

António Cabral *

Jogos populares da vinha e do vinho

1. O trabalho não é um jogo, mas pode dar-lhe origem. Vejam-se os elementos ludoteóricos do quadro seguinte:

Do trabalho ao jogo

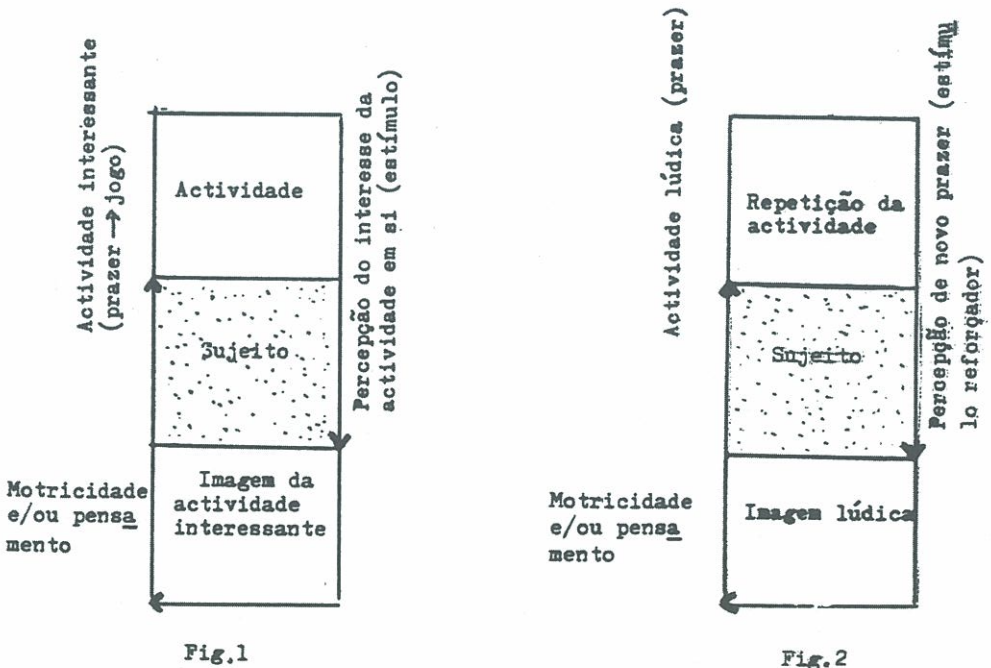


Fig.1

Fig.2

Figura 1: O sujeito percebe uma actividade como interessante (S – estímulo ou motivo) e repete-a (resposta, comportamento – R). Se encontra prazer (reforço), há jogo. Na figura 2 o sujeito apercebe-se de que pode continuar a

achar prazer (S reforçador) e por isso repete a actividade, tantas vezes quantas quiser ou puder, a seu gosto ou segundo regras entretanto estabelecidas.

Qualquer actividade, seja ela caracteristicamente física ou mental, pode constituir-se em ponto de partida. Mas aqui o estímulo é considerado como o equivalente do motivo e não apenas uma modificação energética, interna ou externa; e nele se distinguem duas funções: a impulsiva (o impulso lúdico, de origem orgânica, comum a homens e animais) e a intencional ou direccional (com origem na mente). Uma vez repetida a acção, graças ao interesse que ela em si suscita, o prazer lúdico do sucesso ou vitória pode sobrevir ou não. No caso afirmativo (hipótese da figura 1) a acção é reforçada (jogo confirmado). No caso negativo (jogo liminar) pode repetir-se também, se continuar o interesse, já aliado ao desejo de obtenção de prazer do sucesso. De sublinhar que no decurso das repetições, num jogo completo ou num lance deste, o sucesso pode alternar com o insucesso; e que o sucesso (ou vitória) deve entender-se, na origem de qualquer jogo, como o conseguimento do prazer, sem outro objectivo. Neste momento inicial o factor dominante do jogo é a imitação (mimese), ocorrendo a competição (agôn) entre o ter e o não ter prazer. No jogo a sós o eu desdobra-se em não-eu, assumido como anti-eu e este é representado pelos factores externos do jogo, que são o acaso (sorte), as regras, a táctica e a técnica, em proporções diferentes, conforme a actividade.

