



# BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POTIGUARES: identidade e memória

Marcus Vinícius de Faria Oliveira  
Tânia Costa

Lerson Fernando dos Santos Maia  
Vivianne Limeira Azevedo Gomes

Caroline Cristina de Arruda Campos  
Priscília Janaína Dantas de Lima

## FICHA TÉCNICA

### **Presidente da República**

Luiz Inácio Lula da Silva

### **Ministro da Cultura**

Gilberto Passos Gil Moreira

### **Secretario da Identidade e da Diversidade Cultural - SID**

Sérgio Duarte Mamberti

### **Diretor Geral do CEFET-RN**

Francisco das Chagas de Mariz Fernandes

### **Diretor da Unidade Sede de Natal do CEFET-RN**

Enilson Araújo Pereira

### **Diretor de Ensino**

Belchior de Oliveira Rocha

### **Diretor de Pesquisa**

José Yvan Pereira Leite

### **Coordenador da Editora do CEFET-RN**

Samir Cristino de Souza

### **Chefe do Departamento Acadêmico da Gestão, Comércio e Serviços**

Aurir Marcelino dos Santos

### **Capa**

Marcus Vinícius de Faria Oliveira

Tania Carvalho da Silva

### **Editoração**

Marcus Vinícius de Faria Oliveira

Tania Carvalho da Silva

### **Revisão**

Carmem Daniella Spinola Avelino

### **Ilustrações**

Marcus Vinícius de Faria Oliveira

Marcus Vinícius de Faria Oliveira  
Tânia Costa  
Lerson Fernando dos Santos Maia  
Vivianne Limeira Azevedo Gomes  
Caroline Cristina de Arruda Campos  
Priscília Janaína Dantas de Lima

**BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POTIGUARES:**  
IDENTIDADE E MEMÓRIA

2007

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POTIGUARES: identidade e memória

Copyright 2007 da Editora do CEFET-RN

Todos os direitos reservados

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida de qualquer modo ou por qualquer outro meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer tipo de sistema de armazenamento e transmissão de informação, sem prévia autorização, por escrito, da Editora do CEFET-RN.

**Divisão de Serviços Técnicos**  
**Catálogo da publicação na fonte.**  
**Biblioteca Sebastião Fernandes (BSF) – CEFET/RN**

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POTIGUARES: identidade e memória. (1.:  
Natal: 2007: Rio Grande do Norte. RN)/ Marcus Vinícius de Faria Oliveira / Tânia  
Costa / Lerson Fernando dos Santos Maia / Viviane Limeira Azevedo Gomes /  
Caroline Cristina de Arruda Campos / Priscília Janaína Dantas de Lima.  
160p.

ISBN 978-85-89571-26-5

1. Lazer. 2. Esporte. 3. Brinquedos Populares. 4. Cultura Popular. 5. Lúdico.  
I. Oliveira, Marcus Vinícius de Faria. II. Costa, Tânia. III. Maia, Lerson  
Fernando dos Santos. IV. Gomes, Viviane Limeira Azevedo. V. Campos, Caroline  
Cristina de Arruda. VI. Lima, Priscília Janaína Dantas de.

CDD – 306

CEFET/RN/BSF

## **AGRADECIMENTOS**

Esse trabalho é dedicado a todas as pessoas que guardaram na memória e no coração o universo espetacular dos folguedos infantis, com sua diversidade de formas, cores, cheiros, sabores, melodias e fantasias, vividos em total simbiose com o mundo circundante. Suas memórias são baluartes de resistência à tendência de homogeneização da cultura lúdica infantil pelo mundo moderno, com seus aparatos tecnológicos. Em especial a:

Maltides Andrade (Caicó)

Adriano Medeiros de Barros (Piau - Tibau do Sul)

Wembley Dantas de Oliveira (Laginha)

Francimar Evangelista de Oliveira- piínha (Mossoró)

Firmino Holanda Cavalcante (Santo Antônio)

José Venceslau Medeiros Filho - Dedé Pequeno (Caicó)

José Eduardo de Meneses Neto (Caicó)

Fransuensi Evangelista de Oliveira- Badu (Mossoró)

Sr. Joaquim das Porteiras (Florânia)

Antônio Evangelista de Oliveira (Mossoró)

Expedito Evangelista de Oliveira (Mossoró)

Vicente Alves Bezerra (Mossoró - em memorian)

Piripiri (Caicó)

Sr. Francisco (Martins)

D. Maria e Sr. Valdemar (Florânia)

Poderoso (Martins)

Sr. Francisco Balbino da Costa -Chiquito (Santana do Matos)

## SUMÁRIO

PREFÁCIO.....	10
A CRIANÇA E SUAS FORMAS DE BRINCAR: OS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE TODOS OS TEMPOS.....	16
ABRINDO A VELHA CAIXA DE BRINQUEDOS.....	26
A BERLINDA .....	37
ACADEMIA.....	38
ANEL .....	40
ARAPUCA .....	42
ARCO E FLECHA .....	42
ARGOLINHA.....	43
BALADEIRA.....	44
BAMBOLÊ .....	46
BANDEIRINHA.....	47
BARQUINHOS .....	48
BARROCA, BILOCA OU BURACO .....	50
BEÇA .....	51
BODOQUE .....	52
BOLA .....	55
BONECA.....	56
BREQUE OU GUIDOM .....	61
BRINQUEDOS DE BARRO .....	62
BURACO.....	63
CACHIMBO DA CARRAPATEIRA .....	64
CAI NO POÇO/ 'TÔ' NO POÇO .....	65
CAMA DE GATO OU PÉ DE PATO.....	66
CÂMARA DE AR .....	67
CAPOEIRA OU CANGAPÉ .....	68

CARRAPETA .....	69
CARRINHO DE ROLIMÃ OU PATINETE .....	70
CARRO DE PESCOÇO OU CARRO DE COCÃO .....	72
CASTELO OU BITELO.....	74
CATAVENTO.....	75
CAVALO DE PAU .....	77
COBRA-CEGA OU CABRA-CEGA.....	80
CONSTRUÇÕES DE AÇUDES .....	82
CORRUPIO.....	82
CORUJA OU PIPA.....	83
COZINHADO .....	86
CURRAL DE OSSO OU DE MANGARÁ.....	87
CUSCUZ OU PALITO.....	89
ELÁSTICO .....	89
ENCOSTO OU PÉ DE PAREDE.....	91
ESCONDE- ESCONDE .....	91
ESTÁTUA.....	93
FIGA.....	93
FUTEBOL DE BOTÃO .....	94
FUTEBOL DE CAIXA DE FÓSFORO .....	101
GAITA.....	104
GALAMARTE.....	105
GALINHA GORDA.....	108
GATO-NO-POTE.....	110
GRUDE .....	111
JOGO DA FICHA .....	111
JOGO DA ONÇA.....	113

JOGO DO CAIPIRA .....	114
JOGO DO PEIXE.....	115
JOGOS DE CASTANHA .....	116
LAÇO DO RABO DO GALO .....	117
MÃE-DA-RUA E DONINHA DA CALÇADA.....	118
MELANCIA .....	119
PÃO-QUENTE .....	120
PÁRA-QUEDAS .....	121
PASSARÁS.....	121
PAU-DE-SEBO .....	122
PEDRINHAS (JOGO DAS) .....	124
PEGA- PEGA OU TICA-TICA .....	127
PEGAR JACARÉ.....	128
PEIA QUENTE.....	128
PEIXINHO.....	129
PERNA-DE-PAU.....	130
PETECA.....	130
PIÃO.....	134
POLÍCIA E LADRÃO .....	138
PULA CARNIÇA .....	141
PULAR CORDA.....	142
QUEBRA-CANELA.....	144
QUEDA DE CORPO .....	145
QUEIMADA OU BALEADA.....	146
RENDIDO .....	147
ROLADEIRA .....	148
SALVA LATINHA .....	149

SOLDADINHO DE CASTANHA DE CAJU .....	150
SOMBRINHA DE FOLHA DE MAMOEIRO .....	150
TAPA .....	150
TELEFONE DA CAIXA DE FÓSFORO .....	151
TILA .....	151
TRATOR DE CARRETEL .....	152
TRATOR DE LATA DE SARDINHA .....	153
TRIÂNGULO .....	154
TRIÂNGULO COM BILOCAS/BILAS .....	155
XIPOCA.....	157
ZARABATANA DO MAMOEIRO .....	159
REFERÊNCIAS .....	161
GLOSSÁRIO .....	169

## PREFÁCIO

O texto sobre os «*brinquedos e brincadeiras potiguaras: identidade e memória*» que a equipa de CEFET-RN em boa hora nos coloca nas mãos, é em tudo exemplar. Assim o considero, em primeiro lugar, pelo facto de se debruçar sobre um tema muito ignorado e frequentemente considerado como desprezível pelos que possuem uma visão elitista da cultura e põem de parte as realizações da infância. Com efeito, encontramos neste livro um valioso contributo para o inventário e para a preservação de todo um património cultural, constituído por jogos e brinquedos, criado e produzido pelo engenho e arte das crianças (quase sempre em grupo), transmitido de geração em geração e sempre no interior da faixa infantil da cultura.

Uma transmissão e uma herança raramente material... A materialidade destes artefactos perdia-se no natural e inevitável desfalecimento de objectos sazonais, realizados a partir do que de mais efémero rodeava as crianças; objectos incapazes de resistir aos tratos e ao tempo, impróprios para acumulação, insusceptíveis de virarem propriedade, indiferentes à cobiça e à ganância.

Uma transmissão e uma herança, pelo contrário, profundamente espiritual e simbólica. De facto, o que estava em jogo nas práticas lúdicas tradicionais, no jogo, na feitura e no uso dos brinquedos “populares” pelas próprias crianças, era um legado de crenças e de saberes, de regras e de preceitos que davam sentido, expressão e orientação aos modos de proceder nas mais diversas circunstâncias da prática lúdica; era um viver e um reviver de emoções inesquecíveis, um aprendizado de habilidades perenes mediado pela curiosidade e atenção às coisas, pela

observação, pela imitação, pela experimentação, e que permitia às crianças retomar práticas e reconstruir os materiais necessários à festa e à brincadeira, quando o contexto lúdico o exigia e os recursos estavam à mão.

A cadeia ininterrupta desta transmissão só começou a quebrar-se com o aparecimento das novas tecnologias da comunicação, muito especialmente a televisão, e com as grandes mudanças sociais que permitiram alargar o acesso à escola por parte das crianças de todas as camadas sociais, retirando-as do contacto directo com a natureza, da vida nos grandes espaços e, também, das aprendizagens informais e colectivas, a troco de outras aprendizagens, quiçá de outras alegrias benfazejas, mas também de outras angústias, temores e frustrações.

De facto, questionam alguns, para quê inventariar jogos e brinquedos tão simples, tão elementares, construídos pelas crianças (pobres) de outros tempos, hoje que estamos na época dos jogos electrónicos e das atraentes lojas de brinquedos? Para quem e em que sentido pode ser útil esse esforço?... A isso respondem os autores deste texto, de forma eloquente, mostrando como desta arqueologia do imaginário infantil ainda hoje é possível retirar úteis e ricas lições (no combate ao individualismo e falta de solidariedade, ao consumismo, ao intelectualismo, ao desrespeito e desconhecimento dos mistérios da natureza); eles contribuem, ainda, tal como o subtítulo do livro indica, para o redesenho da identidade e para a salvaguarda da memória social, instrumentos ímpares e insubstituíveis no combate pela dignidade pessoal e colectiva. E fazem tudo isso fundamentando-se, para introduzir a descrição dos jogos e dos brinquedos, num conhecimento e numa pesquisa que interpela os mais diversos quadrantes das ciências humanas: da psicologia à

história, da antropologia à cultura da infância, da sociologia à pedagogia.

Nesta exemplaridade, não posso deixar de salientar também a própria dimensão metodológica do trabalho de campo realizado e que esteve na base da produção deste livro; os autores oferecem-nos recortes muito sugestivos de histórias da vida de gente simples, comum e anónima, espalhada por todo o Rio Grande do Norte, mas cujos nomes aqui se passam a perpetuar, num gesto que é, certamente, de gratidão, mas também de cumplicidade: Dona Josefa, Socorro, Araújo, Elisa Dantas, senhora Francisca, e tantas outras “pessoas” disponíveis para recordar, reviver e ensinar. E não só de gente mais idosa se tratou, porque lhes foi possível estar atentos a crianças dos nossos dias, «brincando, explorando a natureza e dando continuidade à história cultural».

A leitura da obra permite-nos atravessar todo um «universo» riquíssimo e variado de constelações que guardam em seu segredo os vestígios de uma cultura feita de múltiplos artefactos e gestos, de muitas crenças e experiências, de muitos preceitos e preconceitos, de muitos saberes e modos fazer... Um universo composto por adornos e adereços (*sombrinha de folha de mamoeiro*), brinquedos sonoros e musicais (*gaita de talo de mamoeiro, tapa*), bonecas, bonecos e acessórios (*bonecas das mais diversas matérias-primas e caminhas de quenga de coco, soldadinho de castanha de caju, etc.*), representações de animais (*a galinha de melão, bichinhos de barro cozido*), miniaturas de utensílios domésticos (*panelinhas de barro e trempes para o "cozinhado"*), miniaturas de alfaias e engenhos agrícolas (*cataventos, trator de carretel ou de lata de sardinha*), armas (*arapuça, arco e flecha, baladeira, bodoque, laço do rabo de galo, xipoca, zarabatana do mamoeiro*), casas e

outras construções (*tijolos de barro moldados em caixas de fósforo; açudes; curral de osso*), transportes (*barcos e jangadas, breque ou guidom, carrinho de rolimã, cavalo de pau, pipa; galamarte; pára-quedas; perna de pau; roladeira*), quebra-cabeças (*cama de gato ou pé de pato*), fantasias várias (*bambolé, cachimbo de carrapateira; telefone de caixa de fósforos*), culinária infantil (*comidinha para bonecas, "cozinhado"*), e materiais dos mais diversos jogos (*o anel, desenho riscado no chão para o jogo da "academia"; barroca; bilocas; carrapeta, pião, encosto, futebol de caixa de fósforo e de botão; jogo da ficha; pau de sebo; pedrinhas; peteca*).

Podemos dizer que se trata de uma travessia que nos permite dar conta de toda uma miniaturização do mundo adulto e da sua resignificação pela epistemologia infantil... E que tão importante como essa travessia é ficar a contemplar cada um dos artefactos descritos, entender os testemunhos experienciados que lhes dão forma e sentido, e, ainda, reencontrar em todos eles, ao mesmo tempo, o seu carácter local (as «características regionais» observadas de comunidade para comunidade...) e o seu carácter universal (atravessando tempos e culturas). Neste exercício encantar-nos-á descobrir que muitos dos artefactos, ora registados a partir da memória dos nordestinos, possuem um estreito parentesco, numa surpreendente aproximação de culturas infantis, em países europeus ou do restante mundo! E que alguns sobrevivem, nas mais diversas culturas, há milhares de anos! O "arco", aqui designado por *breque* ou *guidom* é um desses casos... encontrando-se mais ou menos por todo o mundo, ele marca já uma presença muito popular entre gregos e romanos! O mesmo se poderia dizer do *corrupio*, um artefacto mágico mas também um brinquedo entre as crianças da mesma época que, assim, o naturalizaram e

dessacralizaram. De igual modo poderíamos falar do *cavalo de pau*, presente no testemunho literário e na iconografia da alta antiguidade, presente ainda na iconografia da Índia Védica, e de grande popularidade entre as crianças europeias na Idade Média! Outros exemplos poderíamos acrescentar nesta leitura transversal, explorando a proximidade e a semelhança da cultura lúdica entre povos e entre séculos...

Muito há pois que aprender neste pequeno-grande livro escrito sem recurso a saudosismos estéreis e descabidos, mas atribuindo e demonstrando o real valor de práticas e de artefactos que, apesar da sua simplicidade, foram fundamentais na construção das gerações passadas, devido às habilidades que estimularam, às emoções que produziram, aos encontros que geraram, aos sonhos que alimentaram e aos sorrisos que provocaram quando, à medida em essas mesmas gerações (como agora os testemunhantes) despertaram da sua inocência... Proponho, pois, que se inicie a leitura deste livro, cortando o cordel da imaginação, como no poema de Miguel Torga:

"Foi um sonho que eu tive;  
Era um menino de bibe  
E uma estrela de papel.  
O menino ia lançando a estrela,  
Como quem semeia uma ilusão;  
E a estrela ia subindo, azul e  
amarela,  
Preso pelo cordel à sua mão,  
E tão alto subiu,

Que deixou de ser estrela de  
papel,  
E o menino ao vê-la assim  
sorriu,  
E cortou o cordel”

João Amado (Universidade de Coimbra) Natal de  
2007

## **A CRIANÇA E SUAS FORMAS DE BRINCAR: OS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE TODOS OS TEMPOS**

O brinquedo sempre faz lembrar um tempo e uma história situados em um contexto espacial, histórico e cultural. É notável o quanto esses componentes estão conectados ao mundo das brincadeiras infantis. Ao longo da pesquisa de campo, da qual resultou este trabalho, foi possível perceber que as pessoas não se esqueceram do que é ser criança, seja relatando suas brincadeiras da época de infância, construindo brinquedos, revivendo jogos ou cantando cantigas. Os seus relatos são testemunhos vivos dos sentidos e significados que ainda carregam nos seus mundos de adultos, do universo fantástico das brincadeiras infantis: cheios de encantos, fantasias, diversidades e total simbiose com o mundo circundante. Eram as águas dos rios e de açudes, as terras molhadas pelas chuvas de inverno, os ventos de agosto, os frutos e galhos das diversas árvores potiguares que forneciam o espaço e a matéria-prima para as vivências das brincadeiras e a confecção dos brinquedos.

Seja no interior ou na capital, na zona rural ou urbana, um estudo da ludicidade infantil e de suas possibilidades sempre está ligado a um contexto espacial e cultural específicos, os quais dão os ingredientes e temperos para a explosão de riqueza e diversidade do mundo das brincadeiras e dos brinquedos infantis. Foi essa diversidade e multiplicidade de manifestações do brincar, em particular no Estado do Rio Grande do Norte, que o estudo buscou essencialmente apreender, através do registro do universo lúdico, com suas particularidades definidas pelos costumes, espaços físicos, cultura, folclore, memórias e realidades distintas.

Tal pesquisa foi então motivada pela vontade de ver reunido em um estudo o mundo que compõe a ampla produção sócio-histórica e cultural da ludicidade infantil norte-rio-grandense. A partir dos relatos orais, dos textos literários e poéticos de autores potiguares, da memória viva das pessoas, de quem vivenciou o brincar e as brincadeiras de rua, em seus momentos de autonomia e liberdade de escolha, foi possível reconstruir um pouco desse universo lúdico infantil.

A pesquisa utilizou, como principal recurso para a coleta de informações, os procedimentos da história oral. A amostra foi constituída tendo como base a divisão histórica e espacial, a partir das 19 micro-regiões do Estado do Rio Grande do Norte. Dessa forma, garantiu-se a abrangência de todo o Estado, do ponto de vista espacial, e também histórico, já que os municípios considerados mais antigos de cada micro-região, e uma localidade de sua zona rural, foram os pontos de partida para a coleta de informações. Entretanto, o estudo foi muito mais além, pois novas frentes de coletas de dados foram se abrindo a cada município visitado. Também buscou-se informações dos registros escritos e fotográficos pesquisados em diversas fontes.

Ao lançar o olhar no mágico universo que perpassa as brincadeiras e os brinquedos das crianças, pode-se compreender muitos aspectos da sociedade em que se vive, bem como as relações que as próprias crianças estabelecem com seu ambiente, com seu meio cultural, histórico e social.

Para compreender a importância do brincar hoje, é fundamental a exploração do passado. Uma vez que o significado do brincar em geral permaneceu, todavia suas condições de existência mudaram, embaladas, principalmente, pelo desenvolvimento tecnológico, pelas

mudanças na dinâmica social, pela industrialização do brinquedo e pela penetração da mídia no cotidiano infantil.

Para Elkonim (1988), o brinquedo só é imutável nos seus aspectos gerais, pois a sua história está organicamente vinculada à mudança de lugar da criança na sociedade e não pode compreender-se fora dessa história. A presente constatação é reveladora, no sentido de que chama a atenção para um conhecimento ampliado do brincar em tempos anteriores como forma de entender melhor as mudanças no brincar e suas implicações no tempo atual.

É preciso saber de onde vêm os brinquedos, os significados que eles carregam e que fazem deles a expressão de uma cultura. E é tão importante, ou talvez ainda mais importante, entender o sentido que a criança, ao longo dos tempos, atribui a eles, o que ela faz com eles e como deles se apropria. Cascudo (2001, p. 273), atribui ao brinquedo um papel muito importante para a educação das crianças, se refere a ele como algo mágico, objeto de criação e fantasia do mundo infantil:

[...] espécie de lâmpada de aladino, o brinquedo se transforma nas mãos da criança numa diversidade incontável, imprevista e maravilhosa. Esse poder de a inteligência infantil materializar a imaginação no imediatismo da forma sensível será tanto mais ajustador do menino no mundo social, quanto mais espontâneas tenham sido as aproximações entre a criança e o seu universo pequenino.

Para conhecer a cultura infantil se faz necessário adentrar em um mundo cheio de variedade, de criatividade, de diversidade e riqueza cultural que as crianças conhecem bem e que é parte viva das memórias dos adultos. Assim,

voltou-se para o passado das cidades visitadas a fim de compreender as características, o lugar e o sentido da brincadeira nesse passado recente e, ao mesmo tempo, apreender suas transformações.

Nas incursões no objeto de estudo, cada viagem, cada conversa era um encontro. Um encontro com o tempo, com a memória, com a história na qual todo acontecimento pode ser importante e pode trazer uma mensagem que promova uma compreensão maior do momento presente. É certo que as memórias e os relatos trazem uma visão particular de alguns fatos, mas, ao mesmo tempo, a pessoa que conta retrata a vida e os costumes de uma época. É a manutenção desses costumes, tradições, folclore, mitos e lendas que nos fazem pensar o quão ligados ainda estamos ao passado.

Amado (2007) ressalta que a aparente simplicidade da cultura lúdica infantil é portadora de um conhecimento acumulado historicamente pela humanidade, com traços riquíssimos da memória coletiva, e que ao longo de séculos, ou até mesmos milênios, são transmitidos pelas gerações de crianças e jovens.

Resgatar essa experiência do passado não é um reviver desse período, mas um trabalho de pensar, refletir sobre o seu significado no hoje. A memória não se mantém intacta. Ela sofre a ação do tempo e da experiência vivida. Portanto, esses relatos vêm acompanhados de uma reflexão sobre o significado dessas brincadeiras para essas pessoas. Ao compartilhar as lembranças dos brinquedos e brincadeiras presentes em suas infâncias, os entrevistados exprimem um ponto de vista sobre a memória coletiva. E esse ponto de vista está relacionado ao lugar e espaço ocupado por cada pessoa no meio social. Da mesma maneira, esse próprio lugar pode ser mudado de acordo com as relações que cada pessoa estabelece com os

diversos grupos aos quais pertence. Segundo Halbwachs (1990), essa memória coletiva tem, assim, uma importante função de contribuir para o sentimento de pertinência a um grupo de passado comum, que compartilha memórias.

