

JOGOS TRADICIONAIS – O JOGO DA LINHA praticado por indígenas do Amazonas analisado sob o ângulo da praxiologia motriz.

Artemis Soares¹

Resumo

Este trabalho é parte de uma investigação mais ampla e se relaciona com os jogos tradicionais praticados pelos povos indígenas da Amazônia. Neste artigo apresentamos O JOGO DA MALHA ou JOGO DA LINHA praticado pelos nativos das etnias Tikuna e Cambeba, utilizando o fio de tucum, resultante da folha de uma palmeira do mesmo nome. Observou-se que entre os nativos as figuras mais desenhadas e que fazem parte do seu patrimônio, são ferramentas da vida diária, ou de figuras relativas à caça e à pesca. Sem esquecer os motivos que caracterizam as teceduras artesanais de cada grupo étnico. Verificamos também que o Tikuna e o Cambeba desenvolvem figuras idênticas às encontradas do outro extremo do mundo, e entre eles, alguns figuras em três dimensões. Podemos então concluir, em conformidade com a Praxiologia Motriz, que o jogo do fio é classificado como uma atividade psicomotora.

Palavras-chave: jogo da linha, jogo tradicional, jogo indígena, praxiologia motriz

¹ FEFF-UFAM. artemissoares@ufam.edu.br

1.Considerações iniciais

O jogo da Malha é um jogo muito antigo cujos estudos e recolhas foram realizados no recente século passado. Esses trabalhos apresentam jogos provenientes de varias regiões do mundo e alguns contém a descrição de mais de uma centena deles. Um jogo de linha pode sempre ser descrito por uma sucessão de **gestos simples denominados de operações elementares**.

1.1. Princípio geral do jogo

Trata-se de um jogo que pode ser disputado com um ou dois fios e consiste em realizar uma sucessão de desenhos com uma linha/barbante fechada com um nó, em forma de círculo. Esta linha em círculo é manipulada, trançada com os dedos das mãos geralmente por um jogador, existindo também motivos, figuras que são realizados por dois jogadores. Em algumas situações os jogadores fazem uso dos artelhos e até dos dentes para alguns procedimentos.

O jogo possibilita evocar, com o fio, diferentes objetos/figuras através de uma série de manipulações e entrelaçamentos. É possível de criar toda sorte de figuras como animais, casa, pessoas, objetos e se completa na figura final que é apresentada. Essas operações são necessárias e exigem memorização de quem o pratica.

Os estudiosos utilizam vários termos para designar cada operação, tendo como base a qualidade do procedimento e a ação que os dedos executam: operações elementares, transferência, sub procedimento são termos comumente utilizados.

1.2. Aspectos Culturais

O jogo da Linha é igualmente conhecido no Brasil como « Jogo de Cordel », « Jogo do fio » e « Cama de gato ». Para os habitantes das aldeias situadas na região do Alto Solimões, no extremo norte do Brasil é o « Jogo da malha ». Em outras etnias é chamado Jogo da Linha. Pode ser praticado por crianças, jovens e adultos, individualmente e em dupla, e em forma de disputa.

Pode ser realizado em qualquer local aberto ou fechado como a sala de aula, casa de festas das aldeias, etc. O jogo é praticado em qualquer época, sem situação determinada e é disseminado através da prática entre crianças e jovens. Era praticado pelos adultos nas aldeias indígenas durante algumas festas e encontros chamados “ajuri”², quando os adultos se reuniam para trabalhos conjuntos. E também o fazem quando alguma demonstração é solicitada, como no caso do encontro com pesquisadores, estudantes etc.

É um jogo praticado no muneo inteiro. Os povos mais distantes como os da Nova Zelândia, os indígenas americanos do Norte e as tribos africanas constoem figuras idênticas. Entre os japoneses são as meninas que jogam mas há muitos meninos de certa idade que são hábeis na construção de muitas figuras. É possível que haja nomenclaturas próprias a cada sociedade tradicional

Para Vandendriessche (2007), a criação do jogo da linha parece evidenciar a matemática em vários níveis por conta da elaboração dos procedimentos que resultam de um trabalho intelectual de organização das operações elementares como verdadeiros algoritmos, com atividades de natureza geométrica.

