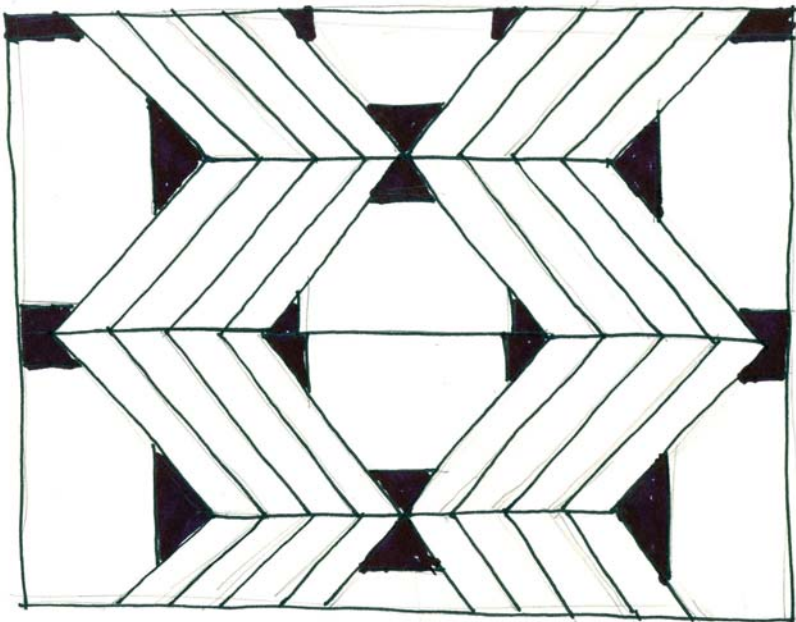
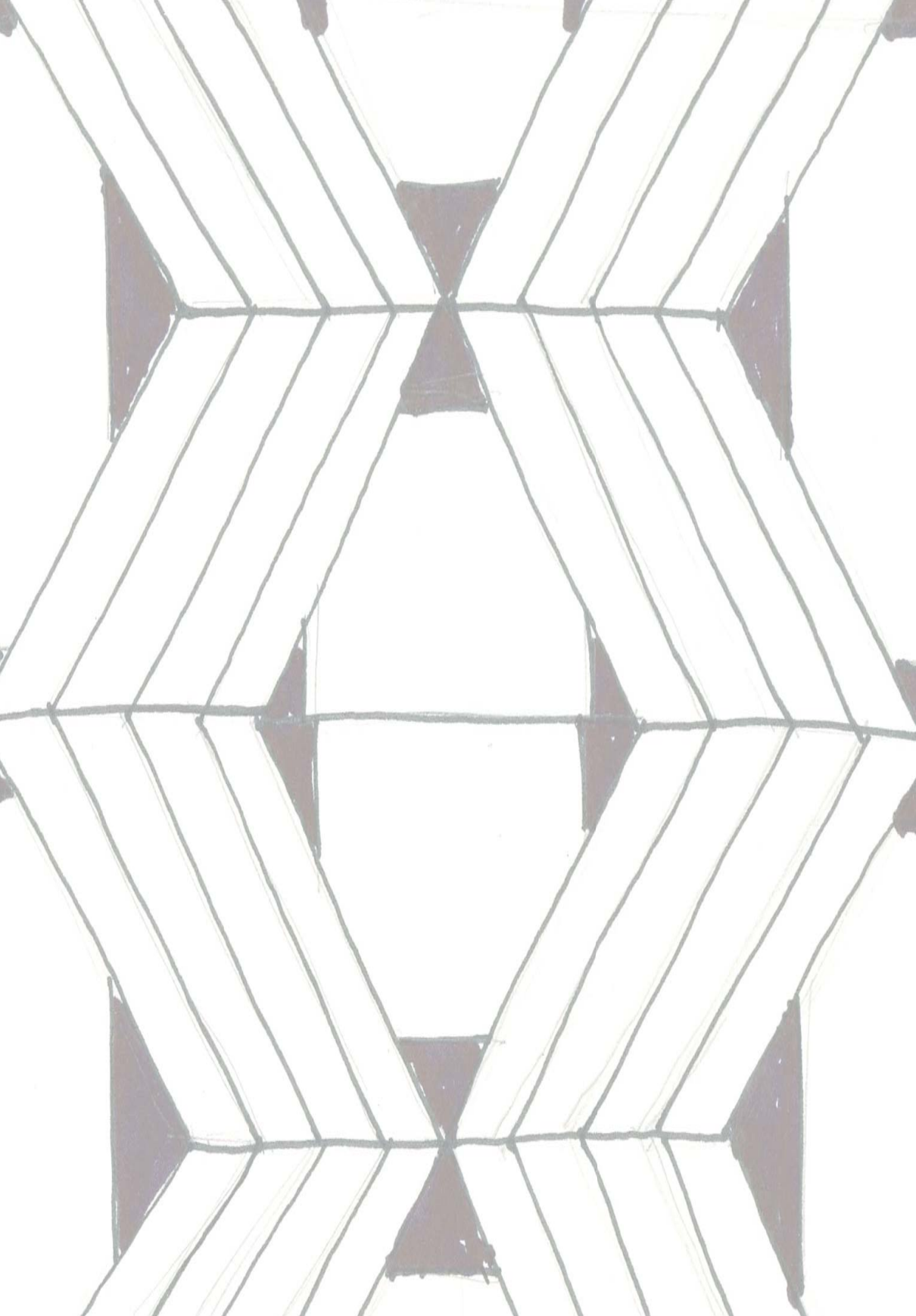


**O JOGO DE BOLINHA DE GUDE
(PETECA) PRATICADO COM
CAROÇO DE TUCUMÃ:**

**ESTUDO REALIZADO COM CRIANÇAS
INDÍGENAS DA AMAZÔNIA BASEADO
NA TEORIA PRAXIOLÓGICA DE PIERRE
PARLEBAS**





O JOGO DE BOLINHA DE GUDE (PETECA) PRATICADO COM CAROÇO DE TUCUMÃ: ESTUDO REALIZADO COM CRIANÇAS INDÍGENAS DA AMAZÔNIA BASEADO NA TEORIA PRAXIOLÓGICA DE PIERRE PARLEBAS¹

Artemis de Araujo Soares²

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

1.1 Princípios gerais de jogos de peteca (bolinha de gude)

Desde o seu processo inicial os jogos de petecas são baseados no seguinte princípio: o jogador deve lançar a peteca rolando no chão para alcançar as petecas dos adversários, posicionadas em um espaço delimitado por um círculo, uma linha, um buraco, um triângulo, ou qualquer outro valor definido pelos jogadores, dependendo do terreno. Nos jogos de petecas com vários buracos, o objetivo do jogo é atirar uma peteca em um buraco, ganhando aquele que terminar primeiro. Em outros termos, o jogador joga a peteca contra uma ou mais petecas colocadas na área de jogo delimitado. Se jogando a peteca, ele conseguir empurrar outras para fora do círculo ou além de uma determinada linha, torna-se proprietário desta peteca, porque ele é o vencedor. Nestes jogos o número de jogadores depende da quantidade de crianças ao redor do campo.

1.2 Aspectos culturais

A origem do jogo de petecas é tão antiga quanto a história das civilizações (Duarte, 1996). Inventado há milhares de anos, este jogo se tornou muito popular no mundo inteiro. A primeira aparição documentada data da Grécia antiga, onde os gregos usavam a peteca de diversas maneiras. Várias cópias de registros também foram encontradas em escavações arqueológicas no Egito e no Oriente Médio com datas de até 4000 anos aC. Com a evolução do Império Romano e a popularidade deste jogo, ele foi jogado de diversas maneiras.

