza cultural e social de determinadas actividades físicas, que fazem parte de todos os tempos e pertencem ao património cultural do povo, saliento a importância do " **I Encontro de Jogos Tradicionais do Algarve** " que o Instituto Português da Juventude, a Escola Superior de Educação do Algarve e o Instituto do Desporto da Região do Algarve vão levar a afeito no mês de Outubro de 1994.

Pretende-se com tal evento preservar um legado eminentemente cultural e divulgar os Jogos Tradicionais junto das camadas jovens da população, face ao seu valor educativo e social.

Para além disso, pretende-se que o Encontro seja uma grande festa popular, de convívio salutar e de amizade entre todos os participantes.

O Delegado Regional do INDESP



Américo de Assunção Solipa

INSTITUTO DE PESQUISA TECNOLÓGICA DO AGRICULTOR

Equipa Responsável

- Constança Brás
- Custódio Moreno
- José Neto
- Leticia Jóia
- Silvério Andrade

1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS DO ALGARVE

- 20 de Outubro -

Programa Horário

10h00 - Concentração junto ao Centro de Juventude de Faro

11h00 - Início das Actividades, na Alameda João de Deus e na Escola Superior de Educação

13h00 às 15h00 - Pic-Nic (a cargo dos participantes)

15h00 às 18h00 - Continuação das Actividades

18h30 - Cerimónia de encerramento e distribuição de Diplomas

19h00 - Início da Animação Cultural na Alameda João de Deus
* Música Popular, Folclore, Jantar Convívio

1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS /94

JOGOS/ESCALÃO

Escalão dos 6 / 12 anos

Jogos Obrigatórios: Jogo do Burro
Jogo do Pião
Jogo do Pino (Jogo da Bola)
Jogo da Macaca (Maneca)

Jogos Opcionais: Jogo das Caricas
Jogo do Berlinde
Jogo do Ringue

Escalão dos 13 / 30 anos

Jogos Obrigatórios: Jogo da Mosca
Jogo do Pau de Sebo
Jogo da Tracção à Corda
Jogo da Malha

Jogos Opcionais: Jogo da Malha da Laje
Jogo do Pião
Jogo do Pino (Jogo da Bola)
Jogo do Burro

Escalão dos 31 / 50 anos

Jogos Obrigatórios: Jogo do Burro
Jogo da Malha
Jogo do Galo
Jogo da Tracção à Corda a 4

Jogos Opcionais: Jogo do Pião
Jogo do Pino (Jogo da Bola)
Jogo da Malha na Laje

Escalão + 50 anos

Jogos Obrigatórios: Jogo do Burro
Jogo do Pino
Jogo do Sapo
Jogo do Galo

Jogos Opcionais: Jogo da Petanca
Jogo das Damas

1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS

20 DE OUTUBRO DE 1994

LOCAL DE REALIZAÇÃO	PENHA			
JOGOS	Número de equipes por estado etário			
	6 - 12	13 - 30	31 - 50	+ 50
Borro	2		2	2
Fião	2	Opcional	Opcional	
Fior (jogo da bola)	2	Opcional	Opcional	2
Maceva	2			
Trancas	Opcional			
Trilinde	Opcional			
Ringue	Opcional			
Sapu				2
Mosca		2 + 2		
Pau de Sebo		2 + 2		
Tracção à corda		2 + 2		
Malha		2 + 2	2	
Malha em Lige		Opcional	Opcional	
Crilo			2	2
Tracção à corda a 4			2	
Petanca				Opcional
Pannas				Opcional

LOCAL DE REALIZAÇÃO	AL. JARDIM			
	Número de equipes por estado etário			
	6 - 12	13 - 30	31 - 50	+ 50
	2	Opcional	2	2
	2	Opcional	Opcional	
	2	Opcional	Opcional	2
	2			
	Opcional			
	Opcional			
	Opcional			
		2 + 2		2
		2 + 2		
		2 + 2		
		2 + 2	2	
			2	
			2	2
				Opcional
				Opcional

1º ENCONTRO DE JOGOS TRADICIONAIS/94

FICHA DE INSCRIÇÃO

CONCELHO _____

- Os grupos podem ser mistos (Masc. e Fem.) e formados por 6 elementos distribuídos pelos seguintes escalões etários:

(Assinale com uma cruz os grupos a inscrever)

	Nº
Grupos dos 6 / 12 anos	<input type="checkbox"/>
Grupos dos 13 / 30 anos	<input type="checkbox"/>
Grupos dos 31 / 50 anos	<input type="checkbox"/>
Grupos + 50 anos	<input type="checkbox"/>

Os grupos que se inscreverem para além do número pré-estabelecido, ficam sujeitos a confirmação por parte da Comissão Organizadora.

As inscrições para o Encontro deverão ser enviadas para o Instituto do Desporto - Região do Algarve, Rua João Dias, 17 - 3ºEsqº, 8000 Faro, até ao dia 10 de Outubro/94.

A Entidade Responsável

JOGOS TRADICIONAIS

"Jogo do Burro"

Escalão 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 vários 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 ou 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: Perfazer em primeiro lugar um total de 500 pontos (individual) ou 1000 pontos (equipas).

JOGOS TRADICIONAIS

"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.

JOGOS TRADICIONAIS

"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.

JOGOS TRADICIONAIS

"Pau Ensebado"

Escalão 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 ensebado 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.

JOGOS TRADICIONAIS

" 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.

JOGOS TRADICIONAIS

"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.

JOGOS TRADICIONAIS

"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.

JOGOS TRADICIONAIS

"Jogo do Galo (variante)"

Escalão 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 peões nos vértices.

Pontuação: Não há

Objectivos: O objectivo é igual ao jogo do galo

JOGOS TRADICIONAIS

"Jogo do Galo (variante)"

Escalão 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 peões nos vértices.

Pontuação: Não há

Objectivos: O objectivo é igual ao jogo do galo

JOGOS TRADICIONAIS

"Tracção à Corda a Quatro"

Escalão 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.

JOGOS TRADICIONAIS

"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.

JOGOS TRADICIONAIS

"Caricas"

Escalão 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.

JOGOS TRADICIONAIS

"Ringue (Mata)"

Escalão 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 perfazer um maior número de pontos.

JOGOS TRADICIONAIS

"Jogo do Berlinde"

Escalão 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 aproximar 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.

JOGOS TRADICIONAIS

"Malha na Lage"

Escalão 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 perfizer as 21 partidas o mais rápido possível.

JOGOS TRADICIONAIS

" Jogo da Petanca "

Escalão 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.