1.3. Materiel

Este jogo é praciado com um fio de um a 2 metros de tamanho, com suas duas extremidades unidas fazendo um círculo.

² Ajuri, termo utilizado para significar reunião, ajuntamento.

O fio pode ser feito de diversos tipos de material, dependendo da região onde o jogo é realizado e pode ter vários tamanhos. Há jogos que são feitos com dois círculos ao mesmo tempo.

A população indígena realiza o jogo com um fio de linha de *tucum* em forma circular unido por um nó. O tucum é um tipo de palmeira existente na região norte do Brèsil. Da sua palma é retirada uma fibra, (a palama) a qual passa por processo de secagem ao sol. Essa fibra é o *tucum*, de onde é tecido o fio para o jogo. É um fio muito resistente, bastante utilizado no dia a dia dos indigenas e na confecção de varias peças do seu artesanato como cestos, quadros etc.



Fig 1 Palmeira do tucum

Fig 2 Fios de tucum

Fig 3 Tecendo o fio de tucum

2 O jogo da Malha – experiência com os Tikuna em Filadélfia e com os Cambebas em Livramento.

Nosso trabalho foi realizado com os Tikuna, na Escola Filadélfia no município de Benjamim Constant- Amazonas, local onde os indígenas fazem o curso de formação, as reuniões, os encontros e onde organizam as festas. Igualmente observamos indígenas da etnia Cambeba em Manaus.

2.1 Desenvolvimento do jogo

O jogo se desenrola através da manipulação constante do fio, que é feita de varias maneiras: as operações são denominadas elementares, sous-procedures e passagens, as quais o jogador efetua até chegar à figura determianda. Esse trabalho requer concentração, paciência e habilidade motora para enlaçar e desenlaçar os dedos. Além disso um jogo pode exigir varias repetições das mesmas ações do jogador.

A seguir, exemplos de figuras recolhidas entre os Tikuna, em Filadelfia-AM .



Fig 4 Casa (vista de cima)

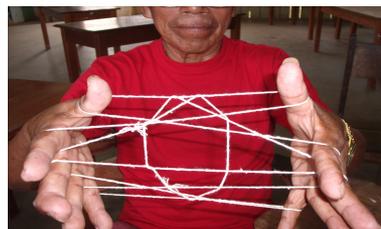


Fig 5

Caranguejo



Fig 6 Malha de 2



Fig 7

Malha de 4



Fig 8 Pointe de poussin



Fig 9 Pé de galinha

E a seguir figuras recolhida entre os Cambéba:



Fig 10 Peixe



Fig

11 Mascara do Zorro

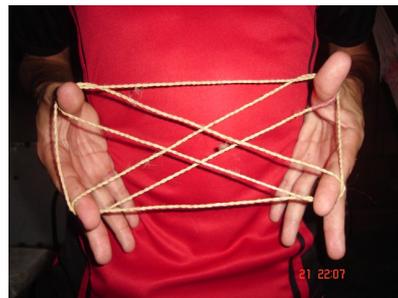


Fig 12 O X
boca de jacaré

Fig 13 –

Jogo à quatro mãos :

Peixe



Fig 14

Fig

15



Fig 16



Fig 17

As figuras 75, 76 e 77 mostram o jogo feito por duas pessoas. Os jogadores executam uma sequência de varios gestos simples denominados opérations élémentaires, mas que requerem cuidados ao retirar le ficelle das mãos um do outro. Cada um tece e passa ao outro, até formar a figura final.

Serrote



Fig 19



Fig 18



Fig 20



Fig 21

As figuras de numero 18 a 21 mostram uma sequencia de movimentos para realizar o serrote. A demonstradora, Mara Cambeba, explica os procedimentos: comprimento da ficelle: 2m. 1-sustentar o fio sobre a cabeça, cruzar os fios abaixo do pescoço; 2- segurar lateralmente e abrir a figura formando um triangulo entre o pescoço e as duas mãos: 3-Levar a base do triângulo à boca e sustentar com os dentes, mantendo os fios estendidos; 4- Uma segunda pessoa puxa a parte do fio que está sobre a cabeça e o tras para a frente, sustentando-o; 5-A seguir a pessoa movimenta as mãos para dentro e para fora et voilà, c'est le scie avec son bruit.