Através dos relatos dos entrevistados foi possível conhecer um Rio Grande do Norte onde as crianças construíam seus brinquedos, exploravam a natureza, criavam suas histórias ao mesmo tempo em que trabalhavam ou ajudavam em casa. As diversas cidades visitadas sofreram mudanças de lá pra cá, umas mais, outras nem tanto, mas ainda há crianças brincando, explorando a natureza, construindo seus brinquedos, produzindo cultura e dando continuidade à história social.

O brincar, apesar de ser uma ação humana presente em quase todas as sociedades, apresenta características regionais, geográficas e culturais, próprias de cada localidade. Em comunidades rurais, urbanas e litorâneas, independentes do estado ou país, encontram-se particularidades regionais em termos de vocabulário, regras das brincadeiras, recursos materiais, espaços e tempos próprios para cada vivência.

Nas brincadeiras, sob a dinâmica da particularidade cultural e regional, expressam-se concepções de mundo, leitura da realidade e aspirações humanas. Assim, pode-se entender que o brincar pode ter diferentes significados a partir das condições históricas e sociais que se estabelecem em cada contexto. Nessas condições, pôde-se evidenciar a rica diversidade regional de suas vivências lúdicas, como também, a universalidade que emerge sob a ótica da diversidade, expressão de seres humanos sujeitos de sua própria história.

Considerando a criança a partir da sua dimensão cultural, e entendendo a brincadeira como o lugar em que a

criança traduz e recria as imagens daquilo que ela vive a partir das suas interações com o mundo, Brougère (2001. p. 97-98) afirma que:

A brincadeira humana supõe um contexto social e cultural. É preciso efetivamente romper com o mito da brincadeira natural. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela.

Se, por um lado, é importante a presença de uma pessoa mais experiente para colocar a criança em contato com a cultura, por outro lado, é fundamental que também possamos perceber a criança como um ser que produz cultura. E é principalmente através da brincadeira, na interação com o outro, que a criança se apropria e recria o mundo à sua volta. Assim, a criança, ao brincar, estabelece regras e comportamentos que são compartilhados. Esse fenômeno Brougère (2001) afirma ser a cultura lúdica.

Entendendo por cultura os significados que os seres humanos dão às suas produções, tudo que o ser humano produz vai formando uma teia de significados, isto é, a sua cultura.

Por outro lado, a produção lúdica é a capacidade que a própria criança tem de reordenar os elementos retirados da

realidade, organizando novas combinações e produzindo novos significados, ou seja, a própria brincadeira.

Dispor de uma cultura lúdica é dispor de um certo número de referências que permitem interpretar como jogo as atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas. Não dispor dessas referências é não poder brincar. Se o jogo é questão de interpretação, a cultura lúdica fornece referências intersubjetivas a essa interpretação, o que não impede evidentemente os erros de interpretação.

As crianças podem dar outros significados àquilo que os adultos só vêem com seus olhos, limitados pelos sentidos que eles já elaboraram para os diferentes acontecimentos do seu cotidiano. As crianças, no entanto, estão sempre criando novos significados.

Brougère (1998) alerta para o fato de a cultura lúdica não estar isolada da cultura geral. Na realidade, como qualquer cultura, ela não existe pairando acima de nossas cabeças, mas é produzida pelos indivíduos que dela participam. Existe na medida em que é ativada por operações concretas, que são as próprias atividades lúdicas. Pode-se dizer que é produzida por um duplo movimento interno e externo. A criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando. (BROUGÈRE, 1998)

Benjamin (2002, p.94) corrobora as idéias da existência de uma cultura lúdica que participa e é parte da cultura geral. O autor afirma que:

Certamente não chegaríamos à realidade ou ao conceito do brinquedo, se tentássemos explicá-lo tão-somente a partir do espírito infantil. Pois se a criança não é nenhum Robinson Crusóé, assim também as crianças não constituem nenhuma comunidade

isolada, mas antes fazem parte do povo e da classe a que pertencem. Da mesma forma, os seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e segregada, mas são um mudo diálogo de sinais entre a criança e o povo.

Do mesmo modo, a cultura lúdica das crianças não é apenas produto da cultura popular, ela também está na sua origem. A brincadeira é um meio de a criança intervir ativamente na cultura popular infantil: ela interpreta seus conteúdos e inspira certos aspectos dessa cultura, num movimento de construção sem fim, no qual ela é, alternativamente, emissora e receptora.

Fica evidente, assim, o caráter dinâmico da manutenção das normas culturais, o que parece ser um paradoxo, mas, como Laraia (2001) afirma, qualquer sistema cultural está num contínuo processo de mudança, ou seja, a conservação é sempre algo relativo, depende da dimensão de tempo e do sistema cultural a ser considerado.

Desse modo, a criança brinca com os significados para mediar simbolicamente a internalização da cultura, promovendo saltos qualitativos no seu desenvolvimento. Sendo assim, a assimilação da cultura, mediada pela brincadeira, possui uma função subjetiva, em que a criança ressignifica, resgata, organiza e constrói sua subjetividade. Ou seja, crianças também se criam através do brinquedo e através dele também criam cultura.

Desde o nascimento, as crianças estão inseridas num contexto social em que os objetos presentes nessa cultura exercem um importante papel para a sua socialização. O ato de brincar, portanto, é muito importante para o seu desenvolvimento, ao mesmo tempo em que lhes possibilita relacionar-se de várias formas com significados e valores inscritos nos brinquedos.

Para tanto, a diversidade das dimensões funcionais e simbólicas presentes no brinquedo torna-o um objeto rico em potencialidades, enquanto fator de socialização. O brinquedo é, assim, um fornecedor de representações passíveis de manipulação e potencializador da imaginação refletindo-se na brincadeira ao abrir possibilidades de ações coerentes com a representação e com um mundo imaginário ou relativamente real.

Para Brougère (2001), a manipulação de brinquedos permite, ao mesmo tempo, manipular códigos culturais e sociais e projetar ou expressar, por meio do comportamento e dos discursos que o acompanham, uma relação individual com esse código. Nesse sentido, Vigotsky (1988) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação de uma situação imaginária que possibilita a apropriação do mundo real.

O estudo de brincadeiras tradicionais possibilita a investigação de um fenômeno infantil espontâneo. “Nos jogos tradicionais de ruas as crianças se engajam em regras testadas por séculos, que são passadas de criança para criança, sem nenhuma referência à escrita, parlamento ou a alguma propriedade adulta”. (OPIE e OPIE, 1987 apud PONTES; MAGALHÃES, 2002, p. 40). Mesmo em situações precárias de sobrevivência, as crianças na rua não se apresentam, em relação ao brincar, como desprivilegiada ou carente, antes se mostram como seres humanos, exercendo as capacidades humanas de apropriação e transmissão de práticas culturais. Assim, a criança se objetiva no mundo, ao mesmo tempo em que, dialeticamente, através de suas brincadeiras, se apropria dele.

Portanto, o universo cultural da ludicidade infantil potiguar nos foi revelado em um movimento dialético, que transita do particular para o geral, resultado das relações

objetivas e subjetivas do mundo da criança com o brinquedo e com o seu contexto social. As manifestações lúdicas que pulsavam no interior do estado eram diferentes de cidade para cidade, de comunidade para comunidade, do interior para a capital, de interior para interior, da zona urbana para a zona rural. Vários brinquedos e brincadeiras, na sua essência, eram os mesmos, mas as especificidade culturais de cada comunidade não permitiam que a sua forma se manifestasse igual. A particularidade se revelou sobre a generalidade: através do material para confecção do brinquedo - o cavalo de pau no litoral era feito do talo do coqueiro, e na região Oeste, do talo da carnaúba; da denominação das brincadeiras - o rabuge, no Seridó, era o tica da capital; das regras do jogo - no polícia e ladrão da região litorânea "prendia-se" a criança, que era levada para um determinado espaço", enquanto no seridó, no rendido, brincadeira similar, as crianças eram pegadas nas ruas, e ali mesma eliminadas do jogo; na linguagem utilizada na brincadeira - em Natal, o "matão", no jogo da biloca, era o jogador que estava habilitado a eliminar os outros, em Caicó, chama-se o "onça".

Foi dessa forma que a diversidade cultural do mundo das crianças potiguares e de suas brincadeiras veio à tona, embora que na maioria das vezes, e infelizmente, somente na memória dos mais velhos.

## ABRINDO A VELHA CAIXA DE BRINQUEDOS

*Um poeta contemporâneo disse que para cada homem existe uma imagem que faz o mundo inteiro desaparecer; para quantas pessoas essa imagem não surge de uma velha caixa de brinquedos?*

*Walter Benjamin*

Crianças, éramos todas mágicas. Nossa imaginação? Ah! Essa não conhecia limites nem fronteiras, a tudo abarcava. Um simples carretel de linha, uma lata de sardinha, de óleo ou de doce transformavam-se num carrinho, caminhão, trator. Pedacos de ossos (juntas do boi, mocotó), tanto viravam o rebanho da fazenda quanto carrinhos e até mesmo bebês. Cabeça de lagosta depois de seca virava cavalo ou boi que puxava as carroças. Talo de bananeira virava espingarda, seixos de pedras, bebês, cuidadosamente encoeirados (enrolados) em pedacos de panos. Papel de embrulho, papel colorido e molambos (pedacos de pano) para fazer o rabo viravam corujas a rodopiar em pleno ar, guiadas pela mão ágil dos meninos. Sabugos de milho, vestidos, transformavam-se em reis, rainhas, moças e rapazes.

Os brinquedos e as brincadeiras transformavam a nós e o mundo a nossa volta como num passe de mágica, tal qual Aladim com sua lâmpada.

Brincar era a coisa mais importante que fazíamos, encarada com a maior seriedade e até certa gravidade se fazia presente na maneira como vivenciávamos os papéis, as encenações. Toda a nossa vida estava relacionada aos brinquedos, às brincadeiras – jogos, adivinhas, parlendas, trava-línguas, estórias, ditos e rimas infantis, cantigas de roda, de ninar, garrafão, tica-tica, esconde-esconde, touro-passa, andar de perna de pau, andar com pé de quenga,

cama de gato, bafo, galamarte, subir em pau de sebo, gato no pote, dentre outras brincadeiras.

O brinquedo, ponte para o imaginário, era um meio de exercitar a imaginação, a memória, a convivência, a autoria. Momento de deixar fluir a fantasia, externar as emoções, as criações, experimentar papéis, ensaiar para a vida adulta, amadurecer.

Quem não ocupou um dia o lugar de “Senhor” ou de “escravo”, na brincadeira de “Boca de forno”?

- Boca de forno?
- Forno!
- Tirando bolo?
- Bolo!
- Jacarandá?
- Dá!
- Quando eu mandar?
- Vou!
- E se não for?
- Apanha!
- Remandinha, remandinha mandou dizer que [...].

Saíamos correndo numa desabalada carreira para cumprir o que fora ordenado: dar um abraço, cumprimentar ou dar um grito na porta de alguém, trazer uma flor ou outra coisa qualquer. Aquele que, cumprida a determinação, chegasse primeiro, era o próximo mestre, já quem chegasse por último levava “bolos” (tapas) nas mãos. Esses “bolos” variavam de intensidade: quente (bolos fortes), morno (bolos médios) e frio (bolos leves). Havia ainda os bolos de passarinho (pequeno beliscão, beliscão fino). De pai (bolo forte) e de mãe (bolo leve).

Quem um dia não foi “Senhora”, rica e poderosa: “Eu sou rica, rica, rica de mavé, mavé, mavé, eu sou rica, rica, rica de mavé gepê [...]”. “Senhora D. Sanja, coberta de ouro e prata, descubra o seu rosto quero ver a sua cara [...]”. Mãe dedicada e zelosa: “Eu não dou as minhas filhas, no estado em que elas estão, nem por ouro, nem por prata, nem por sangue de Alazão [...]”.

Virtudes de honra, lealdade e obediência às regras eram valorizadas nessas brincadeiras com um detalhe: pobres e ricos, brincávamos todos em condições de igualdade. Os papéis eram trocados à medida em que a brincadeira ia avançando.

Nessas brincadeiras, éramos ainda maridos, esposas, filhos, filhas, mães, pais, zelosos ou cruéis. Não faltavam também os ofícios. Exercíamos todos: de professores, implacavelmente tiranos, a alunos, dóceis ou rebeldes, motoristas de caminhão ou pilotos de avião, dentistas, médicos, enfermeiros, pacientes (injeção na bunda era o que mais gostávamos de aplicar, certamente por ser o que mais nos metia medo).

Quem, menino ou menina, no sertão não se arriscou em busca das frutinhas (vermelhas sem igual!) do pé de cardeiro ou da coroa de frade, tão apreciadas por nós e que dão em meio a pedras e lajeiros? Quem, menino, não furtou frutas nos quintais ou sítios vizinhos correndo dos tiros de sal ou de pedradas na cabeça atiradas por fundas?

Quem não galopou escanchado num cavalo de pau com o cabo da vassoura, do talo da carnaúba, do pau do marmeleiro e da macambira ou até mesmo numa palha de coqueiro, conforme os recursos que a natureza oferecia? Atirou de baladeira, bodoque ou funda nas lagartixas, calangos, passarinhos e outros bichos? Soltou corujas? Quem não brincou de fazer bolinha de sabão, pular corda,

cabra-cega, academia, cadeirinha, peia quente, pão doce, iô-iô, bandeirinha, coelho na toca, passa anel, cantigas-brinquedo? "*Licença, meu bom barquinho, licença para passar, que eu tenho muitos filhinhos não posso mais demorar [...]*"; "*Lagarta pintada quem foi que te pintou [...]*"; "*Varre, varre vassourinha que esta casa está cheia de cocô de galinha [...]*"; ou brincadeiras como: "Coqueiro cai" (com as mãos uma sobre a outra em forma de punho); ou: "*Seu pai matou um porco? Você teve medo?*" Só para ficar em alguns exemplos.

Quem não brincou de casinha debaixo da mesa, redinha armada entre os pés da cadeira, mobília de caixa de fósforo, de caixa de pasta de dentes ou sapato, panelinhas de barro (feita por nós) ou da lata do leite em pó (pequenas medidas que vinham dentro da lata de leite Ninho), copinhos de tampas de pasta de dentes? E não faltavam as comidinhas de folhas de mato picadinhas, de papel, de sementes de manjerioba ou muçambê, de grãos de arroz, feijão ou milho, galinha do melão caetano, bolos de areia molhada, cuja fôrma era a quenga de côco e comida do que mais coubesse na imaginação. Não faltavam também os cozinhados debaixo da sombra das árvores lá pelos roçados, para quem era menino no sertão. A notícia corria logo de boca em boca. E lá íamos nós esquipando pela estrada. Cada um levava um punhado do que conseguira pegar na cozinha da mãe. Às vezes até às escondidas: arroz, farinha, feijão, cozinhado tudo junto, sem falar nos miúdos da galinha que nossas mães limpavam e nos davam para esse fim: tripa, couro, moela. Não havia comida no mundo melhor que essa feita com o pouco trazido por cada um, cozinhada em panelas de barro e fogo improvisado com pedras e/ou tijolos e lenha (trempe). Lá ficávamos o dia inteiro, voltando para casa já com os últimos raios de sol do

dia. E os brinquedos? Era tempo de bonecas de pano, de sabugo ou de espiga de milho, de melancia, de “seixos” de pedras, do talo da carnaúba, da mandioca, de panos enrolados com uma coberta por cima como se fossem bebês e, pasmem, até de tijolos! Pião, corrupio, rói-rói, academia, jogo de pedras, carrinhos de lata ou de madeira que os meninos enchiam com a “carga” (caixas de “fosco” cheias de areia) e saíam puxando. Prender besouro na caixa de fósforo pra fazer rádio ou rádio de caixa de sapato e botão de pasta de dentes, fazer direção de carro da tampa da panela ou da tampa da lata de doce com chave pra ligar do abridor da lata de kitut de boi Wilson. Jogar com bilocas ou castanhas de caju, futebol de botão, de prego ou de tampinha de garrafa. Torar rabo de lagartixa pra ver mexer, caçar com bisaco de lado, botar “visgo” do pé de pau da “barriguda”, da “burra leiteira” (árvores) ou do talo da jaca em cima das porteiras, nos mourões, ou galhos próximos aos poços d’água pra prender passarinho. Descobrir ninho de rolinha e armar laço da crina ou do rabo de cavalo nos ninhos pra rolinha ficar presa na hora de voar. Atirar de baladeira ou funda em arranca-milho, papa-lagarta, casaca de couro, rolinha e beija-flor. “Matar e engolir o coraçãozinho da beija-flor pra ficar atirador”. Matar passarinho, pôr embaixo de uma cuia de cabaça e batucar em cima pra ressuscitar o bichinho. Fazer quixó de pedra e pau de marmeleiro e/ou fojo (com lata de querosene ou tábua de caixão de sabão), ou mondé armado numa pedra pra pegar preá. Armar arapuca pra pegar arribaçã e rolinha. Derrubar enxú com vara, botar gasolina no rabo do cachorro, que saía disparado, botar rabeira em jumento – latas velhas presas num cordão e amarradas no rabo do jumento que danava-se no mundo com aquelas latas velhas batendo. Cachorro e jumento ficavam doidos! Cavar buraco na areia do rio, espanar com o pé a areia e cobrir com

capim pra pessoa pisar e afundar ou fazer quebra-canela na rua – cavar buraco, botar papel e areia por cima e esperar pra ver alguém cair, colocar pedra em caixa de papelão ou em caixa de sapato e se esconder pra ver alguém chutar e estrepar a cabeça do dedo.

Era tempo de tomar banho de chuva, verdadeira festa no sertão. A meninada toda na rua, correndo na disputa pelas biqueiras mais fortes. Tanajura anunciando chuva: "*Cai, cai, tanajura, que é tempo de gordura*". Espetar tanajura com um palito de coqueiro, soltar pra ela sair voando e girando feito helicóptero. Tomar banho no sangradouro do açude, brincar de galinha gorda, boiar em cima de câmaras de ar ou em troncos de bananeiras, tomar banho em poço, em cacimba ou cacimbão. Era tempo de espreitar o abrir e fechar dos relâmpagos e o estrondo dos trovões – que de tão fortes até parecia que o mundo ía desabar sobre nossas cabeças –, de morrer de medo e correr pra se refugiar debaixo da mesa, enquanto os adultos se recolhiam pra orar. E não adiantava dizer que era São Pedro arrumando os móveis no céu. Tempo de fazer louçinhas e animais com barro, fazer navegar barquinhos de papel, brincar com roda de aro ou rolar pneu, de puxar roladeira com lata de leite, de espetar no chão ferrinho na brincadeira do triângulo ou do peixe, jogar biloca aproveitando a terra molhada pra fazer as barrocas, fazer barragem no aguaceiro, guerra de torrão de barro ou de carrapateira, chegar em casa e esfregar o "grude" dos joelhos com bucha do mato (bucha vegetal).

Tempo de sair de papangu no carnaval, com máscara de papel e grude e um pedaço de pau na mão, com uma bola de meia amarrada num cordão, fazendo medo às crianças menores e dando boladas nos mais afoitos, que se aproximavam tentando tirar-lhes a máscara para ver quem

era. Brincar com bomba d'água ou com lança, atirando água nos colegas.

Semana Santa, tempo de sair um magote de três, quatro meninos no escuro da noite pra "serra-velho", com um bocado de chocalho e lata velha. Sair no escuro da noite pra roubar galinhas. Assistir a malhação do Judas no Sábado de Aleluia, bonecos de pano, enforcados em árvores, e que, ao raiar do sábado, eram apedrejados, malhados e queimados.

Tempo dos compadrios nas fogueiras de São João: *"São João disse, São Pedro confirmou, que você fosse minha madrinha (afilhada) porque Jesus Cristo mandou"*. De fazer simpatias e adivinhações: botar água numa bacia e levá-la pra junto da fogueira. Se não vir o rosto na bacia é porque não estará viva no próximo São João; meter a faca no tronco da bananeira pra aparecer o nome do futuro marido; pendurar aliança num fio de cabelo segurando-a sobre um copo e contar as pancadas da aliança no copo, cujas pancadas representam o número de anos que falta para casar. Medo de ficar no caritó: *"Bota pó Vitalina, bota pó, que moça véia não sai mais do caritó [...]"*.

*"Pipoca, amendoim torrado, carreguei sua mãe no 'carrim' quebrado"*! Tempo de anunciar a chegada do circo na cidade e o palhaço sair à rua com perna de pau e megafone na mão anunciando espetáculo e cantando com um bando de meninos correndo atrás e respondendo em côro: *"Hoje tem espetáculo? Tem, sim, Senhor! Às oito horas da noite? Sim, Senhor! Hoje tem marmelada? Tem, sim, Senhor! E o palhaço o que é? É ladrão de "mulé! O raio de sol suspende a lua [...]"*.

Tempo de virar bunda "canastra", pisar no bico do sapato novo pra tirar o selo, tirar o selo (tapa) no "quengo" dos colegas quando estes cortavam o cabelo, dar peteleco

em “ureão”, passar “pitu” nos colegas, pregar um rabo de pano ou de papel nos colegas pra vê-los passar ridículo, bater “palminha de unha” para a (o) amiga (o) ao ouvir uma piada sem graça, arengar com a (o) colega e pedir pra cortar os dedos pra ficar de mal, cortar os dedos ao contrário pra ficar de bem, fazer unha comprida do carretel de linha corrente-laranja, pintar e colar por cima da outra. Brincar de meu e seu, mandrake, folhinha verde, andar de figa, mão no bolso, zerinho ou um, assobiar com pente e papel prateado da carteira do cigarro, assobiar com folha de figo dobrada entre os lábios ou com uma folha no meio de dois pedaços de casca da cerca, fumar com cachimbo feito de carrapateira e coquinho ou do talo do mamão verde, fazer campeonato pra ver quem cuspiu mais longe, bater na bochecha cheia de ar para provocar um estampido, brincar de imitar o som do peido com a mão debaixo do suvaco, queimar o (a) amigo (a) com o caroço de mucanã – “olho de boi” ou “catota”, esquentado na pedra ou na calçada de cimento, queimar peido com fósforo, rebolar pedra bem embaixo da manga madura para vê-la cair e chupá-la.

Tempo de “ir à feira”. De comprar pijama de tecido de flanela estampado, camisa cacharrel, camisa de tecido “volta ao mundo” na cor verde limão e rosa choque, comprar rói-rói, comprar sequilho, raiva, alfinim, grude, beiju e colar de côco catolé pra comer. Acercar-se do “homem da cobra”, que apregoava remédio que prometia a cura para muitos males.

Tempo de mau agouro, de adoecer de mau olhado, de quebranto ou de espinhela caída e ser curado por uma benzedeira com um galinho de arruda, alecrim ou pinhão roxo, reza e muito sinal da cruz sobre a cabeça da pessoa acometida pelo mal e que os meninos imitavam com os

seguintes dizeres: *"Eu te benzo, eu te curo, amanhã tu caga duro"*.