Eis em síntese os momentos genético-motivacionais do jogo: actividade (física e/ou mental) – interesse/impulso lúdico intenção – 1.ª actividade repetida – prazer lúdico – 2.ª actividade repetida

Vamos agora exemplificar. Trabalho: atravessar em andas um ribeiro, por não haver ponte ou poldras. Jogo: atravessar em andas, pelo prazer que isso dá. Trabalho: aliviar um terreno de pedras, acertando casualmente num tronco de árvore. Jogo: lançar pedras contra o tronco, tentar acertar-lhe, pelo prazer que isso dá¹.

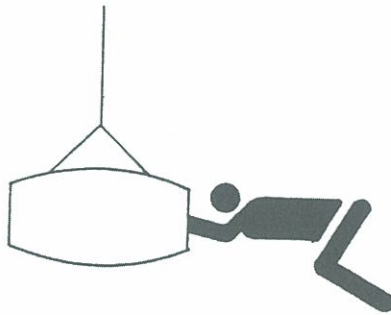
2. Os jogos populares da vinha e do vinho no Alto Douro nasceram como todos os jogos ligados ao trabalho e, dado que nesta região agrícola o labor mais importante e absorvente é o de cultivar as vinhas que produzem o vinho do Porto e um vinho de mesa de boa qualidade, os jogos populares teriam de estar relacionados com essa circunstância. Vou começar por demonstrá-lo num jogo bem representativo que é o do Barril.

¹ Cf. CABRAL, António – *O Jogo no ensino*. Lisboa: Editorial Notícias, 2001, p. 84-86.

BARRIL

Evoca os trabalhos preparatórios das vindimas em que os lavradores, directamente ou socorrendo-se de tanoeiros, consertam as vasilhas para o vinho. Isso acontece normalmente entre meados de Agosto e Setembro e é então natural que o jogo apareça.

Quando as vasilhas estão ainda sem os tampos, o rapazio, feito olhapim das mil e uma habilidades artesanais, descobre o processo de se divertir, enfiando-se por elas dentro, passando e repassando dum lado para o outro. Assim nasce o jogo do barril, cuja história deve ser tão antiga como a destas vasilhas de madeira.



Regras:

1. Usa-se um barril dos que se utilizam para guardar ou transportar vinho, mas sem os dois tampos, e suspende-se a uma altura de cerca de meio metro do solo.
2. Os concorrentes partem da meta, um de cada vez, e terão de passar pelo interior do barril, dele sair totalmente, voltar pelo mesmo caminho e cortar a meta.
3. A distância entre a meta e o barril é da responsabilidade do júri.
4. Vence a prova o que a fizer em menos tempo.

O impulso lúdico com que todos os seres vivos nascem, e não apenas o homem, revela-se a propósito daquelas actividades ou crenças que mais profundas marcas deixam na vida, acontecendo todavia que na criança ele é uma condição de desenvolvimento como a psicologia científica tem acentuado. Iria lá o próprio bebé, antes dos dois anos, adquirir os esquemas sensório-motores de que necessita para transitar de estádio em estádio mental e afectivo, se não brincasse com objectos e situações, com tudo o que o rodeia! A criança na idade simbólica, até cerca dos sete anos, e depois, adquirida a reversibilidade mental, até cerca dos onze/doze anos, prossegue um caminho semelhante. O jogo é necessário não só à vida de relação, mas também ao desenvolvimento individual ou ontogénese. Ao espírito mimético que predomina na criança segue-se uma passagem gradual

ao espírito competitivo, a partir da entrada na adolescência, sem todavia, note-se, o homem perder a tendência para a imitação que é precisamente o que acontece com os jogos ligados ao trabalho.