-
- 1 Esta investigação foi conduzida e orientada pelos professores Pierre Parlebas, Doutor Honoris Causa e professor emérito de L'Université Sorbonne e Prof. Doutor Bertrand Durling, coordenador do GEPEC C-Eixo 5 UFR-STAP, l'Université Paris-Descartes.
 - 2 Professora Doutora-Faculdade de Educação e Fisioterapia da UFAM- Universidade Federal do Amazonas.



Fig. 1 - Thaís construiu a Pirâmide.
Foto de Soares, A. 2009

No Brasil, como o estilingue e a pipa, este jogo representa o símbolo de uma maior liberdade para as crianças. A peteca é um jogo muito comum nas escolas. O jogo mais clássico consiste em atirar a peteca do adversário para ganhá-la. Como dito, existem várias maneiras de jogar. Este jogo pode ser jogado em qualquer lugar e em qualquer tipo de terra plana, onde se pode fazer um desenho sobre a terra, uma estrela, círculos como também cavar um buraco.

O piso de terra é ideal para determinadas condições que requerem buracos. Você pode jogar em piso de asfalto ou cimento delimitando o campo com giz e substituindo buracos por círculos.

Geralmente são crianças e adolescentes que gostam de jogar este jogo e podem apreciá-lo, a qualquer hora. As crianças de pequenas cidades jogam geralmente no final do dia. Mas também podem jogar antes ou depois da escola, durante o intervalo. As crianças aprendem o jogo com os mais velhos, mas também podem ser influenciadas por seus pais.

No Brasil, o jogo também é conhecido pelos nomes de bolita, Buraca, Buricá, Firo, dependendo da região. As regras podem mudar de um grupo para outro ou podem ser adaptadas em relação às condições do local e dos costumes. Os jogadores podem usar por exemplo, uma peteca maior do que as outras como ponteira para tocar a peteca em jogo.

1.3 Material



Fig. 2 - petecas de vidros multicores



Fig. 3 - Canica Formica – foto – David.

No começo eles usavam pequenas pedras ou sementes em vez de bolas de gude, e eram constituídas por pequenas petecas de argila, de pedra, madeira, aço, mármore ou outro material autêntico adequado. Foi no século XV que o vidro, a porcelana e a faiança foram utilizados em Veneza e Boêmia. As petecas de aço foram evitadas porque danificavam as outras petecas. Elas agora são multicoloridas.



Fig. 4 - Diferentes tipos de bolas de gude, coleção de Thais Daudebon - foto de Soares, A.



Fig. 5 - diferentes tipos de bolas de gude -foto de Peng.

1.4 Variantes no jogo



Fig. 6 - O jogo de petecas– modalidade ronda³

1.4.1 Em muitas partes do Mundo

A literatura mostra que no mundo todo há diferentes regras de jogo: O perseguidor, o viaduto, o conquistador, o círculo ganancioso, a trama, pote, o mata-mata, os ovos no cesto, canetas, centenas, o estranho, um passo em frente, par ou ímpar, as ameixas pirâmide vitória, a extensão, o círculo rodeado, buraco, clássico, volta mágica, o curso, a aproximação, tiro, triângulo, etc. Apresentamos a seguir as principais características desses jogos. Deve-se registrar que em todas essas modalidades cada jogador tem seu próprio saco de petecas. É como um tesouro de grande valor avaliado pela cor e material. O objetivo é tomar todas as petecas dos outros jogadores, que podem voltar no final do jogo se você jogar uma falsa partida, ou mantê-las se jogar em partida real. Os participantes decidem antecipadamente que tipo de partida vão jogar. É mais interessante para eles quando eles jogam “de verdade”.

³ Source: www.fernandodannemann.recantodasletras.com.br

A Perseguição

É preciso dois jogadores. Um jogador joga uma peteca para frente. O outro jogador aponta para a peteca lançada pelo primeiro. Se ele não acertar, o primeiro joga a partir de onde a sua peteca parou. Ele recupera sua peteca e atira, e assim por diante. Quem toca a peteca do outro a pega e a perseguição pára.

O Viaduto

É um tabuleiro composto de 1 a 7 furos numerados a partir do número 0. Há um atirador e um guarda. No início do jogo os jogadores definem um número de tiros, para que todos tenham a oportunidade de realizar. O atirador se coloca a cerca de 1.5 m do primeiro buraco, o guarda está posicionado atrás do tabuleiro. Se a peteca cair antes, é o guarda que toma a bola. Si a peteca cai no terceiro buraco o guarda dará três petecas ao atirador que acertou. Si acertar o segundo buraco, o guarda dará duas bolas ao atirador. Si ele acertar o primeiro buraco, o guarda lhe dará uma peteca. E si ele entra no buraco zero, o atirador recupera a peteca sem que o guarda tenha de lhe entregar a peteca.

O Conquistador

Este jogo é semelhante ao perseguidor, só que as petecas são atiradas e podem ser de tamanhos variados. O número de jogadores é limitado. Os jogadores decidem: o primeiro jogador joga a bola a uma distância que ele escolhe. Na maioria das vezes ele vai escolher a distância em que um tiro é mais preciso. O próximo jogador atira a peteca em seguida, se ele tocar a primeira peteca, ele ganha e ela se torna sua propriedade. Em seguida, ele joga uma segunda peteca para reiniciar o jogo. Se ele perder, a peteca em jogo permanece no campo. O terceiro jogador atira peteca, pode tocar ou falhar o(s) alvo(s), deixando a peteca em jogo, se a peteca é arremessada com força contra várias outras petecas no campo, saltando, todas elas são capturadas. Esse jogo apresenta sutilezas. Um jogador pode lançar uma peteca de ágata, rara e valiosa, que provavelmente terá a vantagem de precisão sobre os outros jogadores, mais corre o risco de perdê-la se ele erra seu objetivo. Uma ágata é maior e mais pesada do que a peteca comum.

O Clube Glutton

Os Jogadores desenham um círculo de 30 cm de diâmetro no chão. Cada jogador coloca as petecas no centro do círculo. As petecas devem formar uma pilha. Cada jogador pega a sua ponteira na altura dos olhos e a deixa cair sobre a pilha. Se uma peteca sair do círculo, ela torna-se propriedade do jogador. Se um jogador não consegue fazer uma peteca sair círculo, o que ele deixou na pilha permanece no círculo. O jogo continua até que a pilha acabe.

A Trama

Este é um jogo para um número limitado de jogadores. Cada jogador dá uma

ou mais petecas que são organizadas em uma linha reta. A distância entre cada peteca deve ser suficiente para deixar passar duas. Cada jogador atira a sua peteca e pode ficar com as petecas que foram tocadas. A peteca do jogador fica aonde ela parou. A jogada em seguida começa a partir deste ponto. Se a ponteira do jogada for tocado ele é obrigado a colocar uma outra peteca na linha.

O Pote

O jogo é praticado com quatro jogadores. Eles cavam um pequeno buraco, o “pote”, que será o alvo. Os jogadores ficam a três metros do pote. Por vez os jogadores vão atirar uma peteca tentando atingir o pote (ricochetes são aceitos, isto é, tocando uma de suas bolas jogadas acima para o retorno ao pote.) Eles vão tentar afastar a peteca do adversário para longe do pote. Cada peteca no pote vale dez pontos assim que as bolas do adversário forem tocadas. Ganha aquele que atingir o total de 110 pontos. Os jogadores podem introduzir variações na pontuação ou em outras formas de jogo.

O Dado

Os jogadores colocam um dado em equilíbrio sobre uma peteca ligeiramente enterrada no chão. Cada jogador por sua vez, será o guardião do dado. O jogador que pretende atirar, paga uma peteca para o guardião. Ele se coloca a uma distância pré-determinada e tenta acertar o alvo. Cada jogada custa uma peteca. Quando acertar ele receberá o numero de petecas correspondente ao numero que aparece encima do dado.