Era uma vez... Tempo de, à noite, nas calçadas ou ao redor de um paiol de feijão pra debulhar, contar e ouvir histórias de trancoso, de Camonge, de reis e rainhas, histórias de mal-assombrados, de encantamentos. Tudo entrava por uma perna de pinto e saía por uma perna de pato. De ver e fazer assombrção. Fazer alma com quenga de côco ou oco de mamão verde com vela acesa dentro e colocar em cima de "monturos" ou dos mourões ao lado das porteiiras e correr feito cavalo desembestado com medo da própria assombrção. Tempo de imitar a "marrada do carneirinho", brincar de "dedo mindinho, seu vizinho (...)", brincar de cavalinho sobre o joelho do pai ou da mãe, de adultos fazerem "bizouro" ou "carrinho" com a boca pra entreter o bebê. Tempo de bicho papão, de temer "alma do outro mundo", de rezar p'ras almas do purgatório, morrer de medo do papa-figo, da mula-sem-cabeça, do lobisomem, de zumbi, de temer o batatão (alma do compadre e da comadre) quando dava as primeiras chuvas lá no meio das vazantes. De brincar de adivinhação, par-e-ímpar, frio ou quente, de brincar até na hora do almoço, fazendo macaco com feijão macassar e farinha amassados na mão. Não faltava também o jogo de baralho: pif-paf, buraco, sueca e relancim arriado. Jogar com pedrinhas ou búzios, assistir ou encenar os dramas ou romances cantados, jogar casca de laranja nas ripas para enganchar e ficar dependurada. Tempo de fazer carinho em forma de cafuné e de catar piolhos. De andar com um lenço cobrindo a cabeça após nossa mães aplicarem Neocid, dos meninos andarem com a cabeça raspada por causa deles, os piolhos. Como se catavam piolhos nas calçadas. Numa fileira de três meninas chamadas Maria, catando piolhos, ninguém queria ser a do

meio, pois se dizia que a do meio morreria antes. Quando deitávamos no chão, também não queríamos que ninguém nos enguiçasse (passar por cima), pois aí não cresceríamos mais. Tempo de comer o olho do coco ou esfregar cebola nos peitos pra fazê-los crescer. Tempo de jogar com bola de infinitas possibilidades: de meia, de capim seco, de cabelo e palha de milho, bola do talo da bananeira e bola até da bexiga do boi.

Era tempo de comprar nas bodegas, confeito que vinha com anel de ouro e pedrinhas de cores variadas, confeito com figurinhas e dinheiro. E por falar em dinheiro, a moeda de troca entre os meninos era o dinheiro de cigarro, um bolo de notas juntado em caixa de sapato. Comprava boi, rebanho e bilocas. Tempo de colecionar pequenos soldadinhos e indíos que vinham dentro dos vidros de Toddy, figurinhas de jogador de futebol que vinham dentro do pacote de macarrão e do biscoito Fortaleza, utilizadas no futebol de botão e de caixa de fósforo.

Tempo de brincar de modelagem com as nuvens, transformando-as, com nossa imaginação, em carneiros, leões, pássaros, cavalos, anjos, monstros e outros bichos. Tempo de céu de muitas estrelas, de procurar o cruzeiro do sul, localizar as três marias, de ver São Jorge na lua, montado em seu dragão, de contemplar as estrelas, só não se podia contá-las, para que não nascessem verrugas nos dedos. Tempo de ver estrelas cadentes riscarem o céu e fazermos pedidos.

Com o passar dos tempos, as brincadeiras passavam a refletir os rituais de passagem, a saída da infância para a idade adulta. Experimentar os primeiros contatos físicos na brincadeira do: *"Tô no poço!" "Tô no poço. Água por onde? Pelo pescoço! Quem lhe tira? Um alguém! Com o quê? Com um abraço e um beijo"*. Se a fruta escolhida corresponder ao

menino ou menina por quem o coração bate mais forte, grata surpresa; se ao contrário, frustração.

Para quem foi menino no sertão, iniciar-se nos cercados e currais com as cabras, jumentas, burras e galinhas nos prazeres do amor.

Eram muitas as possibilidades do brincar, variando de acordo com as características regionais, geográficas e culturais, próprias de cada localidade.

Desafiando origens, o brinquedo atravessou continentes e épocas, permanecendo iguais em sua essência, diferentes em suas versões regionais, rurais, urbanas e litorâneas em termos de vocabulário, regras das brincadeiras, recursos materiais, espaços e tempos próprios para cada vivência. Uma coisa, porém, não muda, a universalidade presente no brincar e o encanto que causa nas crianças de qualquer lugar. Através do brinquedo a criança fazia sua incursão no mundo, ensaiava a vida.

## **A BERLINDA**

A brincadeira consiste em se formar um grupo de crianças que se organizam em círculo, sentadas, e uma delas se coloca mais afastada, sendo a que estará na berlinda. Um ajudante pré-determinado, que é uma das crianças do círculo, pergunta a cada um por que aquele está na berlinda, recebendo diversas repostas, desde as boas até as afirmações ruins. O ajudante leva as afirmações ao escolhido que, sem conhecer os autores, escolhe uma das repostas. O autor da resposta escolhida vai para a berlinda e o que estava lá passa a ser ajudante.

Melo, V. (1985, p. 154) registra e descreve a brincadeira da seguinte forma:

Reunidas as meninas, vai uma delas para a Berlinda, isto é, para um lugar afastado, distante da vista das outras. A que dirige a brincadeira sai perguntando de uma em uma:

- Por que Fulana está na Berlinda?

- Por que é muito feia, responde uma.  
- porque tem as pernas finas, - diz outra. Porque é banguela (sem dentes), - diz uma terceira. Respondem sempre criticando a criança ou elogiando-a, dizendo, por exemplo, que "é muito bonita", "tem um corpo muito bem feito", etc...

Concluindo o inquérito, grita "pronto" a que comanda o jogo e vem de lá a que estava na berlinda. Ouve, então, da boca da dirigente, o que disseram dela, de bom e de mal, por estar na berlinda. Escolhe a resposta que lhe agrada ou desagrade mais, e diz:

- A que disse que eu tinha as “pernas finas” vá para a Berlinda.

Levanta-se a menina escolhida, sob gritos e risos das outras, e vai para a berlinda.

O relato de Elisa Dantas (2007) comprova a euforia do momento em que a criança que está no círculo é escolhida para a berlinda.

A brincadeira da berlinda era tão boa, a gente fazia uma fuzarca grande, dava tanta vaia em quem era escolhida para a berlinda, essa era uma das minhas brincadeiras preferidas, era bom demais.

A entrevistada relembra que ir à berlinda não era tão agradável, pois o escolhido ficava a mercê das afirmações das demais crianças.

## **ACADEMIA**

A brincadeira de academia era vivenciada nas ruas de barro ou nas largas calçadas, cuja participação das meninas era significativa, no estado do Rio Grande do Norte é mais conhecida como “academia”, entretanto, segundo Cascudo (1984), o jogo sofre algumas variações, de acordo com cada região, a saber: a academia, cademia, amarelinha ou marelinha, no Rio de Janeiro; maré, em Mina Gerais; “pular macaco”, na Bahia; dentre outras.

O jogo, muito antigo e espalhado por todo o país, é assim descrito por Cascudo (1984, p. 06):

Jogo ginástico infantil, muito antigo e muito espalhado por todo o Brasil. A academia no Brasil é dividida em corpo (ABC), asas, braços ou descanso (DD), pescoço (E) e cabeça ou lua (F). Jogam impelindo com um único pé uma pedra

chata até a lua e voltando ao princípio do corpo, a primeira casa, sem socorrer-se de outro pé. Apenas no descanso é permitido pôr um pé de cada lado. A outra forma de jogar academia é colocar a pedra na primeira casa e ir saltando num só pé através de todo o desenho e voltar. Passa a pedrinha para a segunda casa e assim sucessivamente até a lua e regresso ao princípio. Perde a vez de jogar quem tica (toca) o solo com os dois pés ou pisa nas linhas do gráfico.

A academia, então, consiste em pular sobre um desenho riscado com giz ou "caco" de telha no chão, que também pode ter inúmeras variações. Em uma delas, depois de desenhado o diagrama no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas. A primeira vai para a área oval, chamada de céu, e, de lá, atira a sua pedra no número 1. Sem colocar o pé nessa casa, ela atravessa o diagrama, ora pulando com os dois pés, quando tiver uma casa ao lado da outra, ora com um pé só. Quando chega a figura oval, na qual está escrito "inferno", faz o percurso de volta e apanha a pedra, também sem pisar na casa marcada. Em seguida, o participante repete o mesmo procedimento em todas as casas. A criança não pode pisar ou jogar a pedra na risca, nem atirá-la fora do diagrama. Se isso acontecer, perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro.

Em outra versão mais complexa, recorda uma das entrevistadas:

Quem consegue chegar ao céu, vira de costas e atira a pedrinha de lá. Era uma alegria tão grande quando a gente acertava, agora tinha que acertar dentro de algum dos desenhos. A casa onde a pedrinha cair passa a ser sua e lá é escrito o seu nome [caso a criança não acertasse, passa a vez para a próxima

criança]. Aí quando as outras meninas iam jogar, elas não podiam pisar na casa que tinha meu nome, só eu que podia lá pisar, e ainda escolhia se era com um pé ou com dois. [Risos...]

Nessa versão, vale salientar que quem ganha o jogo é a criança que conseguir o maior número de casas.

## **ANEL**

A brincadeira do anel é uma diversão muito praticada pelas crianças. Em todas as cidades visitadas do estado, brincava-se de 'passar anel'. Ela consiste em adivinhar em que mãos está escondido o objeto. Assim, um grupo de crianças se reúne para passar o anel e, de mãos em forma de concha, se preparam para a 'dona do anel' passá-lo de mão em mãos. Logo então, escolhe-se uma criança voluntariamente, a quem é perguntado: Com quem está o anel? Se adivinhar, essa criança será a nova dona do anel, e assim, segue a brincadeira. Dona Josefa (2006), moradora de Sibaúma, diz ter brincado bastante de 'passar anel': "Não se tinha o anel, mas pedrinhas". Segundo o relato de mais pessoas, antes de brincar com o anel, o objeto passado pelas mãos era uma pedrinha ou qualquer outro objeto pequeno. Além disso, a brincadeira era muito praticada nas festas de casamento por muitos jovens e adultos, não apenas crianças. Socorro (2007), infância em Nova Cruz, relembra que: "quem descobrisse em que mãos estava o anel, seria a próxima a casar, arranjar um marido".

Há duas formas do jogo do anel: a primeira é brincada tanto por crianças quanto por rapazes e moças e, às vezes, até por pessoas mais velhas, nas reuniões familiares. Araújo, C. (2006), que viveu a infância em Caicó, relembra:

sentávamos uma ao lado da outra, cada uma com suas mãos juntas, palmas com palmas. Uma criança ficava de pé com o anel e o colocava entre as mãos, que ficava na mesma posição das outras crianças, isto é, palma com palma. Essa criança passa suas mãos entre as mãos de cada uma das crianças, e em uma delas, deixa cair o anel ou a pedrinha. Aí a que está de pé, senta-se na roda e perguntava a uma outra criança: "Com quem está o anel?". Se fosse eu, então levantava e começava a cheirar as mãos das minhas colegas, procurando o anel. Se acertando seria a próxima a passar o anel; se errasse, pagava uma 'prenda', um castigo como se diz.

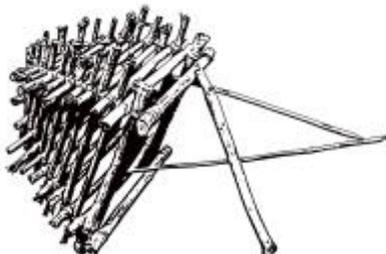
Melo, V. (1985, p.153) aponta uma outra variação desse jogo em Natal:

formam uma roda, com uma menina no centro, onde há um cordão seguro por todas e onde, escondido na mão de alguma, enfiado no cordão, está o anel. Este vai passando de mão em mão, enquanto a criança do centro procura descobri-lo. Se adivinha a menina que o possui ou vê quando esta passa o anel para a outra, a criança que foi vista passará para o centro da roda e vai procurá-lo, por sua vez.

Passada de geração a geração, a brincadeira do anel continua encantando as crianças e sendo praticada até os dias atuais, inclusive nas escolas, como atividade lúdico-pedagógica.

## ARAPUCA

Arranjam-se pequenos pedaços de talo de madeira de forma triangular e posicionam-se os gravetos prosseguidamente.



Os gravetos mais próximos, perpendicularmente aos já amarrados, até fechar a parte superior, formando-se uma estrutura piramidal. O gatilho é feito com três hastes de ponta fina, encaixadas uma nas outras, suspendendo a arapuca. Para atrair os pássaros, são colocados alimentos embaixo da armadilha. Quando o pássaro vai comer, bate no gatilho que automaticamente se desarma, e o prende dentro da armadilha.

FIGURA 01 - ARAPUCA

## ARCO E FLECHA

Utilizados pelos meninos na localidade de Santo Antônio, município de Severiano Melo, na década de 20, como nos relata Cavalcante (2007), o arco e a flecha eram

usados para caçar passarinhos, lagartixas e brincar de tiro ao alvo. O arco era feito de uma planta muito flexível, chamada de “bugi”, ou também denominada de “cipó verdadeiro”. Esse cipó era muito utilizado no artesanato local e havia até um verso que retratava a sua utilidade: “[...] esse cipó verdadeiro só fulora no mês de maio; da fulô eu faço a cesta, da cesta faço um balaio”.

A corda do arco era um arame amarrado nas extremidades da vara de bugi. Na ponta da flecha enfiava-se um prego com a cabeça cortada. Para atirar com o arco, colocava-se a flecha no arame, fazia-se pontaria e esticava o braço, a vara de bugi era que dobrava, e, ao largar o arame de forma repentina, a flecha ia com velocidade em direção ao alvo. Cavalcante (2007) ressalta que era uma brincadeira perigosa, pois a flecha podia machucar quando batia em uma pessoa. Na zona rural de Mossoró, usava-se um outro tipo de madeira para a confecção da flecha, o Barandam (BEZERRA, 2006).

## **ARGOLINHA**

A argolinha é um jogo interessante que pode ser realizado juntamente com folguedos populares e festas religiosas com o objetivo de agradecer ou comemorar alguma data importante, ou somente como diversão garantida para meninos, principalmente, os moradores das zonas rurais.

O jogo é realizado em espaço amplo, geralmente em um descampado, praça, parque, ou pátio bem cuidado, para que possa ser demarcada a pista ou trilha da corrida. Colocam-se dois postes de madeira, nos quais é amarrada uma corda, de um lado a outro. Na corda, diversas argolinhas, com aproximadamente 10 cm de diâmetro, são

suspensas. Enfeitadas com fitas, as argolas são penduradas pela garra.

A corrida de argolinha é constituída por doze cavaleiros, divididos em dois cordões: o cordão encarnado e o cordão azul. Os dois pares dianteiros têm o nome de primeiro e segundo matinadores, que são os chefes, respectivamente, dos cordões encarnado e azul.

Os cavaleiros colocam-se em fila, de lança em punho, e, dado o sinal de partida, devem largar em carreira, tendo que, na passagem, retirar uma argolinha com a ponta da lança. Terminadas as seis carreiras, o partido que tiver o maior número de argolinhas vencerá.

Antes do acontecimento são preparadas antecipadamente as roupas dos cavaleiros, que devem ser vistosas. Seus animais também são enfeitados com as cores do cordão e, além disso, devem ser muito bem tratados, pois são muito importantes para o bom desempenho do participante. O cavaleiro passa muito tempo montado em seus animais para que ambos estejam bem preparados e aquecidos na hora de mostrar suas habilidades.

Diversão e animação não faltam, pois a corrida de argolinha atrai sempre uma grande torcida. E todos com as bandeirinhas nas mãos, acenam numa euforia, a cada cavaleiro que passa. Muitas vezes, depois da brincadeira, acontece um “forrozinho”, ao som da sanfona, zabumba e pandeiro, para comemorar o cordão vencedor (NENECA BARBOSA, 2007).

## **BALADEIRA**

Atirar de baladeiras ou balieineira, como se diz em Caicó, também faz parte do universo lúdico infantil do interior do estado. Esse objeto era utilizado para o tiro ao

alvo, caçar passarinhos, lagartixas e brincadeiras de guerra. É feita com uma forquilha de madeira (cabo), duas tiras de borracha (elástico), um pedaço de couro cru (malha) e quatro tiras pequenas de borracha para amarrar. A madeira mais utilizada para a confecção do cabo era a goiabeira, mas também utilizava-se o pau d'arco ou ipê.

A malha era um pedaço de sola crua ou couro retirado de um sapato velho, de forma retangular. Mede cerca de 12 cm de comprimento por 3 cm de largura. Nas suas extremidades é feito um pequeno furo, no qual se prende o elástico.

As ligas finas, para amarrar as mais grossas ao cabo e ao couro, eram conseguidas de câmaras de ar velhas de pneus. Já as ligas mais grossas, usadas para impulsionar a pedra, sofreram modificações ao longo do tempo. Em um primeiro momento eram retiradas de câmaras de ar de carros grandes, como caminhões e tratores, pois eram mais resistentes e tinham mais força para atirar a pedra com velocidade. Depois, surgiu a liga de avião, comercializada nas feiras e mercados populares. Na década de 80, começaram aparecer as chamadas ligas de soro, usadas em hospitais.

Nas caçadas eram utilizados, também, os bornais ou bizacos, espécies de bolsa para carregar as pedras e os animais mortos. As pedras eram escolhidas com muito cuidado, pois precisavam ser bem arredondadas e no tamanho certo. Em Caicó, além dos passarinhos, caçava-se muito lagartixas nos lajeiros de pedras, comuns naquela região. Havia uma superstição entre os meninos de que, para ser um bom atirador, devia-se matar um beija-flor e comer seu coração, ou então, passar o sangue da lagartixa no cabo da baladeira.

Também utilizava-se a baladeira para brincar de guerra, com a carrapateira. Nesse caso, dividia-se o grupo de crianças em dois. E no meio dos cercados e serrotes, os grupos de crianças faziam verdadeiras batalhas campais. A carrapateira era escolhida como munição, porque não machucava quando atingia seu alvo.



FIGURA 02 - BALADEIRAS

## **BAMBOLÊ**

O bambolê foi criado no Egito há três mil anos. Naquela época, era feito com fios secos de parreira, árvore que dá a uva. As crianças egípcias imitavam com os bambolês os artistas que dançavam com aros em torno do corpo. O bambolê de plástico colorido surgiu nos Estados Unidos em 1958. A idéia foi levada da Austrália, onde estudantes de ginástica se divertiam girando aros de bambu na cintura (WIKIPÉDIA, 2006). A brincadeira com o bambolê dá-se pelo balanço do objeto provocado pelo corpo, que o faz girar. Muitas vezes apresentava estágios, nos quais as crianças começavam tentando levantar o bambolê do pé,

subindo por todo o corpo, coxas, cintura, passando pelos braços e o pescoço, até chegar à cabeça. No nosso estado o brinquedo continua a fazer a alegria das crianças.

Cavalcante (2007) conta que no município de Santo Antônio, na década de 40, usava-se o cipó do bugi para fazer o bambolê. Cortava-se um pedaço de cipó com cerca de 1,5 m de comprimento e largura de uns 2 cm. Depois, curvava-se o cipó, até juntar uma ponta à outra, fixando-as com um prego grande sem cabeça, enfiado no miolo do cipó. E assim, estava feito o bambolê; depois era só brincar.

## **BANDEIRINHA**

No jogo de bandeirinha divide-se o grupo em duas equipes. Cada uma escolhe um campo e coloca a sua “bandeira” na linha de fundo do campo adversário. A bandeira que pode ser um chinelo, uma garrafa plástica, um pedaço de tecido, um galho de planta dentre outras possibilidades ao alcance das crianças. O objetivo do jogo é recuperar a bandeira do lado adversário sem ser tocado, assim, quem for pego, fica “colado” no lugar até que um colega de equipe se arrisque a salvá-lo. Para isso, basta tocá-lo e esse colega fica livre para voltar ao campo de origem ou investir mais uma vez na recuperação da bandeira. O time precisa decidir a melhor estratégia, já que, se avançar no campo adversário com muitos jogadores, ficará com poucos para defender o seu. A brincadeira também é chamada de pique-bandeira, bandeira e rouba-bandeira e bandeirinha.

## BARQUINHOS

O barquinho era brinquedo muito usado pelas crianças que viviam em áreas praieiras ou perto de rios, açudes e de manguezais. Os meninos que moram na beira d'água, em comunidades ribeirinhas, fazem muitos barquinhos com casca de coco, pedaços de bambu, isopor, papel, jangadinhas de taliscas de madeira, de galamacho, além de borracha. Existem ainda paus de mulungú e de galamachos, tipos de madeiras que flutuam na água, que servia de barco na época da cheia para as crianças brincarem. Gomes, J. (2006), que viveu a infância em Ipangaçu, usava um cavalete para brincar no rio e nadava no rolo de mulungú ou imburana seca, plantas leves que flutuavam na água.

Existem muitos fatos que aconteciam no brincar com os barquinhos construídos. Por exemplo: era muito comum entre as crianças promover corrida de barcos nos rios, com apostas para ver qual barco chegava primeiro.

Na época das chuvas, na região do Seridó, com o solo quase impermeável, a água proporcionava verdadeiras corredeiras nas ruas de barro, formando vários riachos nos quais as crianças soltavam seus brinquedos. "Brinquedo bom como este, e barato, era construir barragens de areia nos pequenos córregos para esperar a chuva" (ONOFRE JUNIOR, 2006). As crianças corriam para a rua, aproveitando para se refrescar do calor intenso da região e correr atrás de seus barquinhos junto com amigos e colegas de rua. Sena (2007), ao relatar sobre sua infância na cidade de Caicó, comenta:

Como a gente era pobre e não tinha dinheiro para comprar brinquedos, a gente fazia os brinquedos. Minha mãe me ensinou a fazer chapéus de Napoleão

com jornais, a recortar bonequinhas, todas de mãos dadas, a fazer barquinhos de papel, que eu colocava na enxurrada.

Na região de Sibaúma tinha-se a jangada de cortiça<sup>1</sup>. Outro tipo de barco criado pelas crianças era a jangada de coco. Cascudo (1979) tem a jangada como embarcação feita de paus roliços, presos com cavilhas, usada em pescaria, desde a época colonial. Com os ricos elementos da natureza que tinham contato, próprios do ambiente em que nasceram - coqueiros, areia, quenga de coco -, as crianças utilizavam a criatividade e a imaginação, construindo objetos para brincar, como barcos, jangadas e pequenas embarcações, simulando as atividades dos seus pais.

Silva, A. (2006) diz que sua infância foi no manguezal, sua brincadeira era pegar caranguejo, siri e empurrar barco. Na década de 40, fazia umas 'caçambinhas' de coco, uma pequena embarcação para brincar na água, um tipo de jangada, como relata: "Pega o coco seco e retira toda a casca; fica só a quenga, que é a parte dura. Daí pega o barro e molda-o para o formato da jangada".