3. Vejamos numa síntese representativa **alguns jogos populares durienses**

3.1. DE JOVENS E ADULTOS

3.1.1. *Cíclicos*

a) Artísticos (teatrais) em que há mais mimese do que agôn.

Exemplos: Pai da Carne ou Pai da Fatura (em Cheires – Alijó; S. Lourenço – Sabrosa; e Ervedosa – Pesqueira) – típicos de Carnaval. Reza e Trava – de jovens (Lamego) – típico da Quaresma e Páscoa.

b) Físicos. Exemplos: Corrida de Cestos Vindimos (mimese = agôn). Roça ou Espeto (+ agôn).

3.1.2. *De todo o ano*

Barril, Ferro Bacelar, Relha, Varas, Fito, Cepo (+ agôn). Note-se que os quatro primeiros ligam-se a um determinado tempo agrícola, mas a sua dimensão mais competitiva do que mimética generalizou-os para todo o ano, como mais pronunciadamente acontece com os dois últimos.

3.2. INFANTIS

3.2.1. (+ mimese): Bom Barqueiro, Fiar, Potinhos, Céu e Inferno e muitas imitações do trabalho doméstico e rural.

3.2.2. (+ agôn) : Pau na Garrafa, Arcos, Sacos.

De notar que, como acontece com os jogos de jovens e adultos, os agonísticos são os mais codificados.

É necessário reflectir, a propósito dos jogos artísticos e miméticos aqui referidos, nos aspectos simbólicos do jogo praticado por adultos e do que é preferido pelas crianças. Para estas a actividade lúdica integra-se no próprio processo do desenvolvimento e tudo o que elas assumem como modelo advém dum fenómeno de motivação resultante do meio em que vivem. É o caso dum barqueiro no rio, da

imagem duma vindima ou de uma lagarada. A imitação ajuda a adquirir competências mentais, efectivas e motoras (os chamados *skills*), e proporciona a socialização, a aquisição e a consolidação duma cultura. As garrafas, os arcos e os sacos são outros objectos com que se vão familiarizando e com os quais terão de conviver.

Jovens e adultos nos jogos artísticos e não só (alguns também do gosto das crianças, especialmente a Roça, o Barril e as Varas) mais do que pelo gosto de imitarem os mais velhos, ainda que o cumprimento duma tradição revele a tendência imitativa, são impelidos por uma necessidade comunitária, cultural, onde ecoam velhas crenças desencadeados pelo impulso lúdico em manifestações com algo de primitivo e rude, mas sempre graciosas e plenas de humor. Preste-se atenção, por exemplo, ao Pai da Carne ou Pai da Fatura:

Em noite de Terça-Feira Gorda, os rapazes percorrem em grande alarido as ruas da aldeia, gritando: "Ai o meu Pai da Carne, coitadinho, que vai morrer". À frente do préstito, um de padre e outro de sacristão, não faltando velas e um lata-réu a servir de caldeirinha de água benta. Numa padiola conduzem um enorme boneco de palha e trapos, com um falo erecto e abonado, até um largo onde, depois das deixas (testamento), o queimam, a começar pela parte refilona. Apupos, risos e vinho a rodos.

Em princípio a destruição do Pai da Carne não significa mais que o adeus à carne e às farturas, às portas da Quaresma, seus jejuns e abstinência. Mas não poderemos nós ver aqui a freudiana morte do pai, do que é velho e sem préstimo, quando o renovo já se percebe nas vinhas? O jogo popular tem muito que se lhe diga. O simbolismo e o telurismo são marcas dificilmente escamoteáveis.

E o jogo infantil do Pau na Garrafa? Não há dúvida de que é uma forma jocosa e pitoresca de tentar arrolhar uma garrafa, que as crianças tanto vêem em casa, numa taberna ou num café. E os momentos genético-motivacionais do jogo presentem-se aqui por inteiro. Vejamos. Um cordel, com um pau fino de 25 centímetros preso ao meio, põe-se à volta da cintura de uma criança, de maneira a o pau ficar a pender das costas. Por detrás da criança é colocada uma garrafa de pé. O jogo consiste em introduzir o pau pelo gargalo da garrafa, sem o auxílio das mãos.