As Bolas de Gude na Cesta

É um jogo de adivinhação que não requer nenhuma habilidade, mas não deixa de ser divertido. Um jogador escolhe um número de bolas em uma mão e pede aos outros para adivinhar o número exato de bolas. Aqueles que adivinharem o número correto de bolas contidas na mão, ganha este número de bolas. Aqueles que não acertarem o número exato deverão pagar a diferença entre o número dado e o número exato. Em cada jogo os jogadores se revezam para fazer o papel de questionador.

O Recinto

O jogo é realizado no quintal, com vários jogadores. Eles desenham dois círculos no chão, um círculo de 20 cm de diâmetro chamado de “gabinete” e ao seu redor, um círculo de 3,5 m de diâmetro, chamado de “recinto”. Cada jogador coloca uma ou mais petecas no gabinete. O primeiro jogador atira uma, de qualquer ponto do recinto na direção do gabinete. As petecas que saem do gabinete ficam em sua propriedade. Se não tocar nenhuma peteca, a outra peteca permanece onde está desde que esteja dentro do recinto e fora do gabinete. Se parar no gabinete, deve recolher a peteca e pagar outra no gabinete. Os jogadores podem atirar na direção da peteca do adversário. Se uma toca a outra, o proprietário da peteca tocada deve pagar uma

peteca no gabinete. Além desta multa, o proprietário deve entregar todas as petecas que ele ganhou ao adversário que acertou a sua.

As Centenas

O jogo requer dois jogadores. Eles desenham um círculo pequeno ou fazem um pequeno buraco a uma distância segura do ponto de tiro. Ambos os jogadores atiram uma bola em direção ao círculo. Se nenhuma das duas bolas entrar no círculo, eles repetem. Se a bola cair em um círculo, o jogador ganha 10 pontos e outra chance de disparar e ganhar 10 pontos a cada vez que uma de suas bolas cair dentro do círculo. O jogo continua até chegar a cem pontos ou até faltar um tiro. Se ele falhar, então será a vez de seu adversário disparar e ganhar pontos. O primeiro jogador a atingir cem pontos é o vencedor. O perdedor deve dar um número de bolas decidido antecipadamente.

O Gude Capturador

Este jogo envolve dois jogadores. Cada jogador dá uma peteca. Ambas as petecas são então colocadas a 2m uma da outra. Os jogadores então recuam 2m. O primeiro jogador atira a bola de gude na outra peteca. Se acertar, ele guarda a peteca e ele atira para a segunda peteca. Se ele tocar, ele ganha o jogo e os jogadores recomeça outra partida. Se ele não ganhar o jogo da primeira vez, seu adversário joga na sua vez. Se ele acerta a peteca, ele captura tudo aquilo que está no chão.

O Tapinha

Um número ilimitado de jogadores decide sua vez de jogar. A cada vez os jogadores jogam uma peteca contra uma parede para que ela salte. As petecas ficam então onde elas param. Quando uma peteca tocar a outra, o jogador junta todas as petecas do chão. E o jogo recomeça a partir do zero.

Um na Frente

As regras deste jogo são semelhantes às da Trama, exceto que o jogador dá um passo e atira a peteca quando está de pé. Em seguida, ele atira as petecas, de pé, mas sem um passo. Acertando a jogada lhe dá o direito de outro tiro, a partir da localização da peteca.

Par ou Impar

Semelhante a um jogo de adivinhação, o jogo par ou ímpar inclui dois jogadores: o interlocutor que tem escondido um número de petecas na mão, e pergunta par ou ímpar, e o receptor, que deve adivinhar se o número de petecas escondidas nas mãos do autor da pergunta é par ou se é ímpar. Se o receptor acertar o número correto, ele ganha uma peteca do interlocutor.

A Pirâmide

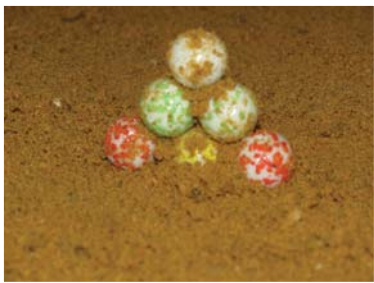


Fig. 7 - La Pyramide. Foto: A. Soares, 2009.

O jogo da pirâmide ocorre da seguinte forma: empilhar eis petecas no chão formando uma pirâmide (de 3 na base, 2 no primeiro nível e uma acima); determinar uma distância a ser respeitada como ponto iniciar o jogo. Em seguida, atira-se na pirâmide. Se o jogador acertar ganha todas as petecas. Caso contrário, dá uma peteca ao jogador que montou a pirâmide.

As Ameixas

Trata-se de um jogo que se joga com alguns jogadores. Eles desenhavam uma linha reta no chão. Cada jogador dá uma ou mais petecas que são colocadas ao longo da linha, uma após a outra. Outra linha é desenhada com aproximadamente 2 metros de distância da primeira, em paralelo. Os jogadores estão por trás da segunda linha e atiram na direção da linha de petecas (ameixas). O jogador que acertar uma peteca fica com ela, mas não tem direito a um segundo tiro. O jogo continua até não ter mais petecas.

A Vitória do Espaço

Este é um jogo fácil para dois jogadores. O primeiro atira uma peteca. O segundo jogador tem que tentar tocá-la e capturá-la. Se a peteca parar dentro de um espaço de pelo menos um palmo da peteca de seu adversário, ele fica com ela. O palmo “é a distância entre o polegar e o indicador esticado do jogador que tem a maior mão”. Se ele errar, seu adversário lhe sucede e tenta recuperar sua peteca.

Círculo

É um dos jogos de petecas mais popular e conhecido e que se joga com vários jogadores. Traçam-se dois círculos no chão. O primeiro de 30cm de diâmetro no centro de um círculo de mais ou menos 2 metros de diâmetro. Cada jogador coloca um número pré-determinado de petecas no círculo central. Cada jogador atira a sua peteca de qualquer posição do círculo em direção às petecas no círculo central e fica com as petecas que saírem do círculo. Assim ele tem o direito de recomeçar, do lugar onde a sua peteca parou. Se o jogador errar seu tiro ele passa a sua vez e a peteca fica no lugar onde parou, dentro do interior do círculo. O novo jogador atira então na direção das petecas dos seus adversários. Si ele acertar uma peteca de outro jogador, este último deverá dar uma peteca e o direito a outra jogada. Ele não pode acertar a mesma peteca duas vezes seguidas. O jogo continua até terminar todas as petecas de dentro do círculo.

Três Buracos

O jogo de três buracos requer vários jogadores. Eles cavam três buracos (ou traçam três círculos) de aproximadamente 8cm de diâmetro e 1,5 m de distância do primeiro buraco (ou círculo). Cada jogador joga em sua vez a peteca em direção ao buraco. O jogador que erra deve deixar sua peteca no chão até a próxima jogada. O jogador que acerta o primeiro buraco ou círculo pode atirar em direção à peteca dos adversários e em direção aos outros dois buracos ou círculo. O jogador da peteca tocada paga uma peteca ao seu adversário. Quando o jogador acertar os três buracos, ele pode pedir uma peteca a cada jogador e pode então iniciar o jogo a partir do buraco nº1.

O Clássico

O jogo é praticado com dois jogadores ou mais. No começo eles acertam os números de petecas a serem jogadas e escolhem um buraco no chão. A finalidade é de encher este buraco com todas as petecas. No início as petecas são jogadas em direção ao buraco. Depois se usa uma técnica de tiro como toque de dedo. O jogador seguinte atira por sua vez e assim por diante, até colocar todas as petecas no buraco. O vencedor é aquele que colocar a última peteca no buraco.

O Círculo Mágico

Um círculo de 30 cm de diâmetro é traçado no chão e as petecas são colocadas no interior. Os jogadores se colocam a dois metros do círculo. Com sua peteca eles tentam acertar as petecas e colocá-las para fora do círculo. Cada peteca que sair do círculo pertence ao jogador que a acertou.