As jangadinhas até hoje fazem parte da brincadeira das crianças que vivem em áreas litorâneas, imitando a atividade dos seus pais, como na cidade de Touros, onde os meninos constroem seus barquinhos e brincam na barra do rio.



<sup>1</sup> a cortiça região L

FIGURA 03 - BARQUINHOS

## **BARROCA, BILOCA OU BURACO**

Para brincar de barroca ou buraco, fazia-se primeiramente três buracos em linha reta no chão, distantes um do outro, cerca de 3 m, distância essa medida com passadas, e o acabamento das barrocas era feito girando o calcanhar sobre o buraco. Para “tirar o ponto” - definir a ordem de jogadas -, os jogadores colocavam o calcanhar na primeira barroca e jogavam em direção à última. Quem chegasse mais próximo era o primeiro a jogar, enquanto os demais seguiriam a ordem de aproximação da barroca. Podia acontecer do jogador acertar dentro da barroca, o que já garantia ser o primeiro da vez. Entretanto, os primeiros a tentarem a barroca corriam o risco de ser tilados pelos que vinham em seguida. Se isso acontecesse, seriam eliminados do jogo já no momento de disputa da ordem de jogadas.

Definida a ordem de jogadas, o primeiro jogador inicia a partida procurando acertar a barroca que foi usada para classificar essa ordem.

O objetivo do jogo era percorrer o trajeto de ida e volta, acertando nos três buracos. Tendo acertado no primeiro buraco, o próximo objetivo do jogador era acertar na barroca do meio, depois na ponta, e retornar para o primeiro buraco, passando novamente pelo buraco do meio. O jogador que entra num buraco certo tem direito a outra jogada, entretanto, se cair num buraco errado, não sendo “matão”, fica preso e perde uma jogada.

Para percorrer os buracos, o participante também podia “pegar cavala”, ou seja, acertar na bila/biloca do outro, dando-lhe o direito de ir para o próximo buraco sem ter que acertar dentro deste. Essa era uma estratégia muito utilizada: às vezes o jogador ia levando a bila/biloca do

adversário de uma barroca a outra, no intuito de facilitar seu deslocamento.

[..] ou você caía dentro [da barroca] ou ficava um pouco distante. Justamente para o camarada não pegar carona em você. Você podia pegar cavala, ia levando você, como você tivesse preso. À mercê dele fazendo todo o percurso, auxiliando ele fazer todo o percurso, e quando chegar no final, ainda morrer. (MEDEIROS FILHO, 2007)

Ao concluir o percurso, o jogador tornava-se o “matão” ou o “onça”, ficando habilitado a eliminar qualquer jogador, bastando, para isso, tilar a sua biloca/bila na dos outros. Somente o “matão” podia eliminar os outros.

Quando alguém tornava-se o “matão”, a dinâmica do jogo mudava, pois este ficava, rodeando as barrocas para dificultar o trajeto dos outros, que agora teriam que ter muito cuidado para não serem eliminados do jogo. O “matão” podia encurtar a distância para atacar uma biloca/bila do adversário, “pedindo licença” à barroca. Nesse caso, quando fazia essa solicitação, podia jogar dentro de uma barroca e, ao acertar, tinha direito a outro lance. O jogo acabava quando restava apenas um jogador.

## **BEÇA**

A beça, como é chamada em algumas áreas rurais do estado do Rio Grande do Norte, é uma versão de arma que foi bastante utilizada no período medieval, denominada de besta. Alguns historiadores afirmam que a besta foi criada por volta de 2 mil anos antes de Cristo, pelos chineses.

Na zona rural de Mossoró, por volta da década de 40, como relata Bezerra (2006), as crianças fabricavam a

beça com materiais encontrados na própria natureza, utilizando-se da madeira do pião branco e do marmeleiro. Para fazê-lo, primeiramente rachava-se o pião ao meio, retirando o miolo e formando, assim, uma fenda que servia para fazer correr a flecha. O arco era feito atravessando um pedaço de marmeleiro, perpendicularmente, em uma das extremidades do pião. Nas pontas da vara de marmeleiro amarrava-se um cordão, e na outra extremidade do pau de pião fazia-se o gatilho, cavando um pequeno batente. A flecha era feita com um pedaço de vara, medindo cerca de 40 cm de comprimento, com a ponta afiada, e, na parte de trás, era feita uma cava para encaixar o cordão. Na ponta da flecha colocava-se, também, cera de abelha, para não machucar as crianças ao serem atingidas. Para atirar com a beça bastava esticar o cordão, prendê-lo no gatilho, segurar com uma das mãos a base da besta, fazer mira e, com a outra mão, liberar o cordão.

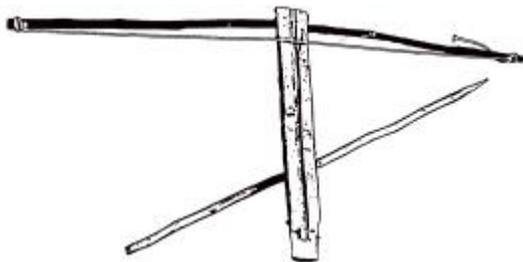


FIGURA 04 - BEÇA

## **BODOQUE**

O bodoque é uma arma para a caça de passarinhos e pequenos animais, anterior à baladeira, que só apareceu no interior do estado junto com a chegada da borracha, advinda das câmaras de ar dos automóveis. Assim como a baladeira, o bodoque também serve para atirar pequenos projéteis (pedras ou bolões de barro) a média distância.

Esse brinquedo consiste em duas cordas ou barbantes amarrados num arco de madeira resistente e, ao mesmo tempo, flexível. Os mais utilizados eram o marmeleiro (região do Seridó), bugi (Região Oeste), barandan (Mossoró) e o mulungu (Bom Jesus). A vara deve medir uns 2 cm de diâmetro e, preferencialmente, ser secada ao fogo, o que lhe dá mais força e flexibilidade. O tamanho varia de acordo com o atirador e sua força:

Nas extremidades, fazia-se o "granzepe", encaixe para aí amarrar a corda. Mais ou menos no centro, metade do arco, deixava-se a madeira afinada, o que lhe dava maior flexibilidade. Tomava-se o cuidado de não tirar a casca da empunhadura ou "pega-mão". O motivo era o seguinte: aí é que se pegava, e a casca ficava para proteção contra a umidade da mão. O suor contribuiu para tirar a flexibilidade do arco. Outro cuidado que se tomava era passar cera no bodoque para conservá-lo. A cera evita a umidade que lhe rouba a flexibilidade ideal. O bodoque tem duas cordas, paralelas, que presas a iguais distâncias pelo lado externo das extremidades, ficam retesas e dão ao arco uma forma curva de D maiúsculo, embora mais raso que essa letra. (ARAÚJO, A. 1966. p. 351)

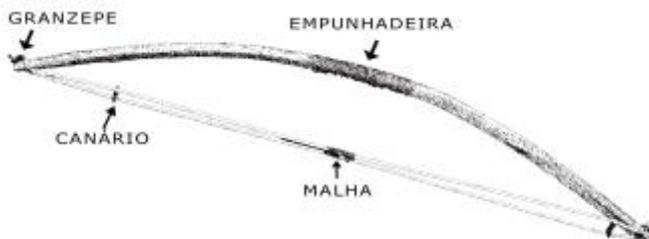
Nas extremidades das duas cordas, colocavam-se dois pauzinhos, chamados "espeques" ou "canários", para afastá-

las a uma distância de 2 a 4 cm. Para prender os "espeques" às cordas, amarra-se pequenos barbantes. No meio das cordas "[...] coincidindo com a empunhadura do arco, fazia-se um trançado, chamado "malha", "rede" ou "sanga", que formava uma redinha de malhas bem pequenas [...] (ARAÚJO, A. 1966. p. 351)". É na malha que se coloca o projétil para ser arremessado.

O atirador enverga o bodoque com se fosse uma flecha, segurando-o com umas das mãos na malha e no projétil, enquanto a outra empunha a vara, segurando-a pelo meio, na área que não foi descascada para dar mais sustentabilidade.

Seu manejo era difícil. Havia sempre a possibilidade do projétil atingir os dedos da mão que estava empunhando a vara. Cavalcante (2007) conta que caçava muito com o bodoque:

[...] fazia muita estripulia com o bodoque, [...] a gente matava muito passarinho com o bodoque: rolinha, avoete, juriti, labu do pé roxo [...] a gente ia para as bebidas e fazia umas tocaias[...] soltava o bodoque ficava uma duas ou três.



## **BOLA**

Bater bola nos terrenos baldios, ou mesmo nas ruas, sempre foi uma das brincadeiras infantis mais realizadas. Jogava-se com bola de cabelo e palha de milho, talo de bananeira, capim seco, meia, borracha, plástico, e até de bexiga de boi. Não importava de que material a bola era feita, o importante era jogar. Os times se organizavam nas próprias ruas e as “peladas” duravam manhãs ou até tardes inteiras. Enquanto restasse fôlego e energia, a bola rolava. A bola de bexiga de boi, por exemplo, surpreende a quem não a conheceu e deixa saudade a quem dela usufruiu. Martins (2007), nascida na cidade de Lajes, relata o processo de confecção da bola com muita emoção:

Lá em Lajes já sabíamos até o dia de matar boi, ficava todo mundo na expectativa para ir ao matadouro e pegar a bexiga do animal. A gente lavava, lavava até aquele cheiro ruim sair, daí enchia de ar com um canudo ou podia ser com a boca mesmo, tendo cuidado para não furar, mas lembro que a gente jogava para cima e ficava brincando, era muito difícil de estourar.

Da mesma forma que a bola de bexiga de boi deixou saudades, a de folha de bananeira também deixou. Essa bola era construída em um processo rápido e durava em torno de três dias, bastando apenas molhar quando ficasse muito seca, lembra Evaristo (2007), nascido na cidade de Martins. Davam-se voltas e mais voltas com as próprias folhas da bananeira, até chegar ao tamanho desejado e, em seguida, prendia dando-lhe nós com tiras, também da bananeira.



FIGURA 06 - BOLAS

## BONECA

Na pré-história, as bonecas descobertas por arqueólogos numa gruta, forjadas em pedras, sem membros nem cabeça, faziam parte do dia a dia cotidiano. Também as bonecas da idade paleolítica, entalhadas em madeira, plasmadas em argila, recobertas de trapos e de folhas, ou pintadas rudimentarmente, já existiam. Eram muito feias à primeira vista e bem longe de satisfazer qualquer menina de nossos dias. Assim, havia bonecas também naqueles remotos tempos, quando os homens ainda se protegiam da fúria da natureza, vivendo nas cavernas.

Na Antigüidade, porém, as bonecas não eram somente brinquedos para crianças, possuíam, também, outro significado: podiam de fato representar uma promessa que os fiéis conservavam em seus lares ou penduravam nos santuários, a fim de propiciarem para si a proteção das

divindades. Culturalmente, são destinadas às meninas, como uma preparação para as futuras funções da maternidade (RIBEIRO, 2002).

Dessa forma, as bonecas surgiram há muito tempo, como forma imitativa de deusas e só depois viraram brinquedo infantil. Na cultura brasileira, prevalece a boneca de pano, de origem provavelmente africana, ao contrário das bonecas de barro, de tradição indígena (KISCHIMOTO, 1993, p. 60). Cascudo (1984, p.137) define boneca:

Boneco, figura representando criatura humana, desenho. Calunga. Indispensável na magia simpática do envoltamento [...] no plano universal e milenar. As bonecas de pano, "bruxas", brinquedos de criança pobre, indústria doméstica, precária e tradicional no Brasil, são documentos expressivos da Arte Popular. [...]. São coleções indispensáveis nos museus etnográficos, atestando as tendências e orientações da estética coletiva, modificações e sobrevivências [...]. Como documento da lúdica infantil surge desde as primeiras épocas do neolítico europeu, nas palafitas e megalitos.

O brincar de bonecas também faz parte da história cultural do nosso estado. Construída de retalho, cartão, embrulho de estofa, pano, osso ou pedra... espiga ou sabugo de milho, cipó fofinho, bucha, talo de carnaúba, casca de melancia, mandioca, carrapateira, imitando mulher ou menina, destinado a brinquedo de criança, em especial das meninas, a boneca constitui parte preponderante deste imaginário infantil.

As brincadeiras de casinhas e bonecas eram muito praticadas pelas crianças. Chá de bonecas, casamento das bonecas, até 'enterro' das bonecas se fazia. Fazer bonecas e

roupinhas para elas, ou montar a própria casinha, era o mais divertido. Salete (2006), infância na década de 50, relata:

A gente comprava boneca de pano na feira e pegava aquele caixão que vinha com charuto e enchia-o de bonecas, de todos os tamanhos; ia passear com elas e fazer casamento. Colocava véu na cabeça da noiva e vestia o noivo de terno e gravata; engraçado que o buquê da noiva eram florzinhas das plantas que íamos catar no mato. Era uma festa! Prendíamos as mãos dos noivos com um cordão, para que eles ficassem juntinhos e não se separassem, durante a cerimônia de casamento. Só sei que prendia um cordão nessa caixa e saía puxando, fingindo ser um carro. Antes dos noivos e seus convidados chegarem em casa, eu arrumava a casa bem bonita, com muitas cortininhas de fita, que era para receber os noivos. Quando terminava a brincadeira, colocava tudo dentro do caixão de madeira e guardava. [risos..]

Na brincadeira de casinha estavam inclusas bonecas de pano, panelinhas de barro, nas quais simulava-se cozinhar. Muitas faziam de conta que tinham uma bodega, onde se vendia de tudo. Brincavam também com barro molhado e pedaços de madeira, que servia para construir a casa da boneca, como lembra Darquinha (2006): “montava casinha de palha e fazia bolo com quenga de coco e areia”. Também fazia parte da brincadeira de casinha, o quintal das bonecas, onde ‘matava-se galinha’. A galinha era um melão

caetano<sup>2</sup>, no qual enfiava-se quatro palitinhos, representando os pés da galinha. Perguntava-se à comadre “se ía matar galinha hoje”, e a outra respondia: “vou sim e está convidada”. Preparada a ‘galinha’, matava-se, abrindo o ‘animal’ para retirar as sementinhas vermelhas, que posteriormente serviam de comidinha para as bonecas.

Nascida em Coronel Ezequiel, Gomes, V. (2006), na década de 60, relembra sua infância:

O que mais gostava era brincar de casinha de bonecas que era guardada numa caixa de papelão e que vivia arrumando em lugares diferentes. Não dispunha de muitos móveis, tinha uma caminha, o armário e as divisórias eram caixinhas de sabonete alma de flores e pasta dental Colgate. Tinha mesinha, quatro cadeiras e fogão. Os pratos eram tampinhas de refrigerante e os copos, a tampa do creme dental. Em cima da mesa colocava um vidrinho seco de esmalte com um pouco de água e uma florzinha dentro, ficava linda..! Tinha quatro bonecas, três de plástico e uma de pano. Geralmente imitávamos situações do cotidiano; meu irmão botava o boneco no carro e saía para trabalhar e na casinha fazíamos comidinhas e roupas de bonecas. Além de batizado, aniversário, casamento, enterro, ir à feira, à escola. Tínhamos também panelas de barro, um fogareiro, e fazíamos comidinha de verdade. Imagine por na panela arroz e macarrão juntos, uma farra!

---

<sup>2</sup> Planta, trepadeira; encontrada geralmente em cercas e currais muito comum em cidades do interior. Frutinha média, de cor alaranjada.

A diversidade de materiais é grande nos diversos lugares viajados pelo estado. Em Tibau do Sul, na comunidade de Sibaúma, D. Josefa (2006) relatou sua brincadeira com bonecas, para as quais fazia casamentos e o enterro. Eram bonecas de pano e a caminha era feita com 'quenga' de coco. D. Josefa relata que brincava de boneca feita do sabugo de milho e ainda bonecas feitas com o talo da macaxeira. Ela comenta ainda que era bastante comum brincarem com bebês feitos com o lençol:

"Pegava um pano qualquer (um lençol), enrolava e cobria com outro pano, que fazia as vezes de coberta, e simulava um bebê que ficava a embalar, andando com ele para cima e para baixo na brincadeira".

Na cidade de Acari, foi relatada a boneca de bucha vegetal e boneca de miolo de capim. Martins (2007), da cidade de Lajes, explica: "a roupinha da boneca de miolo de capim era pintada em várias cores; ficava uma graça, dava uma vontade enorme de morder porque era fofinha demais – sinceramente, essa boneca marcou minha infância".

Em Angicos brincava-se também de casinha com boneca de pano, boneca do sabugo de milho e boneca de pedra, bem como em São Miguel. Em Touros, Litoral Nordeste, bonecos de ossinhos, de cera do mel de abelha e de barro foram descritos. Já em Mossoró, a boneca de carnaúba e cera. Em Umarizal e no município de Janduí, bonecas de sabugo e bonecos de casca de melancia eram utilizadas. Comenta Marília (2007):

Eu fazia muita boneca de melancia. Achava tão bom quando encontrava uma casca grossa de melancia para fazer a bonequinha. Cortava a casca nos formatos das perninhas e bracinhos; a

boca e os olhos, furávamos. Ficava tão bonitinha.

É certo que a brincadeira de casinha e boneca faz parte da infância das meninas norte-rio-grandenses. Essa brincadeira era alimentada pelo cotidiano do mundo adulto, em que as crianças atuam animadamente, criando situações de cozinhar, limpar, arrumar a casa, cuidar dos filhos.



FIGURA 07 - BONECAS

## BREQUE OU GUIDOM

Brinquedo predominantemente masculino que exigia uma divertida busca às peças para confeccioná-lo. Consistia em um aro metálico e um ferro que servia para empurrá-lo e mantê-lo rodando no chão. A busca era necessária, pois uns dos melhores breques eram feitos com retentores de caminhão que somente poderiam ser encontrados nas oficinas mecânicas. Outros breques poderiam ser feitos com aros de bicicletas, popularmente conhecidos como "janta"; outra opção, ainda, seriam as rodinhas de apoio das

bicicletas. O ferro que servia para empurrar o aro era geralmente encontrado nas ruas, em sobras de construções, ou em terrenos baldios. Este na ponta inferior era dobrado para se adequar a largura do aro, já na ponta superior era colocado um pedaço de cabo de vassoura ou um sabugo de milho para servir de apoio a mão.

Era uma brincadeira que comumente acontecia nas calçadas de cimento, pois facilitava o manuseio do guidom. Segundo Maia, L. (2007):

Nessa brincadeira a gente fazia muitas manobras e malabarismos como, jogar o aro para cima, fazendo com que ele caísse em pé e continuasse a rolar. Também brincávamos tentando fazer curvas inclinando o aro que chegava quase a deitar no chão. Tinha dia que juntava uma ruma de menino nas calçadas inventando as maiores manobras para evitar bater no guidom do colega.



FIGURA 08 - BREQUE OU GUIDON

## **BRINQUEDOS DE BARRO**

Os brinquedos de barro são elementos de origem indígena. De acordo com Kischimoto (1993), dentro da cultura indígena, entre algumas tribos, as mães faziam para

os filhos brinquedos de barro cozido, representando figuras de animais e de gente.

No universo infantil, o barro transformava-se em muito simples brinquedos, tais como bonecos, animais e pequenas panelinhas, os quais, estimulava a criatividade e alegrava a vida de muitas crianças potiguares. Neto (2007) da cidade de Santana do Seridó, afirma que esse brinquedos eram muitos divertidos, uma vez que as crianças participavam de todo o processo de sua construção.

Fazíamos bonecos, panelinhas e tijolos de barro. Os tijolos tinham forma de caixa de fósforo, assim, construíamos as casinhas com eles. Esperávamos secar, mas quando caía chuva, destruía tudo que havíamos feito no dia anterior.

Outro depoimento semelhante: “Brinquei muito de boneca de barro. Molhava o barro no quintal da minha casa e lá mesmo moldava as bonequinhas, no tamanho e forma que desejava” (LIMA, 2006).

Algumas crianças do estado faziam caçua - depósito de couro que ficava sob o burro/jegue para transportar carga - do “casco” do caranguejo ou da carnaúba, imitando o objeto. O burro/jegue podia ser comprado das louceiras - mulheres que confeccionavam louças de barro - ou construído pelas próprias crianças.

recolhíamos o barro a beira dos rios e levamos para o quintal de casa para secá-los ao sol ou moldá-los. Era o costume queimar os brinquedos após moldados com esterco seco de gado. (COSTA, 2008)

## **BURACO**

O jogo do buraco é outra variação do jogo da castanha. De acordo com Cascudo (1979, p.173), esse jogo tem outro tipo de variação, denominada cafunar castanha.

Cafunar castanhas, jogo infantil com castanhas de caju, que são tentos e prêmios ao mesmo tempo. Atira-se uma castanha, impelida com o impulso do dedo médio ou indicador sobre o polegar, para que caia dentro de um pequeno buraco cavado numa determinada distância. Os pontos que dão direito às castanhas que erraram a pontaria, são proporcionais à vizinhança do orifício.

A brincadeira consiste em colocar dentro de um buraco, aberto no terreiro, as castanhas dos participantes. À uma distância estipulada, joga o primeiro sorteado, tentando emburacar a castanha ou colocá-la o mais perto possível do buraco. Terminada a saída, isto é, depois que todos deram a jogada inicial, o que colocou a castanha no buraco ou dele mais se aproximou, fica com o direito de recomeçar o jogo, “dando com o dedo” na castanha que está mais fácil de emburacar; continuando com as demais, se acertar, continua o jogo até colocar a última, tendo como prêmio todas as castanhas participantes. Caso erre, entra o segundo parceiro, e assim sucessivamente, até que todas as castanhas estejam no buraco.

## **CACHIMBO DA CARRAPATEIRA**

O cachimbo criado pelas crianças era feito de galhos ocos da carrapateira, os quais serviam de canudo para o cachimbo, enquanto as “juntinhas” da árvore, formadas por nós e conhecidas como “pilão”, eram o próprio cachimbo. Utilizando-se de elementos da carrapateira, Martins, F. (2007) que teve sua infância na década de 50 na cidade do

Natal, afirma que esse brinquedo foi bastante explorado pelas crianças de outrora, e relata a situação de repressão que sofrera por parte dos pais, após uma "medonhice", utilizando o cachimbo para fumar:

Com o cachimbo e o cabo nas mãos, desmanchávamos um cigarro e botava o pó dentro do cachimbo para fumar, olha...eu fumava tanto, tanto que ficava tonta e vomitava. Ficava completamente bêbada de tanto fumar nesse cachimbo. Minha mãe ficava louca, muito preocupada, sem saber a causa do problema, mas sentia o cheiro do cigarro e acabava descobrindo tudo, ali vinha bronca. [Risos]...

As crianças que brincavam com freqüência de fumar nesse cachimbo, ficavam com as pontas dos dedos amarelas da nicotina do tabaco utilizado. Assim, tentavam esconder de seus pais para que não percebessem suas traquinagens.