É facilmente previsível como este jogo popular nasceu. Ao ver arrolhar uma garrafa ou depois de arrolhar ela própria, a criança toma a acção como interessante e repete-a pelo prazer que sente nisso, até que o impulso lúdico lhe desperta a imaginação criativa e concebe um modo característico de jogar com outras crianças, combinando-se a imitação com a competição, a qual se inicia, mesmo a sós, com o desfazer-se de dificuldades.

Bem criativos são alguns jogos da vinha e do vinho. Entre muitos outros, vou apresentar: Ferro Bacelar, Relha, Corrida de Cestos Vindimos e Piriquito, observando desde já que eles dão uma imagem bem prazenteira e viva do trabalho, devendo considerar-se como ocupação lúdico-festiva, uma ocupação tonificante

dos tempos livres que os estudos de antropologia cultural, psicologia e sociologia não podem esquecer, se pretendem uma visão completa do homem duriense. Ainda bem que o trabalho vibra no jogo: sem este a amenizá-lo, tornar-se-ia certamente um ónus insuportável.

FERRO BACELAR

Ferro bacelar ou baceleiro. Usa-se no Douro para plantar o bacelo. Uma das pontas é aguçada para perfurar a terra; a outra é achatada para a atacar, isto é, calcar e aconchegar à raiz.

Não é de estranhar que os jornaleiros, ao fim do trabalho, ou no intervalo deste, criassem um entretém, experimentando atirar o ferro à maior distância possível. Podia mesmo acontecer, durante o plantio, quando um trabalhador o lançasse para outro que dele necessitasse. O bom ou mau jeito, a pouca ou muita força, estariam na origem da motivação para tentar melhor *performance*. Eis duas hipóteses para o nascimento deste jogo que hoje se pratica igualmente com o ferro do monte (ou pau-ferro), sendo as regras as mesmas.



Regras:

1. São quatro as variantes, quanto à posição inicial do ferro que é empunhado, a meio, com uma só mão:

A – o ferro perpendicular ao corpo e entre as pernas, mais ou menos escançadas, segundo o jeito do lançador;

B – o ferro ao alto, paralelo ao corpo, com o braço esticado;

C – o ferro por cima do ombro;

D – o ferro na transversal, junto aos pés.

2. O concorrente lançará o ferro o mais longe que lhe for possível, mas sem mexer os pés, nas variantes A e C.

3. Os lançamentos só são válidos, desde que o ferro bata no chão com uma das pontas e caia para a frente (fazendo chino ou tiro), caso contrário são nulos.

4. Se o quiserem, os concorrentes podem esfregar o meio do ferro com sabão, a fim de a mão deslizar melhor.

RELHA

É um jogo de lançamento como o do ferro bacelar e, tal como ele, liga-se ao trabalho rural. Quando a relha sofre um estrago que lhe tira a serventia, atira-se fora, para qualquer lado ou para um monte de ferro-velho. E é desse atirar, como no caso do ferro, que vai resultar depois a experimentação de força e habilidades. Ligada à charrua, a relha exercia uma função prática; ligada à mão, tem agora uma função lúdica.



Regras:

1. A relha é lançada de uma raia.
2. O lançamento é feito com uma só mão e dentre as pernas.
3. O concorrente pode tomar balanço com os braços, mas não mexer os pés no acto de lançamento.
4. Entre os concorrentes será vencedor o que projectar a relha mais longe. O arremesso pode também ser feito de um dos lados do corpo, com as pernas e os pés juntos.