O Percurso

Cada jogador tem uma peteca de cor diferente. O jogo consiste em concluir um percurso sem sair da pista. Se sair, o jogador volta no ponto de partida e torna a jogar. Para ganhar este jogo deve-se acertar o buraco da chegada. O percurso pode ser realizado sobre a areia, subidas, buraco, e outros obstáculos.

A Aproximação

Um dos jogadores atira uma peteca. O segundo atira sua peteca tentando colocá-la o mais próximo possível sem tocá-la, se não ele perdeu. Em seguida ele mede e verifica entre o polegar e o indicador. Se as duas petecas se encontram neste espaço ele ganha a peteca do outro. E assim por diante até que um dos dois ganhe a partida. O jogo pode ser jogado com todos os tamanhos de petecas.

O Tiro

É um jogo para vários jogadores e que requer muitas habilidades. Depois de cavar um buraco de 8 cm de largura, situado a 30 cm de uma parede, o jogador se coloca a 1 metro do buraco. Um dos jogadores atira sua peteca, depois o outro e assim por diante. A finalidade é colocar a peteca no buraco para ganhá-la. Se nenhum jogador

acerta o buraco, será aquele tem a peteca mais perto do buraco, que começa o jogo. Quando coloca a peteca no buraco, ele ganha e pega outra peteca do jogo para tentar acertar de novo o buraco e assim por diante até que não tenha mais nenhuma peteca.

1.4.2. Algumas maneiras populares de se jogar petecas no Brasil

Loca

Depois de cavar um buraco no chão, afastado a uma distância de três metros, cada jogador deve lançar a sua peteca no buraco. Acertando, o jogador deve ganhar uma bola de cada adversário. Quem perder vai para o fim da fila. Ganha o jogo aquele que conquistar mais bolas sobre os adversários.

Búlica, Borroca ou Três Covinhas

Três buracos são cavados no solo, formando uma linha. Cada buraco é separado por uma distância de cerca de dois metros um do outro. Para decidir quem começa, cada jogador joga uma bola em direção à última barroca, e ganham a preferência os que chegarem mais perto. O jogador começa lançando uma bola em direção a primeira borroca. Se errar passa a vez para o próximo. Se acertar, tenta novamente, mirando o segundo buraco desta vez. Ele continua jogando se acertar dentro ou se cair a menos de um palmo de distância. Se acertar uma peteca adversária no caminho, e afastá-la do alvo melhor ainda. Vencedor é aquele cuja bola está mais próxima do outro. O objetivo é acertar os três barrocos após a ida e a volta. Quando o jogador acertar a primeira barroca pela segunda vez ele ganha o direito de “caçar” a peteca do adversário, isso significa que a bolinha que ele acertar tornar-se sua propriedade.

Oca

Para este jogo, desenham-se uns círculos de três metros de diâmetro e um buraco no centro, um pouco maior que uma bola de gude. Todos os jogadores jogam uma bola no buraco. O objetivo é colocar a bola no buraco ou “encaçapar”: termo utilizado para designar a jogada na qual se consegue colocar a bola no buraco no primeiro momento.

Box

Para este jogo, fazer quatro buracos no chão em forma de “L” (os três formam a primeira barra vertical do L e o quarto, a barra horizontal). O jogador deve jogar a bola na direção do primeiro buraco. O objetivo é percorrer o “L”, tocando cada um dos quatro buracos; sempre que errar o jogador passa sua vez. Quando o jogo recomeça, ele deve recomeçar de onde parou, porque um jogador que corre ao longo do “L” ganha o direito de ir “caçar” e então cada bola que acertar passa a ser sua.

Triângulo

Um triângulo é desenhado no chão e cada jogador coloca três petecas dentro. Em algumas regiões do Brasil as crianças desenhavam círculos. Os jogadores têm como objetivo matar a peteca de seus adversários. Para isso ele joga uma peteca contra a peteca do adversário tentando tirá-la de dentro do espaço. A peteca que ele jogar não pode ficar dentro do triângulo ou círculo, senão o jogador perde a sua vez. Ganha quem conquistar o maior número de bolas.

Mata-mata

Este é um dos mais simples. Cada jogador deve acertar a peteca jogada pelo jogador anterior e assim, ganhá-la para si. O jogo começa com uma bolinha colocada no chão. O primeiro jogador tenta acertar a bola, o segundo, mira a bola do primeiro e assim por diante. O jogo acaba quando os jogadores não quiserem jogar mais.

1.4.3 Algumas técnicas usadas em jogos de bolas de berlindas

Quais as técnicas o jogador deve controlar para jogar a peteca?



Fig.8 - Técnica utilizada para segurar e “tocar” a peteca. Estas estão localizadas entre o indicador e o polegar, é este último que “envia” a peteca.

Pichenette ou Tiké

A pichenette é uma tacada na peteca colocada no chão a partir do movimento do dedo indicador dobrado contra o polegar. Na Bretanha (França), as crianças falam do Tik que é um jogo realizado da mesma forma como a pichenette.

A Pontaria da Peteca

A pontaria é o método mais utilizado para obter uma peteca no chão. O polegar por trás do indicador expande-se para atirar a peteca numa distância necessária. A mão permanece imóvel e a articulação do polegar no chão. O objetivo é de con-

centrar seu olhar no alvo. A peteca na mão vai determinar a posição exata. O olho, em seguida, controlar o cérebro que controla automaticamente a mão que dispara.

O Pião

Pegar a peteca do chão e jogar fazendo o gesto de um pião para que ela role ao mesmo tempo.

A Pinça do Carangueijo

Pegar a peteca. Pressioná-la com os dedos sobre a peteca, até ela disparar sozinha. (Técnica elaborada por Tudual e Vicent).

JOGO DE PETECAS PRATICADO COM CAROÇO DE TUCUMÃ: uma observação realizada na Comunidade do Livramento-Manaus-AM-BR

As crianças da Comunidade de Livramento pertencem à etnia Baré. São alegres e praticam todo tipo de brincadeiras e jogos: pião, futebol, tiro ao alvo, bolinha de gude ou peteca, esconde-esconde dentro e fora d'água além de outras. Adoram correr e jogar bola. Elas não dispõem de petecas de vidro, mas se divertem da mesma forma praticando esse jogo com um tipo de semente, um pequeno caroço de um fruto tropical, o Tucumã.

Para preparar o caroço e transformá-lo em uma peteca pronta para jogar, as crianças descascam o fruto e comem a polpa com farinha ou no pão. Em seguida, raspam o excesso da polpa que restou e lixam o caroço. A peteca de Tucumã está então pronta. Os caroços são de Tucumã preto, medindo entre 3 a 5 cm de diâmetro. Essas sementes em geral são maiores e mais leves que as petecas de vidro. Para jogar, as crianças escolhem sempre os menores.

2.1 Material: as petecas



Fig. 9 - Palmeira do Tucumã.



Fig. 10 - O fruto Tucumã.



Fig. 11 - Caroço de Tucumã, que deverá ser raspado e lixado.

Na figura 9, vê-se várias palmeiras do Tucumã. O fruto dá em forma de cacho com muitas unidades. Ao amadurecer o fruto cai. Mas atualmente não se espera que eles caiam. São retirados da árvore e são levados a consumo. Na fig. 10 vê-se a polpa do tucumã pronta para ser consumida.

2.2 Modalidade: o círculo ou ronda



Fig. 12 - Crianças da Etnia Baré em torno do círculo desenhado no chão.

2.2.1 Preparação do jogo



Fig. 13 - Ronda ou círculo com os caroços de tucumã. O jogo pode começar.

Para preparar uma disputa as crianças desenham um círculo no chão dentro do qual são colocados os caroços de Tucumã. Esta é a modalidade chamada “Ronda” (cf. Figuras 12 e 13). A seguir eles desenham a linha de jogo, distante cerca de dois metros do círculo e sorteiam a ordem dos jogadores. Os jogadores colocam-se atrás da linha e aguardam o momento de iniciar o jogo. O caroço/peteca com que os jogadores vão jogar durante todo o jogo permanece em suas mãos e é chamado de “ponteira”.