## **CAI NO POÇO/ 'TÔ' NO POÇO**

As crianças, nesta brincadeira, ficam sentadas, uma ao lado da outra. Duas delas, eleitas para iniciar a brincadeira, ficam em frente às demais - uma delas com os olhos vendados. A que está vendo aponta para os que estão sentados e pergunta para a criança vendada: "É esse? É esse?". Quando ela responde "sim", vem a segunda pergunta: "O que você quer dele? Beijo, abraço ou aperto de mão?". A criança interrogada faz a sua escolha, olha para o grupo e descobre quem é. Aí é só beijar ou abraçar o/a colega, ou apertar a mão dele/dela. Ainda existe uma variação no diálogo, que assim se dá:

- 'Tô' no poço
- Água por onde?
- Pelo pescoço
- Quem lhe tira?
- Um alguém
- Com que lhe tira?
- Com uma fruta
- Pêra, uva, maçã ou salada mista?

Cada fruta dessas significa um carinho, variando entre beijo a aperto de mão. Barros (2007) recorda os bons momentos da vivência dessa divertida brincadeira:

Eu gostava de brincar de cai no poço desde que fosse o povo todo conhecido, quando era muita gente daí não gostava, porque era muito tímido e tinha vergonha de beijar. Interessava-me mais pelo jogo quando quem ia puxar a brincadeira era um amigo meu, pois assim a gente combinava a hora que eu iria dizer "é essa" para beijar a pessoa por quem eu estava interessado. A brincadeira era ideal para a nossa fase, era o início das paqueras e dos primeiros beijos.

A brincadeira era bastante comum entre adolescentes, pois era nela que saíam os primeiros beijos e abraços desejados por aqueles que tinham a timidez de demonstrar seus sentimentos.

## **CAMA DE GATO OU PÉ DE PATO**

A cama de gato é uma brincadeira em que uma pessoa entrelaça um laço de barbante em seus dedos formando uma espécie de cama. Outra pessoa faz certos movimentos que transferem o barbante para suas mãos com um novo formato. Depois de algumas manobras que alteram a forma da "cama", ela volta ao desenho original e a brincadeira começa novamente. É também conhecida como "jogos de cordel" e "jogo do fio". Muitos povos distantes, como tribos africanas e indígenas, bem como os esquimós, constroem figuras idênticas. Assim, o jogo consiste em evocar diferentes objetos por meio de uma série de manobras e de entrelaçamentos. Muitas vezes as crianças recorrem aos outros para desenroscar os fios ou para tirar um dedo e passar para o outro. Os distintos desenhos que fazem têm todas as denominações, lembrando objetos, animais e situações do cotidiano.

## **CÂMARA DE AR**

As brincadeiras nos rios e açudes eram sempre acompanhadas pelas câmaras de ar. Alguém sempre tinha uma câmara de ar seca em casa, resto de algum pneu. Enchia-se a câmara de ar para brincar, que podia ser utilizada como roda para girar, correndo atrás dela pela rua, ou mais comumente para brincar dentro do açude ou no mar, como bóia, envolta na altura da cintura, ou ainda como uma simples cadeira para flutuar.

Nascido em Santana do Seridó, tendo vivido sua infância na década de 50, Almeida (2007) relembra que quando era verão, na época de chuva, a molecada descia para o rio e lá brincava muito de queda de corpo - cair e

derrubar o outro na água - no rio Santana, e logo pegavam as câmaras de ar guardadas no armazém e 'caíam na água' para o banho de açude.

Essas bóias feitas de câmara de ar de carros de passeio, trator, caminhão, caçamba, eram bem comuns, qualquer pessoa que tivesse pneus ruins as teria em casa. Apresentavam diversos tamanhos e as maiores eram de caminhão e trator. Medeiros (2006), infância em Santa Cruz na década de 80, comenta:

Meu pai era caminhoneiro e quando íamos a praia já levávamos aquela câmara de ar bem grande, e todos ficavam a flutuar nela. Era uma diversão! Hoje os pneus não têm mais câmaras, as bóias são outras.

As câmaras de ar também serviam como bóias para descer os rios na época das cheias. Era uma diversão para todos e, mais ainda, aqueles que não sabiam nadar e dessa forma podiam aproveitar um bom banho de mar, açude ou rio.

## **CAPOEIRA OU CANGAPÉ**

Na zona rural de Mossoró, mais especificamente no Sítio de Lagoa de Pau, Fransueli Evangelista (2007) descreve uma brincadeira aquática, conhecida por capoeira ou cangapé. A brincadeira era realizada com duas pessoas, uma de frente para a outra, com água na altura do peito. Para iniciá-la um dos participantes dava um mergulho para

adquirir impulso, e subia saltando em uma cambalhota para frente, com uma das pernas estendidas, em direção ao outro que, imediatamente, se esquivava de lado, já deferindo um mesmo movimento na direção do companheiro.

A cambalhota realizada com a perna estendida dentro d'água assemelhava-se ao movimento de um chicote, provocando uma batida muito forte na água. Não era uma brincadeira agressiva, o objetivo era estabelecer uma sincronia nos movimentos e, quando isso acontecia, ficava interessante de se assistir, pois as pancadas sucessivas na água provocavam uma harmonia no som, no deslocamento da água, e dava certa plasticidade aos movimentos.

## **CARRAPETA**

A carrapeta é uma espécie de um pião feito de cabaça, relatado por Bezerra (2006), morador de Lagoa de Pau, município de Mossoró. Para fazê-la, pega-se uma cabaça pequena, com cerca de 15 cm de comprimento, e lhe atravessa um pedaço de pau da espessura de um lápis, no sentido do fundo para o bico da cabaça, deixando cerca de 5 cm além do bico. Para prender bem o pau na cabaça, coloca-se cera de abelha nas extremidades, furada para facilitar a passagem do pau.

Para girar a carrapeta, basta enrolar um cordão na ponta do pau que ficou de fora, puxando-o com força, através de uma tabuleta com um furo no meio. Essa tabuleta tem a função de apoiar o cordão na mão do jogador, assim como proteger o dedo no momento da puxada. Evangelista de Oliveira (2006) conta que era comum fazer um furo pequeno na parte superior da cabaça,

com o objetivo de proporcionar um barulho muito forte no momento em que estava girando.

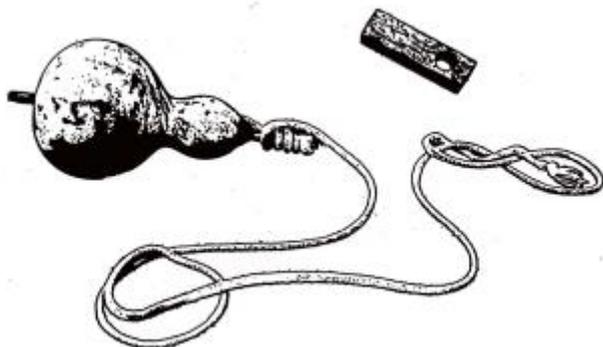


FIGURA 09 - CARRAPETA DE CABAÇA

## **CARRINHO DE ROLIMÃ OU PATINETE**

O contexto econômico, cultural e social influenciava diretamente no brincar das crianças. Além do mais, para brincar de maneira espontânea e criativa, diz Machado (2001) que, a sucata, os restos, os refugos, a matéria antes de se elaborada e depois de haver sido usada, são um material muito rico, que não custa nada e que muitas vezes estaria poluindo o meio ambiente por não ser biodegradável.

O carrinho de rolimã é um exemplo disso. Pouco se sabe sobre a origem dele, embora o brinquedo seja velho

conhecido de pelo menos duas gerações. Com apenas uma tábua, de tamanho variado, presa a dois eixos com rodinhas de rolamento de automóvel, é possível se divertir nas calçadas das ruas e qualquer criança pode utilizá-lo para suas distrações.

Cunha, M. (2006) vivenciou sua infância na década de oitenta na cidade de Natal e traz boas recordações de seu tempo de menino. Segundo ele, o seu carrinho de rolimã era construído com cabo de vassoura, o qual era pregado em uma tábua:

A rolimã era de rolamento de carro, quanto maior o rolamento, mais resistente o carrinho. “saía um empurrando o outro e nas calçadas soltava, também era o melhor momento; as vezes quando subiam dois no carrinho, ele quebrava, até porque os eixos eram de vassouras, daí sempre quabrava nas pontas”. O barulho nas calçadas era grande, o carrinho deixava sua marca registrada, pois com as rabiadas deixavam fortes riscos no chão.

A possibilidade de ganhar velocidade, estando bem próximo do chão, faz do carrinho de rolimã uma brincadeira divertida, gostosa e que provoca fascínio entre as crianças, principalmente aquelas do sexo masculino.

Em movimento e em contato com o chão, o brinquedo vai oferecendo uma deliciosa sensação de aventura. Algumas crianças capricham na construção de seu carrinho e, com variações no formato da madeira, dão uma aerodinâmica diferente, que pode resultar em mais velocidade. Para a sua confecção, as vezes, as crianças utilizavam o “braço” da carteira escolar, por isso ficavam torcendo para que quebrasse algum assento em sua sala de aula.



FIGURA 10 - PATINETES

## **CARRO DE PESCOÇO OU CARRO DE COCÃO**

O carro de pescoço, como é chamado em Tibau do Sul, ou carro de cocão, nome recebido em Natal, era um carro de madeira, com cerca de dois metros de comprimento por um de largura, com rodas de madeiras revestidas de borracha muito utilizadas em capinadeiras para a agricultura. O cocão era a denominação do suporte para as rodas: feitos com dois "cepos" de madeira furados, por onde passava o eixo.

Medeiros de Barros (2006), que viveu sua infância em Piau, município de Tibau do Sul, relata que, geralmente, juntava-se quatro ou mais crianças para construir o carro de pescoço, pois ficava muito dispendioso para uma criança construir o carro sozinha, já que o custo de fabricá-lo era relativamente alto.

Os meninos saíam juntando tábuas nas casas da vizinhança e nas oficinas. Às vezes recorriam à ajuda de

marceneiros para confeccionar o cocão, a parte mais difícil do carro. As rodas eram compradas nas feiras livres.

Medeiros de Barros (2006) relata que se reunia uma turma de dez meninos, que levavam o carro para uma elevada bem íngreme, de onde desciam ladeira abaixo. Desciam com cerca de quatro meninos de uma só vez. Um ficava manobrando o carro, puxando duas cordas amarradas na parte dianteira, e outros se amontoavam na traseira. Era comum o carro virar no meio da ladeira, e os meninos caírem rolando no meio da pista pedregosa.

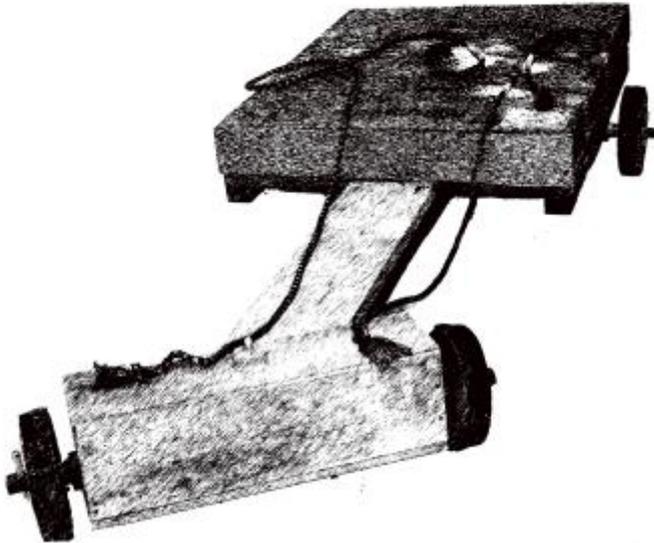


FIGURA 11 - CARRO DE PESCOÇO OU DE COCÃO

## CASTELO OU BITELO

No castelo ou bitelo<sup>3</sup> uma castanha grande representava o castelo, que ficava a uma certa distância. Os participantes tentavam derrubar o 'castelo'; quem conseguisse ficava com todas as castanhas que haviam sido jogadas anteriormente. A finalidade era derrubar a castanha isolada no intuito de arrecadar as castanhas jogadas, assim, o vencedor era aquele que ficasse com o maior número de castanhas em mãos. Outra forma de brincar, e bem parecida, era montando duas filas de castanhas, uma em frente da outra, que dois brincantes, um de cada lado, tentam derrubar, lançando uma castanha comum.

Em seu relato, Araújo, C. (2006), que teve sua infância em um sítio, no município de Jardim de Piranhas, tinha como brincadeira o jogo com castanhas.

Era um ótimo jogador, sempre acabava com muitas castanhas em mãos, era divertido; uma brincadeira de pontaria, já treinávamos para quando jovens servir ao Exército e não sabíamos [...] E o alvo era a castanha.

O bitelo é colocado em terreiro bem batido e plano. À distância de uns quatro metros, enfileiram-se os participantes do jogo. Jogando em dupla, é feito o sorteio, assim, sai o primeiro, jogando a castanha para derrubar o bitelo. Valente (1979) explica:

---

<sup>3</sup> O bitelo é qualquer objeto, mais ou menos leve, podendo ser facilmente derrubado pela castanha impulsionada pelo movimento dos dedos. Geralmente é uma castanha grande, que se equilibra de pé, outras vezes uma caixa de fósforo vazia.

O arremesso da castanha pelos dedos obedece a várias técnicas. Uma delas, talvez a mais comum: coloca-se a castanha deitada, quase sempre com a extremidade estreita voltada para o jogador, que, colocando o bordo da mão no chão, firmemente, flexiona o dedo indicador para dentro, preso pelo polegar. O indicador se liberta do polegar com violência, depois de visar o alvo, batendo na castanha que, atingindo o bitelo, derrubando-o, consegue para o parceiro as castanhas dos demais participantes.

Caso o bitelo não seja derrubado, a castanha arremessada fica no local onde parou, à disposição do ganhador. O segundo parceiro tenta derrubar o objeto erguido, se o conseguir, ganha a castanha do anterior, além das demais expostas no chão. Caso contrário, deixa a castanha, como o fez o primeiro. Assim, sucessivamente, até que um vencedor ganhe as castanhas acumuladas, em uma, duas ou mais rodadas. A brincadeira do castelo, segundo Florenço (2007), de Jardim de Angicos, era muito boa. Ele e os demais amigos saíam para 'catar' as castanhas secas dos terrenos. No começo do jogo, eles apostavam as castanhas mais fraquinhas, aquelas mais secas, sendo que não poderiam ser muito feias, senão, ninguém apostava.

## **CATAVENTO**

O catavento teve sua criação estimulada pelos moinhos de vento, inventados para gerar energia e moer grãos. Segundo Araújo, A. (1966), existem registros de que o brinquedo surgiu na China, antes de Cristo. É um brinquedo rústico, muito querido pelas crianças. Basta uma brisa que o faça girar, para a alegria da criançada. Se não, elas saem correndo ou rodopiando o objeto, e o

deslocamento de ar assim obtido promove um giro veloz. Araújo, A. (1966, p.341) descreve de uma maneira sucinta como confeccionar um catavento:

Corta-se, em forma de quadrado, uma folha de cartolina ou de papel encorpado. Em cada canto, bem pela bissetriz dos ângulos, faz-se um talho em direção ao centro que atinja quase a metade do papel. As pontas são dobradas e presas alternadamente, por um alfinete de cabeça no centro do papel. O alfinete é colocado na ponta de um pauzinho do tamanho de um lápis. Não se deve esquecer de colocar entre o fundo do catavento e a ponta do bastãozinho, enfiado no alfinete, um pequeno tubo.

Em Goianinha construía-se catavento com o talo de carnaúba e lata de doce. As crianças, bem criativas, faziam seus brinquedos utilizando materiais disponíveis em mãos e de acordo com o meio em que viviam. Como Florenço (2007), em Jardim de Angicos, que fazia catavento com ripa de agave e breu, e daí era só por a favor do vento.

Já Nunes (2007), de Lages do Cabugi, explicou como fazia seu catavento. Era bem simples: pelas diagonais dobrava-se em quatro um quadrado de papel, o tamanho a pessoa que escolhe. Daí, corta-se pelas dobras, parando a poucos centímetros do centro. Num alfinete prende-se uma ponta de cada triângulo, em ordem alternada, e com ele atravessa-se o centro exato do papel, marcado pela dobradura inicial, para finalmente prender numa varinha leve. Para isso usa-se, geralmente, um palito de churrasco, por ser macio e fácil de perfurar.

Mais comuns eram os cataventos de papel, brinquedinho feito utilizando-se caixas de papelão.



## **CAVALO DE PAU**

Desde a mais remota Antigüidade, principalmente no ciclo do gado, o cavalo é o animal favorito de todos os povos. A posição social do homem do interior ainda é medida pelo cavalo que possui. Se o homem tiver um cavalo bonito, grande, de longas crinas e de boa raça, é de uma pessoa importante; ao contrário, se aparecer montado num pangaré, posição social mais baixa (ARAÚJO, A. 1966). Na Antigüidade, no tempo das cruzadas, o guerreiro tinha que ter um bom cavalo para mostrar seu valor social e sua arte de guerrear. Os vaqueiros, os gaúchos, os fazendeiros têm sempre um cavalo, bom, dentro de suas limitações financeiras. No folclore, o cavalo participa das cavalhadas e das vaquejadas.

Prática muito comum pelo interior do estado do Rio Grande do Norte, o montar a cavalo faz parte do imaginário de qualquer criança. Na brincadeira do faz-de-conta a criança representa e simula ações do seu cotidiano, dos pais, irmãos, amigos e, dessa forma, desenvolve suas habilidades. Dada a importância do cavalo nas regiões, um

simples cabo de vassoura ou pedaço de pau, até mesmo o 'colo' dos pais, é utilizado na prática de montar a cavalo. Quanto às práticas do brincar a cavalo, estas eram inúmeras na infância das pessoas.

Em Augusto Severo, Elisa Dantas (2006) foi criada pelos avós e diz que levava a vida brincando, brincava de tudo:

Eu sou mulher, mas brinquei muito de cavalo de pau. A gente pensava que era cavalo de verdade, era tanta empolgação e felicidade com esses cavalos, que chegávamos até brigar uns com os outros, disputando qual cavalo era o mais bonito. Tinha até campeonato; a criança mais fraquinha era a que ficava atrás, mesmo se o seu cavalo fosse o mais bonito. A gente que corria e ficava cansada, mas pensava que era o cavalo, coisa de criança mesmo.

As crianças saíam a galopar. Reuniam-se em grupo, faziam o 'pega' para ver quem era o campeão ou campeã e para saber quem era o mais veloz. Muitas vezes saíam a galopar com um chicote de agave, com o qual batiam nos cavalos, para que não parassem e fossem rápidos. Como ilustra Pereira (2006), que viveu sua infância no bairro das Quintas, em Natal, na década de 60: "Reuníamos em grupo, por volta de oito meninos, e saíamos correndo com os cavalos para ver quem era o campeão. Saíamos galopando e batíamos nos cavalos com chicotes feitos de agave".

Brinquedo em madeira natural imitando cavalinho, existia de vários tipos, conforme a região e os materiais nela disponíveis: o simples talo de carnaúba, ou a vara de marmeleiro, descascado em alguns pontos, para ficar 'cavalo campo'. Colocava-se neles um brinde feito de barbante (ONOFRE JUNIOR, 2006). Em versão mais

sofisticada, o 'cavalo' apresenta duas rodas para facilitar a locomoção e rédea em corda de náilon. A brincadeira com o cavalo de pau desperta, ainda, a vontade de locomoção da criança, estimulando sua criatividade. Batista, (2006) por volta da década de 30, diz que montar a cavalo era a sua brincadeira preferida: "Pegava um cavalo de pau, amarrava uma cordinha no pauzinho e saía a galopar, correr terreno afora... montava o cavalo e saía dando risada, a brincadeira era essa".

Em Martins e nas cidades de Angicos e Janduís, cavalo de pau do talo da carnaúba e cavalo de pau de marmeleiro eram usados. Muitas vezes se pegava uma varinha de marmeleiro que tivesse um ganchinho para formar a cabeça do cavalo. Depois amarrava-se o cordão, dando o 'cabresto'. João Heldes (2007), da cidade de Janduís, relata:

Na brincadeira, o cavalo de pau xadrez, ou seja, raspado em algumas partes, era o cavalo de raça, só não sabíamos que raça era esse cavalo. Até vaquejada organizávamos, onde o touro a ser derrubado era representado por um tijolo de oito furos preso a um cordão, tendo eliminação e premiação dos participantes.

Era tão forte o brincar de cavalo na zona rural, como relata Medeiros Filho (2007), que os meninos iam de suas casas para a escola sobre um cavalo de pau. E lá já havia o lugar, uma espécie de estábulo, para amarrá-los, esperando seus donos até a volta para casa. O que se observou entre os cavaleiros de pau foi a sua diversidade quanto aos tipos de madeira utilizadas: talo da carnaúba, pau de jurema, pau de marmeleiro, de cabo de vassoura e até cavalo de folha de coqueiro, como em Sibaúma fora descrito. Notando, assim, que as diferenças de vegetação em cada região do

estado, e até mesmo de clima durante o ano, contribuem para a diversidade dos cavalos de pau, além da imaginação e criatividade que predominava nas crianças, que saíam a galopar no ambiente.



FIGURA 13 - CAVALO DE PAU

### **COBRA-CEGA OU CABRA-CEGA**

De acordo com Cascudo (1984), esta brincadeira era muito comum em Portugal e Espanha, de onde foi trazida para o continente americano. A criança escolhida para ser a cobra-cega ou cabra-cega tem os olhos vendados. Os colegas dão as mãos, formando um círculo ao redor dela, e começam um diálogo com a cobra: "Cobra-cega de onde vieste?" "Do moinho de vento." "Que trouxeste?" "Fubá e melado". "Dá-nos um pouquinho?" "Não". "Então, afasta-te". Assim que dizem isso, as crianças da roda se espalham pelo pátio, desafiando a cobra-cega a encontrá-las, mas vão tentando evitar que a cobra as agarre. Quando a cobra-cega toca e agarra um parceiro de jogo, tenta identificá-lo; se o conseguir, o parceiro identificado toma o seu lugar; não

conseguindo, continua em jogo a mesma cobra-cega. A brincadeira também é chamada de pata-cega. Característica comum à grande maioria dos jogos tradicionais, é a grande quantidade de variantes de um mesmo jogo. Por isso, percebemos no estado do Rio Grande do Norte que se brincava tanto com rima como sem rima, porém, segundo Cascudo (1984), no Brasil é mais corrente o diálogo: "Cabra-cega de onde vens? / Do castelo! / Trazes ouro ou trazes prata? / Trago ouro! / Vá beijar no cú do besouro! / Trago prata! / Vá beijar no cú da barata!".

Para Kischimoto (1993), a cabra-cega nem sempre foi brincadeira típica de crianças. Em tempos passados, relata Áries (1979, p. 93 apud KISCHIMOTO 1993, p. 79), essa brincadeira era muito apreciada por adultos:

Numa tapeçaria do início do século XVI, alguns camponeses e fidalgos, estes últimos mais ou menos vestidos de pastores, brincam de uma espécie de cabra-cega; não aparecem crianças. Vários quadros holandeses da segunda metade de século XVII representam também pessoas brincando dessa espécie de cabra-cega. Num deles aparecem algumas crianças, mas elas estão misturadas com os adultos de todas as idades: uma mulher, com a cabeça escondida no avental, estende a mão aberta nas costas. Luís XIII e sua mãe brincavam de esconde-esconde. Brincava-se de cabra-cega na casa da grande Mademoiselle, no hotel de Rambouillet. Uma gravura de Lepeantre mostra que os camponeses adultos também gostavam dessa brincadeira.