CORRIDA DE CESTOS VINDIMOS

As vindimas são a maior festa natural do Douro. Trabalha-se e brinca-se, ao mesmo tempo. Um cacho de uvas na mão ou a caminho do lagar é uma promessa. Canta-se à vinda do trabalho; dança-se, à noite, num terreiro, onde se puder dançar; e os próprios instrumentos de trabalho dão origem ao jogo. É o que acontece, por exemplo, com os cestos vindimos, de forma alongada, mais largos em cima do que na base. O jogo começa logo, durante a faina do transporte das uvas às costas. Há por vezes um carregador que, sendo ou fazendo-se valente, quer andar mais depressa do que o outro e, se este não se conforma, nasce o desafio: é o jogo que, depois, pode fazer-se com os cestos vazios.



Regras:

1. Utilizam-se cestos vindimos, mais ou menos iguais e vazios.
2. Usa-se trouxa ou não, como no trabalho, mas as mãos têm de ir a segurar a asa frontal do cesto.
3. Os concorrentes alinham na raia de partida e, a um sinal, partem em direcção a uma meta, vencendo o primeiro que lá chegar.
4. É desclassificado aquele que impedir voluntariamente a corrida de outro, o que retirar as mãos das asas do cesto e o que não mantiver este na posição normal do trabalho.

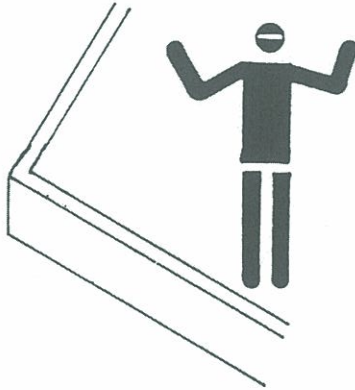
PIRIQUITO

É uma variante da Cabra-Cega. Pratica-se no Douro, sobretudo, e tem como objectivo amenizar o trabalho, para além de o rentabilizar. Jogo típico das vindimas, realiza-se no lagar onde os homens pisam as uvas.

Um dos trabalhadores, por sorteio ou voluntariamente, fica com os olhos vendados. Os restantes afastam-se e vão passando de uns para os outros um pau (cabo de sachola, por exemplo). O que o recebe tem de bater com ele (dizendo: "Piriquito, bate o pau") no bordo do lagar, numa parede ou em qualquer outro sítio, como o tecto, de maneira que o perseguidor possa ouvir e orientar-se. Quando tocar no detentor do pau, fica livre, trocando com ele a venda dos olhos.

O jogo designa-se de «piriquito», por de alguma forma o som do bater repetido do pau se assemelhar ao canto da ave com esse nome?

Os jogos de lagar de vinho tendem a desaparecer, pela razão de que cada vez se fabrica menos vinho em adegas particulares. Os lavradores, tirante algum vinho para consumo familiar (e poucos são já os que assim procedem), vendem as uvas para grandes empresas ou entregam-nas na adega cooperativa de que são sócios, onde as uvas são trituradas por máquinas.



Os quatro jogos anteriores documentam outras tantas fainas vitivinícolas em estações diferentes do ano. Ferro Bacelar – plantação do bacelo, no Inverno; Relha – lavra das vinhas, na Primavera e/ou Verão; Corrida de Cestos Vindimos – vindima, no Outono; Piriquito – lagaradas, também no Outono. Estes dois últimos limitam a festa das vindimas, que se realiza por muitas quintas e aldeias, na qual é hábito as vindimadeiras e homens dos cestos e baldões oferecerem o Ramo ao patrão, havendo música e bailarico depois das filhós (ou filhozes – filhó+z+es). O trabalho e a actividade lúdica andam de mãos dadas.

Apresentamos a seguir, em apêndice, mais cinco jogos cuja ligação à vinha e ao vinho é evidente.

VARAS

Eis um jogo movimentado que exige olho vivo e pé ligeiro. O seu ambiente primitivo é o do trabalho rural. Se, por exemplo, há quatro esteios de vinha que ainda restam num sítio donde muitos outros foram levados, e cinco rapazes se dispõem a ir buscar, cada um seu, está visto que um desses rapazes tem de ficar em branco. Perde, claro. E, se a aposta for a copos, ele tem de pagar, olarila!