2.2.2 Início do Jogo



Fig.14 - Momento em que os jogadores verificam as petecas no círculo.



Fig.15 - O jogador atira a sua peteca contra as petecas dos adversários.

Após os preparativos preliminares os jogadores tiram a sorte na moeda para determinar quem inicia o jogo. O primeiro jogador sorteado inicia então o jogo, cuja finalidade é acertar um ou vários caroços de tucumã, colocando-os para fora do círculo delimitado. Os caroços que saírem do círculo passam a ser propriedade do jogador em ação.

2.2.3 Desenvolvimento do jogo



Fig. 16 – Momento em que o jogador ganha uma *peteca do adversário*.



Fig. 17 - idem. O jogador paga uma peteca ao adversário que acertou a sua peteca no jogo.

Quando um jogador acerta a peteca e a faz sair do círculo, ele junta a peteca que passa a lhe pertencer ou o dono da peteca atingida lhe oferece outra. E o jogador continua a jogar. Sua participação continua enquanto ele estiver acertando. Se errar, passa a ser a vez ao segundo jogador que continuará o jogo da mesma forma. Durante a participação do segundo jogador, este pode acertar também a ponteira de seu adversário, e o proprietário da peteca atingido deve entregá-lo ao jogador que o acertou. Os jogadores guardam as petecas que eles ganham de diferentes maneiras. Como não têm sacolas apropriadas, eles usam as cuias, que são recipientes domésticos feitos de frutos da região, no caso, da cuieira. Outros improvisam e arrumam os caroços na própria roupa. No caso do jogo observado, o jogador guarda os caroços na camisa segurando-a pela boca (fig.17).

2.2.4 Fim do jogo

O jogo termina quando um dos jogadores ganhou a última peteca que se encontrava no círculo. E o vencedor é aquele que ganhou o maior número de petecas durante o jogo.



Fig. 18 - Fim de jogo – os jogadores verificam quem tem o maior número de carochos para definir o vencedor.

2.3 A modalidade turitis

2.3.1 O princípio do jogo:

Nesta modalidade o jogo consiste em acertar o carochão com força e precisão tocando no mínimo em dois carochos alinhados no jogo. Se o jogador consegue ganhar, ele pode então retirar um carochão do jog. Se ele errar, ele passa a vez para o outro jogador.

2.3.2 Preparação do jogo:

Para iniciar duas linhas são traçadas no chão, distantes cerca de 2 a 3 metros uma da outra. Em uma das linhas são colocados os carochos em jogo alinhados um pouco longe um do outro.



Fig. 19 - Preparação para o turitis e início do jogo.



Fig. 20- O jogador lança seu carochão para atingir pelo menos dois outros.

2.3.3 Início do jogo

Joga-se com vários jogadores. Depois de definir a ordem de jogar, colocam-se os caroços no chão sobre a linha delimitada, e se inicia o jogo. O objetivo do jogo consiste em acertar no mínimo dois caroços que estão alinhados em outra linha (fig. 20), os quais passam a ser propriedade do jogador em ação.



Fig. 21- A ponteira do adversário é igualmente colocada em jogo para disputa.

2.3.4 O desenvolvimento do jogo

Se o jogador for bem sucedido, ele continua a jogar até errar um tiro, quando então ele passar a vez ao segundo jogador, e assim por diante. A ponteira do adversário também está em jogo e pode ser ganha (Fig. 21).

2.3.5 Fim do jogo

O jogo termina quando todas as peças disponíveis no jogo foram ganhas pelos jogadores. O jogador que ganhar o maior número de peças deve devolvê-las no final do jogo, se for uma “partida falsa”, ou mantê-los consigo se jogar “jogo real”.

2.4 Comentário sobre o jogo:

As duas modalidades de jogo observadas e aqui apresentadas são praticadas por crianças indígenas e não indígenas, habitantes das margens dos rios e das pequenas cidades do interior amazônico. O jogo é praticado não só por meninos, mas também por meninas no terreno em torno das casas, nas escolas e em muitos lugares onde há crianças. Atualmente é fácil adquirir peças, as mais variadas possíveis mas onde ainda não existem, as crianças brincam com o caroço de Tucumã e de forma prazerosa.

As regras são aplicadas rigorosamente. Cada jogador que perde deverá apresentar uma peça para o adversário e isso é observado e devidamente cumprido. Em alguns lugares, o jogador tem uma espécie de “coringa” para não perder suas peças: quando ele não está seguro de poder acertar e bater a peça e seu adversário e com isso correr o risco de perder a sua, ele pode apelar para uma saída pré-combinada como por exemplo “pulo” ou dizer a frase “chave” e passar sua vez sem perder o que ele já ganhou e o direito de continuar depois.

O jogo tem regras muito simples que despertam o interesse de crianças e adultos, porque incluem muitas habilidades como por exemplo direcionar a trajetória da peça e tocá-la sem atingir a peça do outro, assim como o sentimento de conquista e posse, porque a meta é ganhar a peça do adversário. Esse jogo também dá à criança a oportunidade de aprender algumas regras morais, noções de espaço e tempo para aplicar às disposições sócio-diretrizes através da cooperação e competição com outras crianças. Suas regras também contribuem para o desenvolvimento cognição. Na ver-

dade eles ajudam a criança a pensar, analisar e tomar decisões. Quanto à motricidade, o jogador procura posturas e movimentos que lhe permitam desempenhar a tarefa corretamente. Pode-se dizer que a peteca do jogo também desenvolve as habilidades motoras finas já que existe uma maneira correta de segurar a peteca e lançá-las.

Quanto ao tamanho de bolas de gude ou petecas, podemos constatar algumas peculiaridades. Pode-se distinguir entre “os olhinhos” em vidro leitoso, a peteca “grande” e “olho grande” que é o maior dos três. No Brasil, como em outros lugares, encontramos diferentes tipos de bolinhas de gude.

A bolinha/peteca comum

- Olho de gato: são petecas de tamanho normal e de vidro translúcido;
- A peteca de barro e opacas, cores unidas e sólidas;
- As petecas de vidro colorido translúcido, incolor ou opaco;
- As contas nuggets: eles têm pequenos pontos em cores;
- As petecas “bebês” são menores do que a peteca normal;
- As bolinhas de chumbo, que são menores do que as bolinhas “bebês”;
- As petecas chinesas.

As Tampas: são maiores do que as petecas.

- As tampas chips
- “As tampas” “olho de gato”
- As tampas de cor translúcida, incolor e opaca. As petecas podem ser decoradas com os personagens dos filmes de sua juventude.

As petecas olhinhos: são maiores que as petecas:

- As pepitas
- Olho de gato
- Olho de gato de cor translúcida, incolor e opaco;

As damas: são maiores que as “olho de gato”

- As damas translúcidas, incolores e opacas;
- As damas “olhos de gato”
- As damas « pepitas »

O jogo mais praticado parece ser o “bulica”, que é jogado com três buracos equidistantes cavados no chão em linha reta. O jogo pode começar da direita para a esquerda ou vice-versa. Os jogadores lançam as petecas para tirar a sorte e se uma delas atingir o terceiro buraco, o que acertou inicia o jogo e pode começar a ganhar as petecas dos seus adversários. Se no início do jogo, dois ou mais jogadores acertam as petecas no buraco, a partida precisará ser recomeçada. O jogador passa sua vez quando ele não consegue tocar as petecas dos seus adversários. Para “pagar” deve usar suas petecas gastas ou danificadas (cacarecadas), para assim evitar perder as suas melhores petecas.