O texto acima demonstra, portanto, a permanência e tradicionalidade da cabra-cega na infância brasileira, e

também em outros países, assim como suas diferentes formas de desenvolvimento.

## **CONSTRUÇÕES DE AÇUDES**

Era comum na época dos invernos no sertão, as crianças brincarem de construir açudes. Aproveitavam os córregos nas invernadas para represarem as águas. Passavam várias horas para construir os açudes, às vezes dias. Utilizavam-se de pedras, barro e areia como matéria-prima. Também se construíam estradas para os carros de latas transitarem até os açudes, depois era só esperar a chuva para ver enchê-los e transbordarem, quando não construíam na própria enxurrada. Quando os açudes eram bem construídos demoravam anos para serem destruídos. E a cada temporada de inverno os meninos voltavam ao mesmo lugar para fazer a manutenção no açude e retomar a brincadeira.

## **CORRUPIO**

O corrupio é um brinquedo feito com botão de furos ou duas tampinhas de metal, em geral de garrafa, em que são feitos dois orifícios, por onde passa um pedaço de linha fina e resistente, com as pontas amarradas formando um laço. Pode ser feito, também, de cabaça, seguindo a mesma criação. O brinquedo produz som a partir do movimento giratório das mãos e tensionamento da linha. De acordo com Amado (2007), agarra-se o laço com os dedos médios de cada uma das mãos, estica-se e ajeita-se de modo que o botão fique ao centro e as extremidades do fio em cada mão. Imprime-se ao conjunto um movimento de rotação, o que faz com que o fio se enrole sobre si mesmo. Uma vez enrolado, esticam-se as extremidades, afastando as mãos

uma da outra, o que provoca, de imediato, um enrolamento do fio em sentido contrário. Estreitam-se de novo os braços e o botão gira, num veloz movimento de vai-e-vem, fazendo um zunido bem espantoso.



FIGURA 14 - CORRUIPIO

## **CORUJA OU PIPA**

Antiquíssima é essa brincadeira universal de empinar papagaios de papel. Segundo Alencar (1971), a pipa teria surgido na China, no século XIII ou XIV, e dali invadido a Europa. Depois chegaria à América onde se difundiria por todo o continente.

É variável sua designação no Brasil e no mundo. Dentre inúmeras denominações, destacam-se as mais conhecidas: arraia, coruja, pipa.

No Nordeste, normalmente, havia o tempo da coruja; assim como a época do São João, São Pedro, Carnaval, tudo

tinha seu ciclo periódico. O melhor mês para pipas é o mês de agosto, de grandes e largos ventos. Cabe mencionar ainda as várias fórmulas de chamar o vento, utilizadas pelos empinadores de arraias ou pipas no Brasil. Por todo o Nordeste, e provavelmente também no extremo Norte, a fórmula mais usada é o assobio clássico, maneira universal de convocar-se o vento.

Na composição cultural do estado do Rio Grande do Norte, a influência dos primeiros colonizadores se fez presente. Introduziram no estado seu folclore, histórias, festas e jogos. O caso da pipa, que tem sua origem provavelmente Oriental, revela esse fato.

Soltar coruja ou pipa é uma brincadeira muito divertida desde sua confecção até o momento de vê-la no ar. Feita com palitos do talo da palha de coqueiro, papel de seda colorido e o rabo com tiras de pano ou de saco plástico, é um brinquedo muito apreciado pela criançada. De acordo com Cascudo (1984, p. 76) a pipa era:

Dirigida contra o vento para empinar, a arraia sobe alto, quanto possa o cordão soltar-se e combate com outras arraias, obedecendo a um código convencional. A extremidade da cauda era, nas arraias de combate, armada de rucega, caco de vidro ou fragmento de lâmina de navalha, para cortar o fio da inimiga. O nome provém da semelhança com os peixes batóides, com a cauda longa e fina. As arraias podem ser retangulares, losangulares, paralelogramicas, com forma de aves, estrelas, triângulos, etc. chamam-lhes também corujas, mas o nome mais popular é papagaio.

A meninada, então, colocava suas pipas para flutuar, competindo na maior altura, nas evoluções no ar ou nas formas, tamanhos ou beleza de uma em relação às outras. Lembra Kischimoto (1993) que as lendas coreanas falam do episódio no qual o capitão, para dar ânimo aos soldados durante a guerra com o Japão, fez erguer no espaço um papagaio, dotado de uma lanterna, dando impressão de uma estrela que surgia. Isso revela que os papagaios, também conhecidos pelos portugueses como estrela, raia, arraia, bacalhau, gaivotão, e no Brasil, como pipa, curica, cafifa, pandorga, arraia, papagaio também, quadrado e raia, são conhecidos desde muito tempo. O prazer em possuir uma pipa pode ser percebido nas palavras de Pereira (2006):

Eu tinha vários tipos de coruja. A conhecida como boi, que era a quadrada; a costeleta, era a triangular e ainda tinha a espelho, mas essa não me recordo o formato. Lembro que usava muito nas minhas pipas ` gilete ' na calda, para quando estivesse no ar cortasse o cordão da vizinha e assim caísse. Eu e meus colegas íamos soltar pipa na praia, lá era melhor, tinha mais espaço. Soltei muita pipa!

O brinquedo é divertido, porém, perigoso quando se utiliza o cerol, uma mistura de cola com pó de vidro usado na linha da pipa. Para a fabricação do cerol, geralmente a criança tritura o vidro até que fique bem fino. O pó de vidro então é colocado em uma lata e adiciona-se a ele cola branca ou grude. A mistura muitas vezes é cozida em uma pequena fogueira feita pela criança, para somente então

poder ser aplicada à linha. Para a aplicação estica-se a linha entre dois pontos distantes e unta-se a linha com a mistura. Esse trabalho todo feito pela criançada era para poder tornar a linha cortante e derrubar as pipas de outros meninos.

## **COZINHADO**

O cozinhado era uma brincadeira praticada pelas meninas, que preparavam os alimentos, imitando suas mães, 'donas de casa'. O cozinhado consistia em 'pegar' os restos das coisas (as sobras) não utilizadas pela mãe no preparo da refeição da família e, dessa forma, brincar e comer com as demais amigas e bonecas. A diversão era garantida quando as meninas, muito satisfeitas, faziam a própria comida.

Dona Anazilde (2006), que viveu sua infância na década de 40 na cidade de Caicó, relatou o 'cozinhado':

O cozinhado fazia parte da brincadeira de boneca, elas ficavam dormindo e íamos, eu e as outras amigas, preparar a comida. Tínhamos o fogareiro e as panelas de barro. Primeiro preparávamos o fogo com carvão, acendíamos o fogo e íamos às compras. As compras eram feitas na cozinha da mãe: um pouquinho de arroz, macarrão, feijão, farinha, pegos da despensa para incrementar.

Em dias de feira e de festas, quando as verdadeiras donas de casa organizam os alimentos, e a fartura destes era garantida, a criançada já se aprontava para brincar de 'cozinhado'. As meninas brincavam de 'cozinhado' quando, numa boa sombra de árvore, instalava casa, preparava

almoço e suas bonecas participavam do 'cozinhar': tinha-se pedaços de verdura, arroz, tripas, torresmos e colocava-se tudo na panela. Araújo, M. (2007) relembra:

Lembro-me que minha mãe de vez em quando permitia eu e minhas irmãs, irmos à casa de uma amiga que morava próximo a nós e lá fazíamos o mais conhecido 'cozinhado'. Em uma panela de barro pequena aprontávamos comidas como: arroz, carnes, batatas, entre outras. Essas comidas eram feitas em um fogão à lenha que nós mesmas construíamos.

Para os cozinhados tinha-se um trempe – eram três pedras além de mato, folhas e galho – preparando o fogo. Geralmente eles aconteciam no domingo: a mãe fazia galinha e dava as vísceras – ponta de asa, tripas da galinha –, que eram cortadas bem miudinhas. Tirava-se escondido outras coisas, como queijo e bolacha. As panelas eram de barro. Câmara (2007) relata que sua mãe mandava fazer as panelas em miniatura. Ainda torrava a semente de manjerioba e fingia que era o café. O cozinhado era uma diversão.

## **CURRAL DE OSSO OU DE MANGARÁ**

Nessa brincadeira predomina a presença de meninos. De acordo com Kischimoto (1993), há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social e, os ossos imitando animais, é um desses. O "curral de osso", brincadeira que consiste em construir as cercas de gravetos que as crianças decoram com capim e pequenas pedras, ilustrando bem o curral de bois. Além de ser desenvolvida com ossos, pode ser feita também com mangará – fruto da bananeira –, bastando introduzir nele uns gravetos para

fazer as patas e os chifres do bicho e este ficar de pé. Após essa etapa são colocados os animais dentro dos currais e, a partir daí, a criançada transportava-os para beber, comer e até serem negociados. Essa brincadeira imitava, normalmente, a atividade de criação de gado no Nordeste, praticada pelos pais e parentes próximos das crianças. De acordo com a lembrança de Marília (2007), a brincadeira acontecia dessa forma:

As unhas do gado era o cachorro; o osso grande, a “canela” do animal, representava o touro, esse era o maior que tinha; os ossos menores eram as vacas; as juntinhas eram os bezerros. Lembro que dávamos nomes a eles, fazia igual o meu avô, cada gado tinha seu nome. Os nomes eram Diamante, Mimoso, Branquinha, Feitosa e muitos outros, que não lembro agora. A gente limpava tão direitinho que ficava bem branquinho, eram tão bonitinhos.

De acordo com a lembrança do Laurindo (2007), da cidade de Umarizal, “o osso grande da perna do boi representava o touro, o osso da mão, a vaca, e o ‘burreguinho’ era representado pelo osso de criação”. Outro depoimento semelhante: “A gente fazia muito curral de osso. O osso do corredor, por exemplo, eram os touros e os ossos menores eram os bois, e ainda tinha o mocotó, que eram as bonecas” (JOSE ALMEIDA, 2007).



## **CUSCUZ OU PALITO**

Na brincadeira do cuscuz fazia-se um morro de areia bem alto e no centro enfiava-se um palito. O objetivo do jogo era fazer com que os envolvidos tentassem retirar a areia do morro, sem derrubar o palito. Caso isso acontecesse, a criança que o derrubou tinha que fugir rapidamente, correndo até à “mancha”, para escapar das alvejadas dos seus colegas, uma vez que, durante esse trajeto, os outros participantes podiam dar-lhe socos nas costas. Essa brincadeira, segundo Filho (2007), que viveu sua infância em Mossoró, também é conhecida por “palito”. Ele relata que, inicialmente, tirava-se grande quantidade de areia do morro, mas na medida em que ia restando pouca areia, o nível de dificuldade aumentava e os riscos do palito desabar também. No entanto, muitas vezes, para prejudicar o outro colega, tirava-se logo uma quantidade significativa de areia e, alguns mais espertos, sabendo que o palito viria a cair, logo se preparavam para correr em direção à “mancha”, fugindo das tapas de seus oponentes.

## **ELÁSTICO**

O jogo do elástico ou pular elástico é uma brincadeira em que se utiliza um pedaço de elástico amarrado nas extremidades, formando um retângulo quando estirado, e consiste numa seqüência de pulos executados dentro e fora do espaço delimitado por esse elástico e também sobre ele. Em vez das mãos, usam-se as pernas. A brincadeira envolve, no mínimo, três pessoas: duas para segurar o elástico nas pernas e a terceira criança que fica no centro do elástico tem de fazer todos os movimentos combinados com os colegas antes de começar a brincadeira.

Nessa brincadeira existem categorias: pode-se pular com os dois pés em cima do elástico, com os dois pés fora dele, saltar com um pé só e depois com o outro, etc. Limeira (2006), diz:

Ficavam duas pessoas esticando o elástico nas extremidades e a brincadeira era dividida em fases: na primeira, o elástico ficava na altura do calcanhar e, dessa forma, ia subindo até chegar ao céu, onde, com os braços levantados, esticávamos o elástico, até à extremidade dos dedos das mãos. Eu, pelo menos, nunca consegui chegar nessa parte. [Risos].

A brincadeira inicia-se com o 'normal': pula-se para entrar no elástico e depois para fora. Se a criança conseguir, passa para outro nível, ou seja, executa a mesma seqüência de movimentos com o elástico colocado em uma altura maior. Conseguindo, novamente, até a altura sugerida, a criança segue para outras etapas do elástico: o 'macaquinho', quando deve-se pular alternadamente pelas laterais do elástico; a 'macarronada', em que se pula para dentro do elástico, enrolando-o em cada perna, tentando soltá-lo, logo depois, com um pulo; e, por fim, como lembra

Sales (2007), vem o 'espaguete', que consiste em pisar no elástico, não deixando-o escapar do pé e não enroscar entre os dedos, num só pulo. Azevedo (2006) relembra que:

Na altura do tornozelo, até que era fácil. Craque mesmo era quem conseguia dar seus pulos quando o elástico estava bem alto. Algumas vezes surgiam competições entre as meninas para saber qual era a melhor no elástico, pois ganhava quem chegasse mais alto sem errar, e essa era a melhor!

A brincadeira do elástico era uma das mais pedidas, tanto no colégio quanto quando as crianças estavam de férias. Limeira (2006) lembra que suas irmãs e ela sempre ficavam 'aperriando' a avó por um pedaço de elástico, para que pudessem pular. E que, dependendo da quantidade de pessoas, eram divididas em duplas. Quando erravam, as crianças trocavam de posição com outras que estavam segurando o elástico e, assim, todas pulavam.

## **ENCOSTO OU PÉ DE PAREDE**

No jogo da castanha conhecido por encosto ou pé de parede, os parceiros ficam colocados à mesma distância de uma parede e aquele que colocar a castanha mais perto dessa parede é o vencedor, levando todas as castanhas que foram arremessadas contra a parede. A brincadeira se realiza, geralmente, numa calçada ou terraço.

## **ESCONDE- ESCONDE**

O esconde-esconde é uma brincadeira bastante vivenciada pelas crianças, tanto antigamente como nos dias atuais, e consiste em uma pessoa procurar outras que se

escondem. Primeiramente ocorre a forma de escolha para saber quem vai ser o contador. Por exemplo: se a forma escolhida fosse 'tirar' zerinho ou um, quem perdesse ia contar e os demais iam se esconder. Aquela fica com os olhos tampados, contando, em um local específico, até certo número combinado com os outros participantes, enquanto estes se escondem.

Quem vai procurar deve ficar atento e proteger o local da contagem para 'bater os achados', pois os que se escondem tentam se salvar chegando neste local, que é o ponto que servirá de 'mancha', e dessa forma salva-os de procurar da próxima vez. Dos que tiverem se escondido, o último a retornar para o ponto de partida vence se chegar ao local da contagem e gritar: 'salve todos!', fazendo com que aquele que os procurava perca a partida e volte a contar. É uma brincadeira bem praticada no período da noite e, melhor ainda, na falta de energia. Fernandes (2007) passou a infância no Sítio Poço de Açude, no município de Tenente Ananias, sertão do Alto Oeste:

Costumávamos brincar principalmente nas épocas de inverno, período em que as matas ficavam mais fechadas e facilitavam as escolhas dos esconderijos, que geralmente eram nas copas de pequenas árvores, como goiabeiras, mangueiras; mais até debaixo das pedras e das rochas nos escondíamos.

No esconde-esconde pode haver deslizes, como o contador se atrapalhar, chamando o nome de uma pessoa ao invés de outra e, assim, 'gora o ovo'. As crianças, então, saem de seus esconderijos e entoam um coro: "gorou o ovo, gorou o ovo!..." e, dessa forma, a pessoa que estava contando recomeça a contagem e os outros novamente se escondem.

Existem variedades da brincadeira e o 31 alerta é uma delas. Esta também envolve várias crianças e uma delas é escolhida para contar. Uma criança, então, fica de costas, voltada para uma parede, de olhos fechados, contado até 31. Começa a contagem, enquanto os outros participantes se escondem. Quando termina a contagem, grita-se: “31 alerta!” e o contador sai procurando os outros. O primeiro que for encontrado é o próximo a contar.

## **ESTÁTUA**

A brincadeira de estátua, relatada por Medeiros Filho (2007), era vivenciada por crianças de ambos os sexos. Essa era uma das poucas brincadeiras na qual os meninos e meninas brincavam juntos. Geralmente a brincadeira era realizada nas calçadas altas, onde as crianças ficavam em pé, umas ao lado das outras, e apenas uma ficava na rua, na parte inferior. Essa criança era a responsável para puxar as outras para baixo, e quando puxadas, cada menino ou menina, caíam na rua, já fazendo uma pose. Nesse momento todas se esforçavam para fazer a pose mais bonita, pois a criança que puxou iria escolher a mais bela. Ela passeava entre as “estátuas”, observando qual a melhor, aquela que estava mais imóvel e, também, que fazia uma pose bonita. A escolhida seria a próxima a puxar o grupo. O tema para as poses era definido previamente pela criança escolhida para puxar as outras e tinha natureza variada, podendo ser de super-heróis, trabalhadores, vaqueiros, entre outros.

## **FIGA**

A figa é um antigo amuleto contra o mau-olhado e é representada por uma mão humana, com o polegar

colocado entre os dedos indicador e médio. A cultura popular acredita que ela pode proteger contra o mal e trazer boa sorte. Nas brincadeiras, a figa é utilizada na forma de um acordo entre os participantes. Assim, quando uma criança pede “figa!” em uma brincadeira, é como se ela estivesse “protegida” para poder fazer alguma outra coisa que não necessariamente tem a ver com a brincadeira em si. Por exemplo, atender a um chamado da mãe, amarrar o cadarço, ou mesmo atrapalhar seu oponente, conseguindo um pouquinho mais de tempo para poder pensar em uma forma de escapar de alguma situação difícil.

## **FUTEBOL DE BOTÃO**

Brincar de futebol de botão era uma atividade eminentemente masculina; não se via uma menina jogando botão. A cultura urbana no ato de brincar de futebol de botão apresentava algumas características próprias para cada faixa etária. Quando pequena, em torno dos oito, nove anos de idade, a criança iniciava jogando com os jogadores feitos a partir dos vidros de relógios usados, que eram conseguidos nas oficinas de conserto. A segunda etapa era selecionar os vidros conforme suas características e a função que iriam receber durante as partidas de futebol de botão. Para um melhor desempenho durante as partidas, os vidros selecionados deveriam ter algo em torno de, no mínimo, 2 a 3 cm de diâmetro, e, caso fosse menor que isso, o vidro era descartado. Uma outra característica a ser observada era a borda: se fosse uma borda muito verticalizada, esse vidro receberia a função de zagueiro/defesa; já se a borda fosse inclinada, o vidro seria transformado em um jogador atacante/ataque. Após a seleção dos 10 vidros para compor a equipe – o goleiro era feito com caixa de fósforo –, partia-se para a terceira fase:

procurar revistas usadas, na época “Cruzeiro” e, mais tarde, a “Placar”, para recortar as fotos dos jogadores que seriam coladas na parte interna do vidro. Se não tivesse cola branca, fazia-se rapidamente um grude e estava pronta a cola. Importante relatar que se dava preferência às fotos que os times de futebol têm o hábito de fazer antes do início das partidas, na tradicional formação dos jogadores de defesa se postando em pé e os atacantes agachados. Caso não fosse possível essa foto, procuravam-se fotos diversas do mesmo time em lances fotografados do jogo. Cada criança fazia sua própria equipe, praticamente inexistindo a troca ou venda de jogadores, fatos que aconteciam esporadicamente, quando um time se sobressaía em um campeonato realizado na rua.

A bola do jogo era um botão, branco, conhecido como “olho de peixe”, muito utilizado em “zorba” (cueca) de tecido. Já a palheta era um instrumento de plástico resistente, geralmente em formato circular, com as bordas bem lixadas e diâmetro de, mais ou menos, 5 cm, utilizada para impulsionar e movimentar o botão durante o jogo. A movimentação era conseguida pressionando-se verticalmente a palheta sobre o vidro de relógio, agora transformado em jogador de futebol de botão. As traves eram feitas de madeira e as redes de filó, retirado geralmente do berço de um irmão mais novo.

O campo de futebol de botão podia ser a mesa da cozinha ou a mesa da sala de visita, principalmente quando chegou a moda de móveis de fórmica. Porém, o mais usual era o jogo realizado em um campo de madeira, feito pelas próprias crianças a partir de um compensado fino ou paviflex em formato retangular, com as bordas em madeira para os botões não caírem e pintada a marcação oficial do campo de futebol: pequena área, grande área, marca do

pênalti, meia-lua, linhas laterais, marca do escanteio, grande círculo e a linha divisória do meio-campo. Outra possibilidade de fazer o campo de jogo era nas ruas que tinham calçadas bem lisas, feitas com cimento queimado, nas quais também podia ser desenhado o campo e, conseqüentemente, realizado o jogo de futebol de botão.

As regras do jogo tinham a simplicidade como lema: o jogo era realizado em dupla, ficando cada criança responsável por um time (time A x time B). Começava-se o jogo definindo quem daria o pontapé/toque inicial, uma escolha feita, predominantemente, por par ou ímpar, mas que podia ser feita de outras formas.

O toque é o nome dado ao ato de movimentar a bola durante o jogo, portanto, antes de iniciar propriamente o jogo, definia-se quantos toques cada equipe poderia dar para adquirir o direito de fazer o gol. Geralmente predominavam dois toques por equipe, no entanto, quando realizava-se o primeiro toque, ou seja, quando fazia-se a bola movimentar com o deslocamento do botão, essa bola em deslocamento não poderia bater em nenhum jogador do time adversário. Caso isso acontecesse o jogador não realizaria o segundo toque, passando a vez para o jogador do outro time. Realizando os dois toques e a bola estando no meio de campo do adversário a equipe adquiria o direito de solicitar "a gol", termo que implicava o adversário preparar e posicionar o seu goleiro, conforme o posicionamento da bola e do botão ao adversário que vai realizar o chute/toque. Após o segundo toque, a posse da bola passava a ser do outro time, que realizava o mesmo procedimento.