Vamos, então, às Regras:

1. Colocam-se diversas varas espetadas no terreno, menos uma do que o número dos concorrentes.
2. Estes alinham a uma distância de 15 metros, de costas voltadas para as varas.
3. Depois do sinal da partida, cada concorrente tenta apoderar-se de uma vara.
4. Fica eliminado o jogador que não conseguir nenhuma.
5. O jogo prossegue, até restar um concorrente que será o vencedor.

CORRIDA DE ARCOS

A roda é das principais invenções do homem e a corrida de arcos anda-lhe naturalmente associada. É fácil de imaginar este jogo, após um caneco, selha ou pipo terem-se desarado: os catraios pegam nos arcos, conduzem-nos, primeiro com as mãos, depois com uma guia, que tanto pode ser um galho de árvore como feita de arame, e aí está o jogo. Hoje, mais do que esses arcos, estão a usar-se os de verga de ferro.



Regras:

1. Os concorrentes, dispendo cada qual do seu arco, alinham no risco de partida.
2. A um sinal do júri, partem, conduzindo sempre o arco com a guia.
3. No caso de o arco tombar, o concorrente coloca-o em posição correcta no local do insucesso e continua a corrida.
4. O percurso desde a linha de partida até à meta é determinado pelo júri.

CORRIDA DE ALMUDES

Ainda me lembro de um rapaz e de uma rapariga que, na minha aldeia, corriam ao desafio, cada qual com o seu caneco de almude cheio de vinho mosto à

cabeça. Toda a vinificação se fazia praticamente na aldeia e, como nem todos os lavradores tinham lagares, junto das suas pipas, eram obrigados a pedi-los de empréstimo, trazendo depois o mosto em dornas e outras vasilhas. Uma destas era (e ainda é) o caneco de almude, feito de lata e com base protectora de madeira. Pois aquele rapaz e aquela rapariga, obedecendo mais ao impulso lúdico (talvez a um impulso afectivo também) do que aos avisos da prudência, puseram-se a correr, desatentos a pedras e tropeções. Até que um deles caiu na rua, entornando o precioso líquido. O trabalho e o jogo contracenavam. As corridas de cântaros de barro têm origem semelhante, na ida e vinda da fonte.



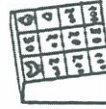
Regras:

1. Só podem usar-se canecos de almude, com uma quantidade igual de água, cada um.
2. Os concorrentes devem ter uma rodilha de pano na cabeça, não podendo segurar o caneco na mão, em circunstância alguma, pois, se isso acontecer, ficam desclassificados.
3. Triunfa, naturalmente, o primeiro que chegar à meta, correctamente.

BURRO

São muitas as variantes, de norte a sul do país. Sempre se utiliza uma caixa (alta, com pernas ou não – Burro de Pé, ou baixa – Burro Deitado) com buracos e/ou zonas demarcadas a que corresponde determinada pontuação. Tradicionalmente, este jogo pratica-se junto das tabernas, servindo o vinho geralmente de prémio. Os chamados matraquecos ou futebol de mesa e as máquinas electrónicas fizeram-no envelhecer, mas ainda resiste em alguns lugares.

Vamos apresentar uma variante, de entre outras que existem no Alto Douro.



Regras:

1. Uma caixa de madeira, quadrangular, inclinada para a frente, com 40 centímetros de lado e 16 quadrículas valorizadas conforme o desenho.
2. O buraco do meio rende 500 pontos para a moeda que lá entrar.
3. O D significa que a moeda que ficar na sua casa dobra a contagem obtida nessa jogada.
4. Se a moeda ficar na casa da caveira, o jogador perde toda a pontuação obtida nessa jogada e nas jogadas anteriores.
5. Se a moeda não passa da casa do burro, o jogador perde a pontuação obtida nessa jogada.
6. O jogo pode ser feito individualmente ou por equipas, sorteando-se a ordem de participação.
7. Cada jogador dispõe de duas moedas por jogada e o jogo termina quando forem obtidos 1.000 pontos que podem ser conseguidos em uma ou em várias jogadas.
8. A distância da linha de lançamento à caixa é de cerca de 4 metros.
9. As moedas que se imobilizarem a tocar (queimar) um dos riscos não contam, mas podem vir a contar, se forem desviadas para dentro de uma casa pela(s) moeda(s) seguinte(s).