➤ **Figuras em terceira dimensão:**



Fig 23 coelho



Fig 22 Ninho de passarinho

As figuras em terceira dimensão despertam interesse pelo seu aspecto real

2.4 O fim do jogo

O jogo termina com a realização completa da figura ou desenho proposto.

3. Analise praxeologique

O jogo da linha exige do jogador uma boa coordenação motora para realizar a seqüência exata de movimentos que vão formar a figura que foi escolhida para a disputa. Entre os Tikuna e também entre os Cambeba verificamos que ha uma predominancia de figuras geométricas: as malhas, que sao varias, de 2, 3, 4 etc., a boca do jacaré, o X, o peixe e pé de galinha estão nessa classificação. A memorização da seqüência dos movimentos necessários para gerar a figura escolhida e a grande agilidade das mãos exige muita atenção e concentração do jogador. Esse conjunto de fatores possibilita

uma maior segurança e velocidade da seqüência de procedimentos, o que pode definir o ganhador.

O jogo da linha é portanto uma atividade psicomotora classificada como - C A I, de acordo com Pierre Parlebas. As atividades se desenvolvem no meio estável e envolvem uma pessoa só sem a presença de companheiro, e sem adversários. O jogo também é realizado em dupla, mas essa não é a característica principal do jogo.

3.1 Em referência ao outro

Neste jogo a relação com o outro se faz presente através do desafio, da criatividade. Não ha confronto, mas ha a disputa. Quando em execução, os jogadores sao motivados a executar uma figura determinada, e o objetivo é executá-la a contento. Esse disputa é que gera um sentimento de desafio. E a relação com o outro está vinculada a esse desafio, onde se põe à prova a capacidade de criar a figura solicitada, criar novas figuras vinculadas ou não à historia dos grupos étnicos. O sucesso na execução muitas vêzes é mais importante do que a disputa para ver quem acaba primeiro.

3.2 Em referência ao espaço

O jogo da linha não requer tramas nem combinações para deslocamentos espaciais. É um jogo de desempenho pessoal onde a questão da utilização espacial não está presente no que concerne ao espaço de físico, à área de execução.. Nesse jogo o jogador não vive o espaço no sentido do ir e vir. Mas a lógica interna trabalha a questão espacial através *savoir faire* das figuras que

são elaboradas ao tecer o fio criando as mais variadas combinações. Pelo que pudemos observar, a maioria das figuras são geométricas e algumas são figuras em três dimensões. O vivenciar a criação dessas figuras é um momento de relação com a questão espacial, embora em outra dimensão.

3.3 Em referência ao tempo

Para praticar o jogo da Linha o tempo não tem importância. Para os Tikuna e os Cambéba, o importante é o prazer de jogar, de criar, de estabelecer uma relação com sua capacidade de criatividade. A lógica interna desse jogo permite que se desenvolva na ausência de contagem de pontos, sem um sistema, sem um sistema de conclusão ou fechamento, onde o tempo não tem relevância.

Entretanto, esse jogo pode ser disputado com critérios pré-estabelecidos, como por exemplo: 1-o vencedor será aquele que primeiro acabar de tecer a figura solicitada, dentre as já conhecidas; 2- No caso de novas figuras a serem inventadas: o vencedor será aquele que terminar primeiro; ou o vencedor será aquele que criar a figura mais bonita, o que demanda julgamento de valor, já demonstrando que elementos da lógica externa estarão intervindo. Vai depender da apreciação de um grupo que funcione como jurados.

Entre Tikubas e Cambébas não encontramos limitação do tempo para esse jogo. Eles jogam quando desejam, iniciam e param dependendo unicamente da sua vontade de se divertir e de apostar, de desafiar a criatividade do outro.

3.4 Em referência ao material

O material do jogo é algo muito simples: um fio variando de comprimento entre 1 e 2 metros, de espessura fina. Pode ser de algodão, fibra ou outro material e de qualquer cor ou cores variadas, quando se utilizar mais de um fio. Pode também ser de espessuras variadas de acordo com a vontade do jogador. Entre os Tikuna e Cambeba, em outros tempos utilizava-se o fio de tucum, material já caracterizado neste estudo.