Uma outra regra importante era a marcação da falta. Isso acontecia quando um jogador do time A batia no jogador do time B antes de atingir a bola. Caso a falta do

time A fosse feita em seu próprio meio-campo, o time B tinha direito de bater a falta direto para o gol do time A, sempre tendo que dizer antes o termo "a gol". Caso a falta fosse feita pela equipe A no meio de campo pertencente à equipe B, essa equipe teria que dar dois toques e só poderia solicitar "a gol" se a bola estivesse no meio de campo do time A. O lateral acontecia quando o jogador do time A chutava a bola, essa bola batia no jogador do time B e saía pelas laterais do campo. Nesse caso, trazia-se um jogador do time A para o local de onde a bola tinha saído para bater o lateral, seguindo normalmente o jogo. O escanteio acontecia semelhante ao lateral. Caso um jogador do time A chutasse a bola, ela batesse no jogador do time B e saísse pela linha de fundo, o time A adquiria o direito de bater o escanteio, tendo também o direito de trazer dois ou três jogadores para serem colocados em fileira na grande área do time B para receber o escanteio e fazer o gol, semelhante ao cabeceio do futebol. Importante mencionar que após o início do jogo, os jogadores ficam distribuídos no campo conforme o seu deslocamento, somente podendo retornar à posição inicial do jogo após a realização de um gol por parte de qualquer um dos times. A duração do jogo era marcada de duas formas: essa duração temporal era definida como, por exemplo, dois tempos de 10 min X 10 min, 15min X 15min, ou escolhia-se a quantidade de gols a serem alcançados por um dos times. O posicionamento dos botões apresentava uma organização semelhante ao esquema de jogo: 2 zagueiros dentro da grande área e próximos à pequena área; 2 laterais (direito e esquerdo) e o volante à frente da meia-lua e, por último, os 5 atacantes, posicionados como ponta direita, meia direita, centroavante, meia esquerda e, por fim, o ponta esquerda. A vista panorâmica era como se fosse de três linhas de jogadores

(2/3/5) mais o goleiro que, por hipótese alguma, poderia sair da pequena área do campo.

A brincadeira de jogar futebol de botão tanto acontecia através do que poderíamos denominar de jogos amistosos, como também eram realizados jogos avulsos, com apostas as mais diferentes possíveis: por din-din, picolé, poli, confeito, biloca, dinheiro de maço de cigarro, etc. Porém, a dinâmica mais motivante, que mobilizava toda a criançada até de outras ruas, eram os campeonatos ou torneios. Realizados seguindo a mesma organização dos campeonatos de futebol de campo da então Confederação Brasileira de Desporto (CBD), hoje denominada Confederação Brasileira de Futebol (CBF). Conforme a quantidade de times/crianças se formavam as chaves para a fase classificatória, depois as fases eliminatórias, até alcançar o campeão. A criança que alcançasse o título ficaria muito respeitada no grupo de amigos, com o feito da conquista.

Após essa fase de fazer os jogadores de vidro de relógio, a criança já estando um pouco maior, provavelmente acima dos 12 anos de idade, alcançava a fase de fabricar os botões de “vidro inquebrável”, chamado também de vidro de avião, material semelhante ao vidro, porém, com uma estrutura de plástico, podendo ser opaco/fosco ou transparente. Esse material tinha todo um processo de aquisição. A primeira alternativa, a mais difícil, era conseguir esse material vindo de pedaços de vidro de janela quebrada de avião. Como Natal vivia nos anos 60 e 70 o auge da Base Aérea, não era muito difícil aparecer nos arredores dos bairros do Alecrim e das Quintas pedaços desses vidros para que se pudesse confeccionar os botões, agora sim, com aspecto de botão profissional. Uma segunda alternativa era quebrar as modernas placas de anúncios que

começavam a aparecer nos pontos comerciais em Natal. Como esse material das placas de propaganda era mais frágil, recebia o nome de baquelite e, geralmente, tinha uma aparência de plástico leitoso/opaco/fosco. Nesses dois casos a produção do botão não ficava muito complexa, em virtude de serem um material já plano/liso, restando à criança cortá-lo em um formato quadrado de cerca de 6 cm, colar com uma cola muito resistente, colocando uma foto de jogador ou um número de uma camiseta, ou ainda, em último caso, o escudo do time de futebol de sua preferência. Era comum fazer parte da revista Placar, especializada em futebol, uma seção em que eram publicados os escudos dos clubes de futebol do Brasil e, algumas vezes, do mundo, provavelmente já se pensando na sua utilização na fabricação de botões. Após colar os dois quadrados com uma foto no meio, colocava-se a peça embaixo de um móvel da casa bastante pesado, podendo ser um guarda-roupa ou uma cama de casal. Esperava-se secar, para, em seguida, ter início a fase do arredondamento da peça, até alcançar o formato desejado de botão. Esse arredondamento começava numa calçada de piso grosso, depois procurava-se uma calçada com piso liso e o acabamento final da peça era feito com pedaço (caco) de vidro. Nesse momento, a lateral do botão já apresentava um certo brilho e quase que total diferença entre as duas peças coladas. A perfeição do botão estava no formato bem arredondado, como também no brilho lateral feito na peça, fazendo com que se pensasse se tratar de um único pedaço de vidro e não dois pedaços de “vidros inquebráveis” colados. Esses dois pedaços de vidro ao serem colados seriam o pedaço que serviria de base do botão, de cor leitosa/opaca sem ser transparente, e o outro pedaço, que ficaria na parte de cima, transparente, para permitir a visualização da foto colada no centro do botão. Finalizando a peça, dava-se o brilho, principalmente nas

bordas e na parte superior do botão, colocando em uma flanela um produto químico de cor branca. Esse processo de dar brilho no botão fazia parte constante do zelo pela equipe, como se fosse a “preparação física” do jogador. Estava assim feito um jogador para compor os dez jogadores necessários para formar um time de futebol de botão.

A última e terceira maneira de conseguir um pedaço de “vidro inquebrável” para fabricar o botão era tirar dos carros uma peça de baquelite colocada na parte superior das portas para evitar a entrada de água. Esse material, ao ser instalado nos carros, se transformou em uma moda nos anos 60, que, além de servir para decorar os automóveis, deixando-os mais bonitos, tinha também a utilidade de evitar que entrasse água dentro do carro quando em movimento, já que, como na época não existia ar-condicionado nos veículos, principalmente no período de chuva, era necessário deixar o vidro da porta um pouco aberto. Como se tratava de uma peça ondulada, portanto, sem possibilidade de fazer o botão, que exigia uma peça de “vidro inquebrável” lisa/plana, começava-se uma outra estratégia de fabricação para deixar a peça plana. Colocava-se água para ferver, em uma panela sem tampa. Quando a água começava a borbulhar, a peça era colocada dentro da panela e lá ficava até que a temperatura da água deixasse a peça mole. Nesse momento, rapidamente a peça era retirada da panela e colocada embaixo de um móvel pesado, entre dois pedaços de madeira, para que ficasse plana e, após esfriar e adquirir sua dureza própria, estava pronta para iniciar o processo de fabricação do botão relatado anteriormente.

Para compor o time, o goleiro podia ser feito de caixa de fósforo, coberta de papel e também com uma foto de

algum jogador da posição, ou feito com o mesmo material dos jogadores, mantendo o formato de uma caixa de fósforo. Após feito o time, passava-se a produzir em uma flanela a peça que seria utilizada para guardar os botões. Essa peça assumia o papel de concentração e era composta por vários quadrados do tamanho dos botões, costurados nos dois lados. Pela exigência da habilidade no ato da costura, geralmente, essa peça era feita pelas mães das crianças. Como havia crianças que, além do seu time titular, tinha jogadores reservas, essa peça possuía mais de dez quadrados, conforme a quantidade dos jogadores.

## **FUTEBOL DE CAIXA DE FÓSFORO**

O futebol de caixa de fósforo era um jogo muito apreciado pelas crianças no final da década de 60, em Natal. O primeiro passo para a brincadeira era construir o brinquedo. Para isso, as crianças ficavam em casa procurando saber da mãe se a caixa de fósforo tinha secado, ou seja, se os palitos já tinham acabado, porque, como não existia ainda o fogão elétrico, as donas de casas acendiam a chama do fogão com fósforo, o que facilitava juntar as 11 caixas necessárias para formar o time utilizado na brincadeira.

De posse das 11 caixas vazias, passava-se à segunda fase, que era encher cada uma delas de areia, para que ficassem um pouco mais pesadas. Em seguida, cobria-se a caixa com papel branco, de preferência papel ofício, e, caso não fosse possível, caberia folha de caderno ou o tradicional papel de prova. Quando não se tinha a cola branca também não era motivo para não fazer o brinquedo, pois, tinha-se o grude feito em casa, à base de farinha de trigo e água, para substituir a cola. Caixa coberta com papel, passava-se para o terceiro momento: recortar fotos de jogadores da revista

Placar ou aproveitar as figurinhas de jogador que acompanhavam os pacotes de macarrão ou caixas de biscoito. Tinha-se, também, as figurinhas de jogador dos álbuns de coleção, hábito que começava a ser adquirido pela criançada à época. As figuras eram então coladas nas caixas de fósforo e, na parte de trás de cada caixa, se escrevia a numeração de 1 a 11, seguindo a posição definida pelas regras do futebol de campo.

Constituído o time, passava-se à confecção da bola. Havia duas alternativas: a primeira era pegar um pedaço de vela, medindo cerca de 2 cm, que era ralada no chão, de preferência em um piso áspero, até o objeto adquirir um formato arredondado; a segunda opção para fazer a bola era pegar uma rolha – geralmente de alguma garrafa de bebida – e cortá-la com uma lâmina, conhecida popularmente pelo nome da marca – “Gillete” –, aparando as bordas, até que essa rolha ficasse no formato de uma bola.

Jogadores e bolas feitas partia-se para fazer o campo, que seguia as marcações do futebol oficial, desenhadas na areia em um tamanho, mais ou menos, de 2m x 1,20m. Campo desenhado, colocava-se os jogadores seguindo a mesma organização utilizada no futebol de botão: goleiro na pequena área, 2 zagueiros na grande área, os 2 laterais e o volante à frente da meia-lua e os 5 atacantes próximos à linha que divide o campo de futebol. Formava-se uma configuração semelhante ao esquema do futebol 2/3/5, que representa, respectivamente, a quantidade de jogadores nas posições de zaga, meio-campo e ataque em cada time. Importante mencionar que as caixas eram posicionadas verticalmente.

A brincadeira era desenvolvida em dupla, ficando cada criança/treinador responsável por um time, e, para definir

quem iniciava o jogo, ocorria a escolha, geralmente por par ou ímpar. Cada jogada dava direito a realizar dois toques na bola, e o segundo toque sempre era a gol. O toque na bola, ou seja, seu deslocamento, era realizado com a unha do dedo polegar ou indicador, conforme o gosto e habilidade da criança. Ao realizar o primeiro toque, caso a bola não tivesse batido no jogador adversário, a mesma criança tinha o direito ao segundo toque, solicitando “a gol”, o que implicava para o adversário tentar colocar seu goleiro e os 2 zagueiros em uma posição que dificultasse a realização do gol pelo oponente. Por exemplo: caso o primeiro toque feito pela equipe A batesse no jogador da equipe B, a posse de bola passaria a ser da equipe B. O lateral e o escanteio eram outras características vindas do futebol de campo, adaptadas, também, ao futebol de caixa de fósforo. Ambos acontecem quando uma equipe realiza um toque/chute e a bola bate em um jogador do time adversário, saindo pela linha lateral ou linha de fundo, respectivamente.

Nessa brincadeira, somente podia se movimentar três jogadores: o goleiro e os dois zagueiros, porém, em outras ruas permitia-se a movimentação de todos os jogadores, como forma de dificultar a realização do gol. Cada partida tinha a duração definida por dois tempos de 10 ou 15 minutos, ou seria conforme a quantidade de gols acertados previamente. A realização de torneios e campeonatos era motivo de grande mobilização na rua, que, conforme a quantidade de crianças e times tinha as fases de eliminatória, classificatória e final, quando se conhecia o campeão, com direito a receber prêmios como picolé, poli, din-din, bolo, caldo de cana, etc. Os torneios e campeonatos eram realizados em um mesmo turno: manhã, tarde ou noite, e, dificilmente, ficava para outro dia a continuação do evento. Esse aspecto implicava em coincidir com a hora de

alguma das refeições, motivo para se escutar várias mães e pais gritarem nas portas chamando os filhos para se alimentar. Em alguns casos havia a necessidade do comparecimento da mãe, geralmente bastante chateada, no local do jogo para retirar, a contragosto, a criança da brincadeira.

## **GAITA**

O contexto econômico, cultural e social influenciava diretamente no brincar das crianças. A gaita, instrumento musical, era confeccionada de talo de mamoeiro, carrapateira ou taquari, bastava à criança fazer os furinhos no talo e começar a tocar. Dentro desse contexto, torna-se evidente o depoimento de Dantas (2007), natural de Acari:

Todo mundo na minha casa gostava de música. Quando eu era criança gostava de imitar uma bandinha musical. Juntavam-se bem dez meninos, tocando tudo ao mesmo tempo. Para fazer a bandinha a gente saía catando tudo que achava pela fazenda, garrafas, latas...e, do talo da carrapateira, fazíamos um caninho com três furos e dele fazia uma gaita.

Os elementos da natureza faziam parte do universo infantil. A gaita de mamoeiro, por exemplo, levava a criança a sonhar com a possibilidade de ser músico, uma vez que ela conseguia reproduzir um som que contribuía para o sucesso da “bandinha” e fazia a garotada cantar e se



divertir.

## **GALAMARTE**

Brinquedo que estava presente em quase todas as regiões do estado e muito lembrado com uma boa dose de nostalgia por todos aqueles que com ele brincaram. O galamarte, ou galamacho (Tibau do Sul), ou ainda, João Galamarte (Florânia), consistia numa tora de pau, com mais ou menos três metros de extensão, e com um furo no meio, justamente no seu centro de gravidade. Próximo às suas extremidades, enfiava-se um pedaço de pau, que era o torno, uma espécie de suporte para as crianças se segurarem. Fazia-se uma base para recebê-lo, fincando-se no chão um pau bem resistente, geralmente pau-d'arco ou jucá, com a ponta afiada para encaixar no buraco feito na tora de pau. Essa base servia de eixo para a tora girar em círculo ou em movimento de cima para baixo, como uma gangorra.

A madeira para confecção do galamarte variava de região para região, e de acordo com a matéria-prima disponibilizada pela natureza: na região Oeste do estado, usava-se o tronco da carnaúba; na região do Seridó, a madeira utilizada era o pinhão; e, no litoral, era o galamache, árvore típica da mata atlântica. Cavalcante (2007) ressalta que o furo, para receber o eixo, era feito com ferro quente, para não haver risco de rachar.

A brincadeira consistia em girar o galamarte com duas crianças sentadas nas suas extremidades. O equilíbrio do peso, segundo Figueiredo (1966), se dava pela aproximação ou distanciamento das crianças dos extremos das hastes móveis.

Medeiros de Barros (2006), que teve sua infância em Tibau do Sul, nos fala que a brincadeira se “tornava boa”, porque ficava uma criança no meio, empurrando o galamarte, e, quando pegava velocidade, o desafio era tentar sair, sem que o pau nela batesse. Isso se tornava difícil, porque, à medida em que a criança girava, ficava tonta, dificultando sua saída, já que tinha que correr em velocidade para escapar da tora. Às vezes a solução era deitar no chão para escapar, ou então, subir na tora, e ficar girando junto com as outras duas crianças. Em Florânia, o desafio era ver quem agüentava mais tempo girando. Girava-se o galamarte até uma das crianças caírem tontas ou desistir do desafio. Acontecia, às vezes, de uma ou outra criança enjoar e vomitar. Assim Figueredo (1966) se refere ao galamarte:

[...] As crianças do sexo masculino brincam montadas, enquanto as meninas antigamente sentavam-se, à maneira inglesa de cavalgar. Agora, com o uso de calças masculinas entre mocinhas, todos montam-se no Galamarte, sem distinção de sexo. O brinquedo pode provocar sérios acidentes. Quando a criança dá movimento rápido demais, fora do comum, constitui verdadeiro perigo.

Usava-se carvão e sebo para diminuir o atrito da junção entre o eixo e a tora rodante, o que provocava um barulho muito parecido com os de um carro de boi. Cavalcante (2007) descreve o processo de preparação do carvão com o sebo:

[...] o melhor sebo é o de carneiro. Aí, nós pilava o carvão bem picadinho, pega o sebo e estendia [...] misturava bem misturadinho, o sebo com o carvão [...], quando acabava tacava dentro do buraco

do galamarte. Aí vinha para a ponta do pião, colocava um bolão na ponta, dentro do galamrate colocava outro bolão, aí sentava em cima.

Esse rangido era muito peculiar, tanto que todas as pessoas que brincaram, fazem referência ao barulho provocado pelo Galamarte. Diziam que o “galamarte cantava”. Cavalcante (2007) lembra que na Cidade em que viveu, o rangido do galamarte era denunciador de que as crianças estavam brincando. O barulho era tão forte, que o galamarte era construído distante das casas, e, mesmo assim, toda a vizinhança ouvia o barulho. Ele morava a uma distância considerável do local onde brincava com seus amigos, mas, ainda assim, o barulho do objeto lhe denunciava ao seu pai, que não queria que ele brincasse no galamarte, pois achava perigoso.

Melo, M. (1953, 104) descreve o galarmate:

Entre as brincadeiras dos meninos, há uma igualmente curiosa e interessante. É a do João-Galamarte (23). Pegava-se uma banda ou lasca de carnaúba, plainava-se por dentro, tiravam-se os nós que havia por fora, e no centro abria-se buraco a formão e a fogo. Feito isto, enfincava-se um pau preparado no chão: estava pronto o Galamarte. Os meninos montavam nas duas extremidades e começavam a rodar. Para que o Galamarte cantasse, usava-se sebo, carvão e gás.

Ainda sobre a brincadeira, havia um versinho que dizia:

João Galamarte

De pau e colher

Que vendeu a mulher

Por um dedo de mel



FIGURA 17 - GALAMARTE

## **GALINHA GORDA**

Em um rio, no mar ou em um açude um grupo de crianças forma um círculo com água na altura do peito. Dentro do círculo, uma pessoa ergue um caco de telha ou uma pedra e, antes de atirá-lo (a) para o alto, grita para os outros, que respondem em coro:

Galinha gorda! (menino)

Gorda ela! (coro)

Vamos comê-la? (menino)

Vamos a ela! (coro)

O grupo olhava ansioso a trajetória da pedra e ao menor estampido do choque da pedra na água, todos mergulham de uma só vez, um por cima dos outros, à procura da “galinha gorda”. Nesse momento se estabelece o alvoroço, pés e mãos se confundem dentro d’água; as crianças só emergem para respirar e mergulham

novamente, até encontrar a pedra. Sobre esse fato, Cavalcante (2007) assim se expressa: “[...] quando soltava a pedra, aí voava um em cima do outro que nem doido! [...] quem pegasse a pedra era o Rei, se fosse o homem, e se fosse mulher, era a Rainha [...]”. O menino que a encontra volta à tona com a “galinha gorda” na mão, em sinal de conquista, e reinicia a brincadeira, tornando a jogar a “galinha gorda” na água.

Essa é uma brincadeira típica de meninos e meninas no período de chuvas, quando os açudes e rios estão cheios. Na década de 30, na zona rural município Coronel Ezequiel conhecida como Santo Antônio, Cavalcante (2007) vivenciou essa brincadeira com a denominação de “galinha d’água”. Ele conta que na beira do açude, onde os meninos e meninas tomavam banho, já ficavam guardadas as pedras para serem atiradas na brincadeira, as quais eram denominadas pelas crianças de “galinhas d’água”: “[...] a gente escolhia as pedras bem redondinhas e lisas, que nem sabão[...] (CAVALCANTE (2007)”. Já os versos que entoavam eram diferentes da versão anteriormente citada:

Galinha d’água  
Capão cozido  
Morreu de velho  
Todo encolhido  
Eu vou voar  
Eu vou pegar

Wanderley apud Melo (1985, p. 141), em um dos seus poemas, faz um relato de uma outra versão para essa brincadeira:

No alto da ribanceira, / um magote de  
moleques ardilosos / se prepara / com  
inquietação, / para o mergulho da

'Galinha Gorda`! / Um magricela  
espivado,/ talvez o mais travesso da  
ribeira,/ levanta a pedra rara/ na mão:  
/...Galinha Gorda! / - Gorda ela. / -  
Quem comeu? / - Fui eu e Mateu..."  
[grifo nosso].

## **GATO-NO-POTE**

Essa brincadeira é comum em datas comemorativas, principalmente no dia das crianças, realizada comumente em ambiente escolar, e que leva a criançada a muitos gritos e agitação. Francisco (2007), da cidade de São Paulo do Potengi, relembra o desenvolvimento da brincadeira em sua cidade natal:

Botava o gato num pote de barro, daí a gente colocava alguma coisa de valor pendurada no rabo do gato. Daí a molecada de olhos vendados tentava quebrar o pote com um pau. Eu só sei que quando este pote era quebrado, este gato saía disparado de tão assombrado, não tinha quem pegasse o gato, ele saía doido e, quem tentasse pegar, saía arranhado, ele rasga todo mundo que vier a lhe 'frontar'. Este gato era de alguma casa, ele voltava depois pra casa dele, agora se vinha com o dinheiro, isso eu não sei [risos...]. Hoje, as pessoas fazem com balas, pirulitos, mas não tem a mesma graça como antes não.

Como relata Francisco (2007), realmente a brincadeira era desenvolvida apenas com gato, porém houve alterações com o decorrer do tempo, trazendo balas e doces em substituição ao gato, talvez pelo sofrimento que a ação acarretava ao animal ou mesmo pelo perigo que ele trazia, uma vez que caía no chão muito bravo, podendo vir a

machucar alguma criança. Além do mais, é de 'bagana' - balas e doces - que as crianças gostam.

Nessa versão, assim como na antiga, o garoto ou menina, às cegas, vai batendo no ar com um pedaço de pau na mão, na tentativa de acertar o pote, às vezes se aproxima do público, que faz grandes manifestações de torcida, orientando ou desorientando a criança com frases do tipo: "mais para a esquerda", "mais para a direita". Se o pote de balas, na versão mais recente, for atingido, a criança corre para apanhá-las.

## **GRUDE**

O grude é um tipo de cola caseira que já foi muito comum nas brincadeiras. Fazia-se o grude misturando numa panela ou lata goma de tapioca ou farinha de trigo com um pouco de água. É preciso aquecer a mistura no fogo para dissolver bem e também tomar bastante cuidado pra não se queimar. O grude era usado para fazer coruja, máscaras, barcos, carrinhos e outros brinquedos. Na fabricação do grude é que começavam a agitação e a brincadeira, desde os seus preparativos.

## **JOGO DA FICHA**

O jogo da ficha<sup>4</sup> era semelhante ao jogo do triângulo realizado com bilas ou bilocas. Segundo Medeiros Filho

---

<sup>4</sup> Nome popularmente dado às tampas metálicas de garrafas de vidro de refrigerantes e cervejas.

(2007), que teve sua infância em Caicó, o jogo da ficha era uma alternativa ao jogo da bila, pois nem todas as crianças podiam comprar as bilas ou bilocas:

Hoje, qualquer dez centavos compra uma bila. Mas ontem, qualquer dez centavos era difícil de arrumar, principalmente na família que se tinha muita gente, aí o camarada tinha que fazer qualquer coisa, e uma das coisas, digamos assim, mais utilizada, seria isso exatamente. Por que a gente achava no meio da rua, do mesmo jeito que a gente achava as notas de cigarro, e por aí ia brincando. (MEDEIROS FILHO, 2007).