FITO

É o jogo mais popular de Portugal. Praticar-se, de norte a sul, sobretudo nas tardes de Domingo, feriados e dias santos. São duas as modalidades mais em voga: fito pares e fito corrido. Neste último caso, os jogadores, em número par, constituindo duas equipas, correm de um lado para o outro, ao fim de cada jogada em que atiram alternadamente. Na outra modalidade, a mais popular, há dois jogadores de um lado e dois do outro. A partida consta, geralmente, de três jogos, valendo, também geralmente, para os vencedores um copo de vinho. É uma forma simples e não cansativa de os homens se distraírem ao Domingo,

esquecendo com o entusiasmo do jogo o trabalho e as preocupações dos outros dias. O fito tem origem no trabalho rural: primeiro atira-se com uma pedra, que estorva o cultivo, para a borda do campo; depois, ao atirá-la, tenta-se acertar com ela em qualquer coisa; finalmente, achando-se graça ao atirar da pedra a um alvo, cai-se no jogo. Origem semelhante têm muitos outros jogos populares.



Regras:

1. Duas equipas de dois jogadores cada uma, colocando-se atrás de cada pino dois adversários.
2. A distância entre os pinos é de cerca de vinte metros e as malhas são de ferro, com um diâmetro de dez centímetros, aproximadamente, e uma espessura de um centímetro, também aproximadamente.
3. Os concorrentes ou o júri, este no caso de haver eliminatórias, podem adaptar a distância às características do local (nunca aquém de doze metros) e, se as malhas não forem rigorosamente iguais, sorteá-las. Por vezes, aceita-se que cada concorrente jogue com malha própria.
4. Os pinos são de ferro – altura e diâmetro da base com cerca de treze e dois e meio centímetros, respectivamente. A base pode ser mais saliente, a fim de o pino se endireitar com mais facilidade.
5. Os jogadores atiram ao pino, alternadamente, e começa o jogador que fizer o ponto na jogada preparatória.
6. Cada ponto (malha mais próxima do pino) vale três e cada carada (derrube de pino) vale seis.
7. No caso de haver mais de duas equipas, cada eliminatória tem três jogos.
8. O Jogo acaba aos quinze de cima – trinta pontos.

Apoiaram a edição deste número da revista

DOURO – Estudos & Documentos

Instituto do Vinho do Porto

Reitoria da Universidade do Porto

Reitoria da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Apoio do Programa Operacional Ciência,
Tecnologia, Inovação do Quadro Comunitário de Apoio III)

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

Governo Civil do Porto

José Vanzeller de Serpa Pimentel

Quinta do Infantado



O Douro junto à Régua. Gravura: J. Pedrozo, ca. 1875.

Boletim de Assinatura a enviar ao GEHVID – Faculdade de Letras da Universidade do Porto • Apartado 55038 • 4051-452 PORTO Codex

DOURO Estudos & Documentos

Assinante individual (17,46 €/2 números)

Nome:

Morada:

Tel: Fax: Nº contribuinte:

Profissão: Instituição:

Assinante institucional (19,96 €/2 números)

Nome:

Morada:

Tel: Fax: Nº contribuinte:

Nº de exemplares que deseja assinar:

Junto envio cheque nº do Banco
no valor de à ordem do Centro Leonardo Coimbra – Faculdade de Letras da
Universidade do Porto (GEHVID), para assinatura individual/institucional (riscar o que não interessa) dos
nºs a revista **DOURO – Estudos & Documentos**.



Grupo de Estudos de História
da Viticultura Duriense e do Vinho do Porto