O jogo é levado muito a sério. Quando alguém sente não ter a oportunidade de se sair

bem, pode gritar “Bulic” ou “peteca” para ceder sua vez e não perder seu turno. Quando o jogador tenta acertar a peteca de um adversário determinado, mas também afetar a de outros adversários, pode gritar “carambolou”. Isso significa o fim do jogo e que o jogo termina sem vencedor.

Na Amazônia usamos o termo “casamento” para registrar a colocação da peteca em jogo. Quando se joga para ganhar a peteca do adversário, se diz que a partida era “dos vera” isto é, o é jogo de verdade, é para valer. Mas se for ao contrário, a partida é chamada “dos brinca”, e é só para se divertir, não havendo ganhos ou perdas de petecas.

ANALISE PRAXEOLÓGICA

O objeto de nosso estudo, o jogo da peteca ou bolinha de gude, se processa num meio físico estável, entre duas ou mais pessoas, onde todo mundo joga para se sentir bem individualmente e em contato com o adversário. É, portanto uma atividade socio-motora de alternância, muito mais que psicomotora, de acordo com a teoria de Pierre Parlebas.

As características da sua lógica interna são homogêneas nos aspectos espaciais, temporais e materiais. No que concerne a relação com o outro, pode variar entre certas dimensões “solo”, ou seja, individual e em outros aspectos relativos à “contra-comunicação”.

Em seguida apresentamos a análise da lógica interna do jogo.

3.1 A relação com o outro



Fig. 22 – Um jogador atua sob a observação do adversário.

No jogo de petecas as ações do jogador são feitas individualmente, sem relação de rivalidade direta ou de solidariedade, portanto, na ausência de interação motriz. Esta é tipicamente uma atividade sociomotriz de alternância. Para jogar, os jogadores observam o posicionamento da peteca, escolhem a melhor posição para alvo e joga para chegar ao destino.

Quanto ao relacionamento com o outro e as interações motoras, observamos que a peteca é um jogo de contato e de comunicação. O jogador avalia o percurso potencial do adversário na busca de uma estratégia que impeça este adversário atingir seus objetivos. Uma estratégia muito utilizada é aquela que vai lhe assegurar acertar a peteca do adversário, na esperança de mantê-la longe dos alvos, eliminando os objetivos dele e assegurando os seus.

Além disso, quanto mais o jogador estiver longe do alvo, mais difícil será seu sucesso. Em alguns aspectos da lógica interna em relação aos outros, este jogo se desenvolve em uma rede de competição, mesmo sem nenhum confronto físico.

É preciso registrar que o adversário está sempre presente na estratégia do jogador, o qual sabe que isso faz parte do jogo – sócio-motricidade de alternância - que exige que ele sempre tenha um bom desempenho para não cometer erro e não perder sua vez, evitando assim perder para o adversário. É, portanto, um jogo onde a habilidade individual é uma exigência para os jogadores serem confirmados como bons jogadores e para se destacarem no jogo tornando-se vencedores.

3.2 Relação do espaço

O jogo de bolinha de gude ou peteca é uma atividade que pode ser disputada em vários tipos de solo, dentro de um espaço determinado. As dimensões não são fixas, podem variar na forma escolhida pelos jogadores como também o tamanho das petecas pode ser variado. A modalidade Ronda, por exemplo, requer um tipo de espaço onde os jogadores precisam de pelo menos 3 metros entre a linha de partida e a ronda. A modalidade Turitis requer espaços menores bem como a modalidade de triângulo. Mas há um espaço preciso para estas modalidades, entre a linha de partida e a ronda, o triângulo ou o turitis, onde essa linha é a dimensão espacial a respeitar. O jogador pode mover-se livremente neste espaço: ele escolhe o melhor percurso e a melhor forma para se mover. Outros jogadores não podem impedir seus movimentos nem mesmo a tentativa de interferir. O objetivo é sempre acertar a peteca, marcando assim sua posição de bom jogador e seu espaço pessoal na partida.

3.3 Relação ao tempo

No jogo de petecas na Comunidade de Livramento o tempo não tem importância. O que importa é o prazer de jogar para ganhar as petecas adversárias, particularmente as mais belas e possivelmente as mais raras. É este sistema de ganhos que determina o vencedor do jogo. Os jogadores não costumam colocar em jogo a peteca “rara”, como por exemplo as “pepitas”. Entre as crianças da Comunidade do Livramento o jogo é praticado com caroços de Túcumã e eles sentem-se contentes e jogam com prazer. Podemos pensar também que em alguns lugares mais distantes da Amazônia, os jogadores não sabem que existe outros tipos de petecas.

A questão do tempo se torna muito importante, porque muitas vezes temos que decidir quando terminar o jogo sem autorização prévia. Nós podemos verificar situações em que um jogador decide parar depois de avaliar que já ganhou bastante petecas, mas que os outros que perderam não concordam porque querem continuar na tentativa de recuperar as petecas perdidas. Por esta razão, é essencial decidir de antemão quantas partidas serão feitas considerando-se também o número de petecas que cada jogador trás para o jogo. Enfim, a questão do tempo não é dependente do tempo físico ou cronológico. O vínculo é simbólico e está ligado ao prazer de jogar e ao “desenvolvimento” (épanouissement) pessoal.

3.4 Relação ao material



Fig. 23 - A criança aponta para acertar (tecar) a peteca do adversário.

O estudo do material é um dos elementos mais importantes para a compreensão do grupo e da sociedade onde o jogo é praticado. Como mencionamos antes, o jogo de petecas surgiu há cerca de milhares de anos e tem sido praticado com dezenas de tipos de objetos: desde pedras e sementes de frutos até as bolinhas que hoje conhecemos. Brincar com as sementes não é algo novo. Em nosso estudo, o material é uma questão que releva o uso de sementes de um fruto silvestre, o Tucumã, usado até hoje pelas crianças indígenas, no nosso caso descendentes dos Barés, além de muitos ribeirinhos.

As crianças aprendem com os mais velhos a preparar o caroço de Tucumã para o jogo, o que demanda tempo e domínio de certas habilidades. A casca de Tucumã e a polpa fina são removidas do caroço sendo esta um alimento muito popular apreciado pelos nativos e atualmente muito consumido por todos os moradores da região norte do Brasil. A seguir o caroço é lixado, fica mais brilhante e fica em melhor condição para controle do rolamento no chão em direção ao alvo. Ele se torna um material bonito e apreciado pelas qualidades estéticas sendo às vezes mantidos como objetos de valor sentimental.

Em nosso trabalho de campo fomos encontrar crianças Baré brincando com o caroço de Tucumã, fruta característica da região Amazônica. Isso confirma que o uso do material no jogo é um elemento que identifica o grupo social em que ele é produzida.

A identidade do material pode ser ainda mais importante quando se trata de jogos tradicionais, face a ausência de regras ou normas relativas ao espaço ou ao tempo. O material assume assim um caráter essencial para o estudo do jogo.

CONCLUSÃO

O jogo da bolinha de gude ou peteca é uma atividade sociomotriz de alternância realizada em um ambiente estável, sem confronto direto com o adversário (PARLEBAS, 2001). É praticado desde longo tempo. Atravessou o tempo e foi praticado com vários tipos de material: desde pedras e sementes de frutos, passando por materiais grosseiramente elaborados e desenvolvidos com o tempo até as bolinhas hoje comercializadas e consideradas como material de grande beleza estética.

As ações motrizes executadas pelos jogadores são variadas e conseqüência da relação estabelecida com a sua história sócio-cultural. Tanto é assim que, mesmo depois de muitos séculos após o aparecimento do jogo de peteca, ainda encontramos na Amazônia crianças que praticam o jogo com sementes de frutos silvestres, como o do Tucumã.

Não tendo petecas disponíveis, a criança desta região vai buscar na sua cultura uma forma de prazer através desse jogo. E nesse caso eles usam o caroço de tucumã para jogar o jogo de petecas. Eles praticam da mesma forma que outros povos além

de modalidades criadas por eles e com a mesma lógica interna. Podemos dizer que se trata de uma transmissão de ordem cultural de uma prática ludo-esportiva.