O uso do tucum pelos Tikunas e pelos Cambebas nos permite confirmar a relação totalmente cultural entre o jogo e a população onde ele é realizado, mostrando o valor dos fatores socioculturais e o uso de um material retirado da natureza. 'E a lógica interna incorporando os valores e simbolismo dessa cultura.

4. Considerações quase finais

O jogo aqui estudado apresenta varios aspectos interessantes. Como jogo tradicional, sua logica interna revela que é uma atividade que nao depende de espaço delimitado, não tem tempo pré-detrminado e nem regras pré-estabelecidas. E um jogo que se desenvolve por puro prazer e pela porfia, pela aposta, no sentido do criar o novo, inventar. A aposta, o desafio é então o traço principal, o elemento motivador, a mola mestra desse jogo.

A sua execução exige dos participantes algumas qualidades como concentração, habilidade com os dedos, coordenação, memoria e paciência, dentre outras. Para tecer e concretizar a criação de uma figura o jogador faz varias tentativas repetindo procedimentos e ações até conseguir se reussir.

Entre os indigenas as figuras mais utilizadas e que ja fazem parte do seu acervo, são desenhos de animais, de utensilios de caça, pesca e de casa, além da malha/traçado caracteristico do artesanato das etnias. É o eu da cultura se manifestando atraves do jogo, como diz Pierre Parlebas (2001:203). Foi

possível constatar que Tukunas e Cambebas constroem ha figuras identicas a outra, e s feitas do outro lado do mundo dentre eles também se inventam figuras em terceira dimensão. C'est peut être une question de migration des pratiques ludiques où de parallélisme.

O Jogo da Linha é uma atividade psicomotriz onde o jogador evolue solitariamente, portanto na ausencia do sentimento de rivalidade e solidariedade . Entretanto, quando o jogo é feito entre dois jogadores, caso menos comun, esses sentimentos se fazem presentes, estabelecendo-se uma rede de comunicação entre a dupla. O movimento de um jogador é sempre na intenção de desfazer a ação do outro impedindo-o de realizar seu jogo, e também de se sair bem na tentativa de concluir uma figura. É uma situação que nos podemos localizar naquilo que Pierre Parlebas (1999) caracteriza como : « *Agir, não é somente regair, é sobretudo pré-agir, quer dizer, anrever o evento anecipando suas consequências* » .

REFERÊNCIAS

- DURING , B., 2001, *Éducation physique, sciences & culture*, Amiens, Centre régional de documentation pédagogique de l'académie de l'Amiens.
- DURING, B., 2000, *Histoire culturelle des activités physiques XIXe et XX e : siècles*, Paris, Vigot.
- 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, Thèse Doctorale.
- GIDDENS, Anthony, 2005, *Métodos de pesquisa sociológica*, in *Sociologia*, 4ª 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 Praxiologia Motriz*, Las Palmas de Gran Canaria. nº 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, nº 25, Instituto Andaluz del deporte/Junta de Andalucía,
- OTERO, F. L & BURGUÉS, P. L., 2003, *Introducción a La praxologia motriz*, Barcelona : Paidotribo.
- PARLEBAS, Pierre, 1977, *Pour une sémiologie du jeu sportif*, Paris : Éditions EPS. nº 143, p. 56-61.
- PARLEBAS, Pierre, 1977, *Fonction semiotrice et jeu sportif*, Éditions Paris : EPS; nº 145; p. 38-40.
- PARLEBAS, Pierre, 1977, *Linguistique, sémiologie et conduites motrices*, Paris : Éditions EPS, nº 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 Praxiologia 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*, Thèse doctorale non publiée, Faculdade de Educação Física (FEF), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) São Paulo – Brasil.
- RIBAS, João Francisco Magno, maio/junho 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 Promoções Ltda, Rio de Janeiro, 1ª Edição, p. 35-36.
- ROCHA FERREIRA, M. B., 2002, *Cultura corpora : 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 Antônio Ferreira Braz, dezembro 2004, *Praxiologia motora e efeitos educativos*, Revista Digital - Buenos Aires - Año 10 - N° 79.
- SOARES, A. A., 1999, *Corpo e Ritual-um estudo do ritual da Worecu do povo Tikuna*, Thèse doctorale, 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.

Vandendriessche, 2007. Disponível em
<http://www.dma.ens.fr/culturemath/histoire>