A lógica interna não se alterou ao longo dos séculos. É uma habilidade que requer a capacidade de coordenação viso-manual, por isso desenvolve uma relação de grande precisão entre o jogador, o objeto e o alvo. Quaisquer que sejam as modalidades deste jogo, os jogadores devem observar vários “detalhes” que são os elementos decisivos para o sucesso tais como o ângulo da trajetória da peteca para o alvo, a velocidade inicial dada pelo jogador com a peteca lançada, e a concentração durante toda a prática do jogo. Da mesma forma, muitas “regras estratégicas” devem ser observadas e obedecidas se o jogador deseja ganhar o jogo.

O jogo observado na comunidade de Livramento mostra que as petecas têm tamanho pequeno ou médio e por isso podem ser armazenadas e transportadas pelos seus donos.

Elas ainda podem servir para “aposta”, e podem ser ganhas ou trocadas. Essas ações são transformadas em uma relação íntima entre o objeto e seu dono. Pode-se até tratar a peteca como um bem, uma relíquia, o que lhe confere um senso claro de valor e propriedade. As petecas mais bonitas serão sempre consideradas como “bens valiosos”, de acordo com a avaliação feita pelo grupo. Como na comunidade estudada não há bolinhas de gude industrializadas à venda, as crianças estabelecem um relacionamento com a natureza e retiram do ambiente o material para jogar. Após a limpeza e os cuidados da preparação deste material, as crianças estabelecem uma ligação afetiva com essas sementes que foram cuidadosamente selecionadas e polidas. Registre-se que o polimento é feito esfregando-se areia muito fina nos caroços de forma delicada, “suave”. Elas guardam esse material com cuidado e não costumam colocar em jogo aquelas que são as mais bonitas. Representa uma relíquia.

Em relação ao tempo, o jogo da peteca dá ao jogador a liberdade plena, não há limite imposto. O tempo está diretamente relacionado com as modalidades escolhidas e os números das petecas que os jogadores têm que colocar em jogo. Cada partida terá o tempo necessário para que cada jogador participe do jogo, até que todas as petecas/caroços sejam ganhas.

O jogo é normalmente externo, jogado nas ruas, praças, e na “recreação” das escolas. O piso pode ser de cimento, areia ou terra que as crianças rapidamente limpam, e preparam para definir a área para o jogo. Este “território” pertence temporariamente ao grupo que joga, é o seu espaço e os outros devem evitar passar entre os jogadores e suas petecas. O terreno torna-se uma área restrita do jogo, um espaço esportivo caracterizado pela estabilidade do ambiente.

Em relação ao outro, este é um jogo que exige habilidade pessoal e cada jogador desenvolve seu jogo solitariamente. Mas o jogo de peteca é um jogo que demanda também organização e acordos prévios entre os participantes para estabelecer regras a serem aplicadas durante o jogo.

Estes contactos preliminares são formados naturalmente através de uma rede social que evolui, como também evolui o prazer de jogar. Cada jogador joga de forma

alternada, com troca de papéis, passando de jogador efetivo a jogador em espera. E a peteca pode refletir talvez uma tendência global de deslocamento do interesse lúdico, variando do relacional para o objeto (SILVA, HAYDEE, 1998).

Durante o jogo, as ações motoras de quem joga só podem incidir sobre a peteca em jogo, mas também podem ser conectadas com o plano de jogo de seu adversário imediato, caso o jogador efetivo perca sua vez. É então que se confirma o que Perlebas chama de “comunicação indireta”, isto é, o jogador em ação tenta prever a futura estratégia de seu adversário imediato e decodifica seus PRAXEMES. Suas ações vão se concentrar na intenção de criar problemas para o desempenho do adversário. Embora esta atividade seja realizada sem o contato direto entre os jogadores, há um jogador que espera sua vez e pode ser identificado como um “adversário” que também tem uma estratégia de jogo. Se a peteca do adversário estiver na posição de tocar, portanto numa determinada área do jogo, o jogador em ação pode “complicar” o jogo de seus futuros adversários tentando enviar a peteca para bem longe dessa área.

A lógica interna do jogo de petecas praticado pelos nativos mostra que este jogo está vivo e permite que os jogadores desempenhem papéis diferentes, visto ser uma atividade sóciomotriz de alternância e não apenas psicomotora. Podemos realmente dizer que estabelece uma rede de comunicações. Esta rede inclui todos aqueles que desempenham as seguintes partes, todos aqueles que ajudam a preparar o terreno de jogo e, especialmente, aqueles que “fazem” os caroços de Tucumã.

A rede praxica de comunicações não inclui os espectadores ou qualquer pessoa fora da lógica interna. Cada um tem o seu papel nesta rede. A lógica interna descrita mostra uma forte ligação entre o ambiente e a cultura local, aspectos importantes de sua lógica externa (PARLEBAS, 2001).

REFERÊNCIAS

- CALDAS, Iraildes, Mai/août 2007, *A visibilidade do trabalho das mulheres Tikunas da Amazônia*, Revista de estudos Femininos. Vol 15 no. 2, Florianópolis.
- CALLOIS, R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard.
- DUARTE, Orlando, 1996, *Todos os Esportes do Mundo*, 1ª ed. São Paulo: Makron Books.
- DURING, B., 2001, *Éducation physique, sciences & culture*, Amiens, Centre régional de documentation pédagogique de l'académie de l'Amiens.
- DURING, B., 1992, *La crisis de las pedagogías corporales*, Unisport: Junta de Andalucía.
- DURING, B., 2000, *Histoire culturelle des activités physiques XIXe et XX e: siècles*, Paris, Vigot.
- ELIAS, N. & DUNNING, E., 1994, *Sport et civilisation, La violence maîtrisée*, Paris: Fayard.
- ELIAS, N. & DUNNING, E., 1992, *A Busca da Excitação.*, Lisboa: Difel.

- ETXEBESTE, J., 2001, *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*, Thèse doctorale, Université Paris V – René Descartes, UFR de Sciences Humaines et Sociales.
- FASSHEBER, J. R. M., 2006, *Etno-Desporto Indígena: contribuições da Antropologia Social a partir da experiência entre os Kaingang*, Campinas: FEF/UNICAMP, Tese Doutoral.
- GIDDENS, Anthony, 2005, *Métodos de pesquisa sociológica*, in *Sociologia*, 4^a ed. Porto Alegre: Artes Médicas, p.p. 508-525.
- GIDDENS, Anthony, 1997, *Novas regras do método sociológico*, Lisboa: Gradiva.
- HUIZINGA, J., 1951, *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris: Gallimard.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida, 1993, *Jogos Infantis*, Petrópolis, RJ: Vozes.
- LAGARDERA, Otero, F. LAVEGA & Burgués, P., 2003, *Introducción a la Praxiología Motriz*, Editorial Paidotribo.
- LESAGE, Thierry, 2006, *Les jeux de paume et de raquette: filiations, logiaue interne et déterminants culturels*, Thèse doctorale en Sciences Sociales, Université Paris V.
- MAUSS, M., 1998, *Sociologia e Antropologia*, São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- MINAYO, M. C. de S., 1996, *O Desafio do Conhecimento, Pesquisa Qualitativa em Saúde*, São Paulo/Rio de Janeiro: Huicitec-Abrasco.
- MORENO, J. H., 1994, *Análisis de las Estructuras del Juego Deportivo*, Inde Publicaciones.
- MORIN, Edgar, 1984, *Sociologia*, Lisboa, Europa-América.
- OTERO, F. L & BURGUÉS, P. L., 1966, *Los universales de los juegos deportivos*, in *Revista de Praxiología Motriz*, Las Palmas de Gran Canaria. n° 0, v.1, p. 15-30.
- OTERO, F. L & BURGUÉS, P. L., 1994, *Revue de l'Education Physique*, vol. 34, 4, 147-160 pages.
- OTERO, F. L & BURGUÉS, P. L., 1996, *Perspectivas para una educación física moderna*, Cuadernos Técnicos del deporte, n° 25, Instituto Andaluz del deporte/Junta de Andalucía,
- OTERO, F. L & BURGUÉS, P. L., 2003, *Introducción a La praxiología motriz*, Barcelona: Paidotribo.
- PARLEBAS, Pierre, 1977, *Pour une sémiologie du jeu sportif*, Paris: Éditions EPS. n° 143, p. 56-61.
- PARLEBAS, Pierre, 1977, *Fonction semiotrice et jeu sportif*, Éditions Paris: EPS; n° 145; p. 38-40.
- PARLEBAS, Pierre, 1977, *Linguistique, sémiologie et conduites motrices*, Paris: Éditions EPS, n° 144, p. 49-52.
- PARLEBAS, Pierre, 1999, *Jeux; sports et Sociétés – Lexique et Praxéologie Motrice*, Paris, INSEP.
- PARLEBAS, Pierre, 2000, *Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif* - Vers l'Education nouvelle, n. 496-Sep.
- PARLEBAS, Pierre, 2001, *Léxico de Praxiología Motriz – juegos, deporte y sociedad*,

Barcelona, Editorial Paidotribo.

PARLEBAS, Pierre, 2003, *Elementos de sociologia del deporte*. Instituto Andaluz del deporte/Junta de Andalucía.

PARLEBAS, Pierre, 2003/1, *Une rupture culturelle: des jeux traditionnelles au sport*, Revue internationale de Psychosociologie, Volume IX.

POLLAC, Michael, 1992, *Memória e identidade social: Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, p. 200-212.

RIBAS, João Francisco Magno, 2000, *Copa do Mundo de Futebol: deu a lógica, praxiológica*, Revista Metropolitana de Ciências do Movimento Humano, FMU, São Paulo, SP. Ano V, Nº 1.

RIBAS, João Francisco Magno, 2001, *Futebol: conversas de botequim e a Praxiologia Motriz*. Actas do II Congresso Internacional de Motricidade Humana, Muzambinho: Minas Gerais – Brasil.

RIBAS, João Francisco Magno, 2002, *Contribuições da praxiologia motriz para a educação física na escola: uma investigação dos parâmetros curriculares nacionais do Brasil – ensino básico*, Tese doutoral, Faculdade de Educação Física (FEF), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) São Paulo – Brasil.

RIBAS, João Francisco Magno, mai/ago 2005, *Praxiologia Motriz - construção de um novo olhar dos jogos e esportes*, in Motriz, Rio Claro, v.11 n.2 p.113-120.

ROCHA FERREIRA, M. B. & alii, 2005, Cultura corporal indígena, in Atlas do Esporte no Brasil, Org. Lamartine Pereira da Costa, Shape Editora e Promoões Ltda, Rio de Janeiro, 1ª Edição, p. 35-36.

ROCHA FERREIRA, M. B., 2002, Cultura corporal: jogos tradicionais e esporte em terras indígenas, VIII Congresso Brasileiro de História da Educação Física, Esporte, Lazer e Dança, (CDRom), Ponta Grossa, Paraná.

ROCHA FERREIRA, M. B., 2003, Jogos tradicionais, esporte e tradição, in Cultura Corporal Indígena, UNICENTRO.

RODRIGUES, Leonel António Ferreira Braz, dezembro 2004, Praxiologia motora e efeitos educativos, Revista Digital - Buenos Aires - Año10 - Nº 79.

SOARES, A. A., 1999, Corpo e Ritual-um estudo do ritual da Worecu do povo Tikuna, Tese doutoral, Faculdade de Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, Portugal.

SOARES, A. A., 2004, Ritual Tikuna e o Corpo-aproximações com o desporto 1. ed. Porto-Portugal: FADE, Universidade do Porto.

VINHA, Marina & ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz, 2003, Esporte entre os índios Kadiwéu, Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 24, p. 145-158.

BIBLIOGRAFIA DIDÁTICA

Michaelis – Moderno Dicionário da Língua Portuguesa, 1998, Ed. Melhoramentos, São Paulo, Brasil, 2259 pag.

<http://www.infopedia.pt/> – Infopédia : Enciclopédia e Dicionários Porto Editora.

SITOGRAFIA

<http://antivalor2.vilabol.uol.com.br/textos/outros/clastres.html> – CLASTRES, P., 1988, *A Sociedade contra o Estado*, Rio de Janeiro, Ed. Francisco Alves.

http://www.cairn.info/article.phpID_REVUE=SPI&ID_NUMPUBLIE=SPI_024&ID_ARTICLE=SPI_024_0039 – BROUGÈRE, G. (dir.), 1998, *Jouets et objets ludiques, Les champs de la recherche*, Angoulême : Université Paris-Nord - Centre Universitaire de la Charente, p. 26-35.

<http://www.cairn.info/revue-education-et-societes-2006-1> – JACQUIN, Marianne, 2006/1, *La revue Anthropology and Education Quarterly, Analyse des dix dernières années*, Education et Societes, n° 17. p.89-104 – acesso em 10juillet 2008.

<http://silva8a.googlepages.com/Billes.pdf> – SILVA, Haydée, 1996, *Éléments pour une étude historique des billes et des jeux de billes*.

<http://socio-anthropologie.revues.org/index173.html> – PARLEBAS, Pierre, 2004, *Le destin des jeux : héritage et filiation, Socio-anthropologie* [En ligne], N°13 - mis en ligne le 15 novembre 2004, acesso em 17 de janeiro de 2008. URL :

<http://www.hsw.uol.com.br/> – COSTA, Cintia. (1978), *Jogo de bolinha de gude como jogar*, s/d. Acesso em setembro de 2009.

<http://www.jugaje.com/fr/textes.htm> BARREAU, Jean Jacques, 2008, *Traditions festives, activités ludiques et spectacle sportif*. Acesso em setembro de 2009.

<http://www.jugaje.com/fr/textes.htm> – PARLEBAS, Pierre, (2009). Santé et bien-être relationnels dans les jeux. Acesso em setembro de 2009.

<http://www.jugaje.com/fr/textes.htm> – PARLEBAS, Pierre, 2008, *Les jeux traditionnels et leurs destins culturels*. Acesso em setembro de 20092009.

<http://www.periodicos.ufpa.br/index.php/ncn/article/viewFile/107/161> – LIMA, Deborah de Magalhães, déc. 1999, *Novos Cadernos NAEA vol. 2*, n° 2.

<http://www.revistapesquisa.fapesp.br/> – THOMAS, Jerry R., NELSON, Jack K. e SILVERMAN, Stephen J., 2007, *Métodos de Pesquisa em Atividade Física*, 5 ed.-Porto Alegre : Artmed, Moran,

<http://www.unicamp.br/> – SUGIMOTO, Luiz, 2005, entretien in *Jornal da Unicamp*, ago, p 5. Acesso em 16/08/2008.

www.cereja.org.br/pdf/semana/M – Rocha Ferreira, M. B., *Jogos e Esportes em Sociedade Indígenas, Kaingang e Kaindiwéu*. Acesso em 24/12/2007.

www.praxiologiamotriz.inefc.es/ – LAVEGA BURGÚÉS, Pere, 2000, *La clasificación de los juegos, los deportes y las prácticas motrices, Anais do V Seminario Internacional de Praxiología Motriz*, La Coruña, Espanha.

<http://www.revues.org/> – DELSAHUT, Fabrice, 1999, Sport et habitus culturels chez les Amérindiens, Entre tradition et modernité », in *Techniques et culture*, n°39, *Sports et corps en jeu*, novembre. Acesso em 23 de junho de 2008.