As calçadas acimentadas e bem lisas eram o palco para o jogo. Com cacos de telhas ou tijolos, riscava-se no chão um triângulo e ali “casavam-se as fichas”. A quantidade era definida pelo grupo, entretanto, se alguém fizesse o desafio do “corça”, a aposta duplicava, e o perdedor tinha que pagar em dobro.

Agora é jogo limpo. Não, eu só jogo se for corça. Quer dizer só jogo se você me pagar o dobro. Então quer dizer antes de se jogar [...] já tinha que ser estipulado; quer dizer é corça ou não. Se for corça eu não vou. Muitas vezes havia até a desistência [...](MEDEIROS FILHO, 2007).

Na parte inferior da ficha do jogador, o “bitelo”, era colocado sabão para que ficasse mais pesada, e também, para deslizar com mais facilidade. Para definir a seqüência de quem iria jogar, fazia-se uma risca, com uma distância do triângulo de mais ou menos 5 m. Todos deveriam jogar suas fichas em direção à risca para ver quem as colocava mais perto da marcação. Entretanto, os jogadores cujas fichas passassem da risca, ficavam por ultimo, e se

houvesse mais de um, entravam na “rabeira” da fila, obedecendo à seqüência que iniciaram as tentativas para a risca.

Definida a ordem de início do jogo, arremessava-se a ficha em direção ao triângulo. O impulso na ficha era dado com o dedo médio: segurava-se o dedo médio com o indicador da outra mão e soltava-o com força para a ficha tomar velocidade, e deslizar rente ao chão.

O objetivo do jogo era tirar as fichas que estavam dentro do triângulo, sem que o “bitelo” parasse dentro. Se isso acontecesse, o jogador saíria do jogo e teria que colocar de volta ao triângulo todas as fichas que havia tirado, e, se aposta fosse com o “corça”, ele teria que devolver em dobro. O jogador também poderia tirar o outro da brincadeira. Isso só poderia acontecer se o jogador tirasse alguma ficha do triângulo, pois assim, virava o “onça” e poderia eliminar qualquer jogador, bastando acertar no “bitelo” do oponente para “matá-lo”. O jogo acabava quando não havia mais fichas dentro do triângulo ou quando todos os jogadores fossem mortos, restando apenas um. Dessa forma, esse jogador poderia “raspar” o triângulo.

## **JOGO DA ONÇA**

É um jogo de tabuleiro em que a estratégia é a principal característica. No Brasil é possível encontrar muitas referências à sua origem indígena. O jogo da onça muitas vezes é jogado no chão, com o tabuleiro traçado na areia e, no lugar de peças, as crianças utilizavam pedras. Em Caicó, na década de 70, de acordo com Faria Oliveira (2006), brincava-se nas calçadas das casas, riscando o chão com

carvão. Uma pedra maior representava a onça e as outras 14, bem parecidas entre si, representavam os cachorros.

Um retângulo tracejado por linhas diagonais e horizontais e com um triângulo de apêndice é o gráfico do jogo da onça, que é jogado por dois jogadores. Um deles atua como onça, com o objetivo de capturar os cachorros do adversário, e o outro, por sua vez, tem o objetivo de encurralar a onça com os cachorros, impedindo que ela se movimente.

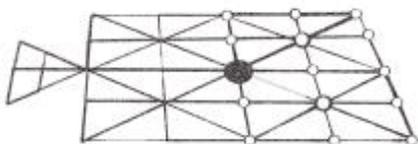


FIGURA 18 - GRÁFICO DO JOGO DA ONÇA

## **JOGO DO CAIPIRA**

O jogo do caipira é uma reprodução de um jogo de azar muito comum nas festas populares do interior do estado. Consiste em um tabuleiro de lona pintado com números de um a seis, colocado em cima de uma bancada de madeira, e um bozó (dado) para sortear o número ganhador da aposta. Os jogadores trocam dinheiro por fichas para fazerem suas apostas: cada cor de ficha representa um valor. O jogador ganha a aposta quando acerta o número sorteado e, cada ficha apostada, ganha cinco.

Na reprodução da brincadeira do jogo caipira, a caixa de sapato era a bancada do jogo, em cuja tampa os números eram desenhados. As fichas eram feitas de tampinhas amassadas de refrigerante e cerveja. Cada marca de refrigerante ou cerveja representava um valor. O dinheiro era de notas de cigarro e o seu valor era determinado pela dificuldade em se encontrar cada tipo de nota. As mais comuns eram as que representavam os menores valores; já as mais difíceis, como as marcas importadas, eram as que tinham os maiores valores.

Os donos das bancas saíam nas ruas convocando os jogadores, com sua caixa de sapato embaixo do braço, gritando: “vamos, minha gente, jogar o caipira: quanto mais joga, mais tira”. E de repente tinha um grupo de meninos em volta do “banqueiro” para começar o jogo. Era uma brincadeira muito vivenciada na década de 70. As notas de cigarro eram verdadeiras moedas de troca na mão dos meninos. Com elas, as crianças compravam quase tudo: bilas/bilocas, castanhas, piões, etc.

## **JOGO DO PEIXE**

O jogo do peixe era realizado em chão de terra batida ou molhada. Primeiramente, fazia-se um grande desenho de um peixe no chão, com um risco na horizontal que o dividia ao meio, e riscos verticais que representava as escamas. Na cabeça enterrava-se uma caixa de fósforo ou um caroço de uma fruta, no qual representa o olho. O objetivo do jogo era percorrer todo o percurso tracejado com as riscas (escamas), fincando um ferro pontiagudo no chão entre as riscas, sem tocá-las.

Para definir a ordem de início do jogo, fazia-se uma risca no chão, e todos jogavam os seus ferros com o

objetivo de acertá-la. Os que acertavam a risca ou se aproximavam mais eram os primeiros, e naturalmente os que mais se distanciavam ficavam pelos últimos. O jogador tinha que percorrer todo o percurso definido pelo traçado das escamas do peixe, até chegar a cabeça, sem errar o finco (enterrar o ferro no chão) ou tocar nas linhas traçadas. Quando isso acontecia, o jogador dava a vez para o outro, de acordo com a seqüência previamente estabelecida. Ao chegarem a cabeça do peixe, os jogadores, iniciavam as tentativas para acharem o olho do peixe. A cada tentativa mal sucedida, dava-se a vez para o outro. O jogo encerrava-se quando um dos jogadores acertava o olho e o desenterrava, o qual poderia ser representado por um caroço de manga ou uma caixa de fósforo da marca "olho".

No município de Pedro Velho, olho do peixe era colocado na superfície, ficava visível. O elemento dificultador, era a colocação de umas riscas muito próximas uma da outra, chamada de epizóide.

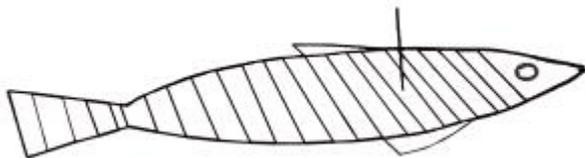


FIGURA 19 - JOGO DO PEIXE

## **JOGOS DE CASTANHA**

O Rio Grande do Norte é conhecido por seus tradicionais cajueiros. Essa tradição, segundo Valente (1979), vem desde antes e durante o tempo dos

holandeses. A árvore e os frutos são constituídos em fonte de motivos e temas folclóricos. A riqueza nutritiva não só da castanha, o verdadeiro fruto, mas do sumo, constituindo o falso fruto, chamado caju (VALENTE, 1979), tornam rica a paisagem da região.

Além de aspectos folclóricos, a castanha mostra-se como elemento de um dos jogos mais utilizados pelos meninos: é uma espécie de adágio, cujo alcance é mostrar a esperteza de uma pessoa sobre outra.

Quanto ao jogo, a forma de armazenar as castanhas e como eram coletadas foi explicada pelas pessoas que relataram essa brincadeira da infância; também, algumas terminologias eram utilizadas. O jogo da castanha é quase exclusivamente de menino. Como nos esclarece Valente (1979):

As castanhas são arrancadas dos cajus, que são chupados, usados para fazer sucos ou doces. Depois de secas, eram guardadas em latas e saquinhos pelos meninos. As castanhas, ainda verdosas, são chamadas maturis. Estas, tenras e de cor verde, geralmente são consideradas imprestáveis pelos jogadores, pois quando secam ficam murchas. Chochas, como são também chamadas. Ninguém aceita castanha chocha no jogo.

Há três tipos principais de jogo de castanhas. São eles: bitelo ou castelo, buraco e encosto ou pé de parede.

## **LAÇO DO RABO DO GALO**

O laço do rabo do galo era utilizado para capturar lagartixas nas paredes e serrotes dos interiores do estado. Os meninos escolhiam o galo do terreiro que tivesse o rabo

maior, normalmente era o mais velho. Depois, tiravam as penas do animal com cuidado, para deixar somente o talo. Feito isso, o rabo era amarrado em uma vara fina, com cerca de um metro e meio de comprimento, e, na sua parte mais fina do laço, fazia-se um laço. Dessa forma, estava feita a armadilha para capturar as lagartixas.

Evangelista de Oliveira (2006) conta que quando as crianças se aproximavam dos terreiros onde estavam as galinhas, os donos já as observavam com desconfiança, pois sabiam que seus galos podiam ficar sem os rabos. Cavalcante (2007) conta que as lagartixas ficavam quietas com a aproximação do laço, então, os meninos iam sorratamente se aproximando e, com a ponta do laço, faziam cócegas nas lagartixas, que ficavam paralisadas, para depois as laçar.

O fim da lagartixa era trágico: quando o menino não a matava imediatamente, fazia cirurgia em sua barriga, com lâmina de barbear, ou então amarrava um cordão no seu pescoço para passear.



FIGURA 20- LAÇO DO RABO DO GALO

## **MÃE-DA-RUA E DONINHA DA CALÇADA**

Na mãe-da-rua as crianças brincavam na rua, correndo de uma calçada a outra. Em tempos passados, as ruas, por não serem tão movimentadas, eram um ótimo espaço para as brincadeiras. Assim, a "mãe da rua" é o

pegador e fica no meio da rua tentando 'pegar' as crianças, que a atravessam pulando numa perna só. Nesse momento, a "mãe da rua", que corre com as duas pernas, deve pegá-la. Se conseguir, essa criança passa a ajudá-la a capturar os outros, que tentam passar de um lado para o outro. A brincadeira termina quando fica uma única criança a ser pega.

Já a doninha da calçada é o inverso da brincadeira 'mãe-da-rua'. Uma criança era escolhida para ser a 'dona da calçada' e tinha que pegar as outras crianças que invadissem seu território, não deixando-as chegar até o espaço determinado. Estas, então, ficavam na rua colocando o pé na calçada e entonando: "doninha da calçada, me dê um copo d'água". Os envolvidos, se fossem pegos naquele espaço, ficavam presos. Os outros tentariam salvar o colega preso, tendo o cuidado de também não serem pegos pela 'dona' ou 'dono' da calçada.

## **MELANCIA**

Para iniciar a brincadeira da "melancia" as crianças, de forma voluntária, definem o dono das melancias, que será uma das crianças; o ladrão é uma das crianças responsável pelo furto das melancias; o porteiro, criança que protege a plantação de melancias; e, por fim, o plantio – várias crianças deitadas no chão, preferencialmente numa calçada, com a barriga bastante esticada, sinalizando o amadurecimento e o ponto ideal para a colheita. Após essa arrumação, a brincadeira inicia com a chegada de uma pessoa (ladrão) que cria uma história para o porteiro, tentando desviar a sua atenção, na tentativa de entrar no plantio e roubar as melancias. Ao conseguir o desejado, vai batendo na barriga de cada criança, procurando aquela melhor para ser coletada. A melancia madura – aquela mais

esticada – o portador carrega, puxando o companheiro. Depois retorna e pede novamente para entrar no plantio, mais uma vez inventando uma nova história, que vai de acordo com a criatividade e esperteza de cada criança.

Lima (2007), de Coronel João Pessoa, região Oeste do estado, faz um desenho dessa brincadeira, relatando sua vivência nas calçadas das ruas, melhor local para ser desenvolvida, em virtude da amplitude do espaço. Quanto mais gente tivesse, melhor seria, comenta a entrevistada, que ainda relembra: “Lembro que queria sempre roubar as melancias, dava cada tapa na barriga das meninas; a gente ia pedir a chave emprestada ao dono das melancias para pegar alguma coisa que tinha perdido, inventando tudo”. E assim, vai-se carregando as melancias uma por uma até deixar o galpão vazio ou apenas com aquelas “frutas” mais murchas. Durante a ação do ladrão, o dono (uma criança que se distancia da calçada dando um tempo para o desenvolvimento da brincadeira) pode chegar e pegá-lo no flagra, acontecendo isso, corre atrás do larápio até pegá-lo e recuperar as melancias roubadas.

## **PÃO-QUENTE**

Na brincadeira do pão- quente as crianças riscavam no chão, de acordo com o número de participantes, círculos ou ‘casinhas’ mais ou menos próximas, formando várias rodas. As crianças participantes ficam dentro de cada círculo, apenas uma em cada círculo. No centro de todas as rodas fica outra única criança, antes sorteada dentre os demais participantes que estão no centro da roda para procurar o pãozinho quente, começando pela roda próxima. Ao perguntar aos companheiros se têm pãozinho, estes trocam rapidamente de posição nas rodas, momento em que ele

tenta ocupar um lugar vago nos círculos. Se isso acontecer, ele será substituído por quem perdeu o lugar.

A brincadeira é conhecida por “quatro cantos”, uma vez que a diversão consiste em trocar os lugares rapidamente sem ser pego por quem pergunta: ‘tem pão-quente?’.

## **PÁRA-QUEDAS**

O pára-quedas é um brinquedo mais conhecido pelos meninos. Construído de forma manual, surge a partir de um saco plástico e cordões. Na região do Seridó as crianças brincavam muito com esse brinquedinho, feito rudimentarmente. Aldesin (1997) aponta como fazê-lo: primeiro se corta um círculo de saco plástico em um tamanho que for possível e amarra-se seis linhas de náilon em volta dele, de modo que as distâncias entre as linhas sejam iguais. Segurando bem no centro do pára-quedas, estica-se as linhas e amarra-o em uma folha de jornal dobrada e enrolada, dando um nó bem firme. Depois enrola-se as linhas com o pára-quedas em volta do jornal. No fim é jogar bem alto e ver o pára-quedas abrir e cair devagarzinho.

## **PASSARÁS**

Passarás pode ser considerado um tipo de canção na qual se desenvolve um jogo lúdico. Na calçada, no quintal ou na escola, aprendemos com as cantigas de roda a nos socializar cantando, além de vivenciar uma variedade de ritmos e sons, que vão de acordo com cada região do país.

Em segredo, duas crianças definem um tema - frutas, cidades, cores. Em seguida, escolhem qual fruta, por exemplo, cada uma irá representar. Após isso, elas dão as mãos formando um túnel por onde os colegas passam, um atrás do outro, cantando. Quando a música acaba, as duas crianças que formam o túnel abaixam os braços prendendo o colega que está passando naquele momento e, sem que os outros escutem, as duas crianças que formam o túnel lançam a pergunta para a que está presa, tendo esta que decidir qual fruta escolherá. Depois, ela sai da fila e vai para trás do colega que representa a sua escolha. Cabe dizer que ganha a brincadeira quem conseguir o maior número de participantes atrás de si.

O contexto da letra da música na brincadeira trata de uma mãe "carregada" de filhos para criar e com a dificuldade ao subir uma ladeira. E é cantada da seguinte forma: Licença meu bom barquinho/Licença para passar/que eu tenho muitos filhinhos/não posso mais demorar/passarás, passarás/a bandeira há de ficar/se não for o da frente há de ser o detrás/trás, trás...

Essa brincadeira acontecia tanto durante o dia quanto durante a noite, e seu ambiente era variado, no entanto, prevalecia nos fins de tarde nas calçadas.

## **PAU-DE-SEBO**

O pau de sebo é uma das formas de manifestações populares encontradas nas festas de comunidades do interior do estado, seja em festas religiosas, profanas ou cívicas. O pau de sebo consiste em escalar um pau comprido e besuntado com sebo de animal, em cuja ponta amarram-se prêmios, geralmente notas de dinheiro com valores significativos, para os que conseguirem escalá-lo.

O pau de sebo é de origem portuguesa, considerada uma das brincadeiras mais tradicionais das festas juninas. É também praticado nas festas juninas pelo interior do estado, sendo um costume tradicional. De acordo com Araújo (1966), no dia da festa, um dos últimos retoques da 'aprontação' é o levantamento do pau-de-sebo. Sua altura varia de cinco metros para cima, sendo cuidadosamente preparado. Tiram-se todos os nódulos que possam existir no pau, lixando-o muitas vezes. Por último, é revestido com sebo de boi derretido. No topo é colocado um triângulo de madeira, quando é a Festa do Divino, e nele são amarradas notas de dinheiro. Em outros tipos de festa, é pregada uma tábua no topo, sobre a qual fixam-se prêmios os mais variados, sendo porém as notas de dinheiro as de mais fácil colocação.

Em Angicos foi relatado esse divertimento. Elisa Dantas (2006) relata:

O pau-de-sebo era muito engraçado. Agora quem ia por último conseguia porque os outros iam subindo e tirando o sebo do pau; tinha uns que colocavam areia nas mãos e na barriga para facilitar e só depois de muitas tentativas se conseguia. Ainda tinha uma música ao se subir o pau [ela canta]: 'No pau de sebo, quase morro de rir, quando o caba ia subir, só fazia se molhar, caia... caia...'

De acordo com Calixto (1984), as crianças vêm munidas de um saquinho de breu, saquinho de areia grossa, para passar no corpo, quando o corpo começar a ficar ensebado. Legalmente a criança deveria subir, da base à bandeirinha, sozinha, sem uso de meios artificiais. "Suja-barrigas" - aqueles desesperados para subir primeiro -, mas nada mais fazem do que ir abrindo caminho, limpando o

mastro para os futuros concorrentes. Depois de várias horas ou dias de competição, a brincadeira começa a ser mais disputada porque, faltando um ou dois metros para se atingir a bandeirinha, a competição já está em fase final e aí o povo começa a dividir as opiniões e os aplausos. O concorrente deverá subir sozinho, sem auxílio de outros meios, e não poderá usar trajes especiais. O vencedor é aquele que primeiro conseguir arrancar a bandeirinha.

## **PEDRINHAS (JOGO DAS)**

A brincadeira das pedrinhas utiliza em seu desenvolvimento cinco ou mais pedrinhas, sementes ou saquinhos, contendo areia ou arroz. A finalidade é atirar uma pedrinha ao ar e, enquanto ela sobe, apanhar as outras, que estão repousando, mas segurando a que foi jogada para cima. Este movimento básico perdura durante todo o jogo, que apresenta jogadas variadas.

Os gregos chamavam este jogo "Astragalissimo" e em Roma, "Pentalia", alusivo ao número dos tentos que eram cinco. O nome oficial e popular no Império Romano era "Jogo dos Ossinhos". Os legionários romanos eram doidos pelos ossinhos e levaram o jogo por todos os recantos do mundo.

Duzentos anos antes de Jesus Cristo nascer, o escritor grego Policlés fez a bonita "Astragalizonte", uma mocinha jogadora de astrágalos, jogando os ossinhos, os estragalos, que são ossos do pé, na parte do tarso. Havia o jogo em marfim, metais preciosos, etc., sempre imitando ossos dos pés e mãos. Os ingleses e norte-americanos chamam-no "Kadchlebones", e na Espanha é "Chinas y Chinos", assim como na Beira portuguesa. Conhecem-no por vários nomes em Portugal: Bato, Chocos, Jogas, Bodelhas,

também Pedras e Pedrinhas, o nome que veio e se fixou no Brasil (CASCUDO, 1984).

No Brasil é jogo popularíssimo entre crianças e mesmo para os adultos. Por todo o nosso estado observou-se a diversidade no jogo das pedrinhas. Segundo Cascudo (1984, p.604):

Joga-se com cinco ou mais pedrinhas. Atira-se uma pedrinha ao ar e, enquanto esta sobe e desce, apanham-se as outras, que estão repousando, e se juntam todas na mão, atirando-se sucessivamente duas, três, quatro ao ar, apanhando-se as que restam. Perde quem não conseguir reunir as pedrinhas todas. As combinações são variadas. Noutras ocasiões jogam pondo a pedrinha no dorso da mão.

As pessoas aprendem esse jogo vendo, tomando parte no atirar e aparar as pedrinhas. Em Florânia, o jogo é conhecido por Cinco Marias. Dona Maria (2007) lembrou com precisão da seqüência completa do 'jogo das cinco marias':

Joga-se com cinco pedrinhas ou saquinhos de pano também, cheios de areia. Com uma mão joga-se uma pedrinha para cima enquanto com a outra juntam-se as outras pedrinhas, uma a uma, de duas em duas, de três em três até todas de uma vez. Era muito boa nisso, era bem ágil.

As crianças começam a jogar. A primeira joga as cinco pedrinhas, deixando-as cair aleatoriamente no chão, e já fica com uma em mãos. Então, na primeira fase, ela joga essa pedrinha para cima e antes de pegá-la de volta, recolhe com a mesma mão uma outra que está no chão. Em

seguida, joga uma das que estão em sua mão para cima e pega uma terceira, segurando todas juntas na mesma mão. Se a pedrinha que está no ar cair, a criança dá a vez para outra. O participante passa para a próxima fase se conseguir segurar todas as pedrinhas.

Na segunda fase, as pedrinhas que estão no chão são pegadas de duas em duas. O desafio aumenta na terceira fase, quando é preciso lançar uma pedrinha e pegar três, e depois, jogar uma que está na mão e pegar as restantes. Na quarta fase, a criança forma com o polegar e o indicador de uma das mãos uma espécie de trave de futebol. Com a outra, joga uma pedrinha para o alto e empurra outra para dentro desse gol, antes de pegar a que está no ar. A criança tem de fazer quatro gols em quatro tentativas. A última fase determina os pontos de cada criança. Ela lança as cinco pedrinhas ao ar e tenta pegar o máximo possível com as costas da mão. Quantas ficarem em sua mão será o número de pontos.

Em Mossoró, Mércia Maria (2007) relata o jogo das pedrinhas, com um número significativo desse objeto:

A partir de dois participantes, sentados em círculo, junta as pedras, um número de 15 ou 20, joga as pedras para cima e apara o maior número possível com o dorso da mão. E logo separa e retira essas pedras do jogo. Com as pedras espalhadas no chão, vai pegando uma a uma, sempre jogando uma pedra para cima e pegando outra no chão. Depois que a pessoa conseguir todas as pedras, vai fazendo o mesmo procedimento, só que pega duas pedras, depois três e assim por diante. Será o vencedor, aquele jogador que concluir as etapas.

As pedrinhas, em geral, são cinco e constituem os elementos únicos do jogo, praticado desde a antiguidade clássica, como pode ser vista em pinturas em ânforas gregas e outras representações iconográficas (RIBEIRO, 2002). É um jogo de habilidade e destreza praticado por muitas crianças, fazendo as mais variadas combinações.

### **PEGA- PEGA OU TICA-TICA**

O pega pega, ou o popularíssimo tica, é uma brincadeira bastante conhecida e praticada pelas crianças. Escolhe-se um dos participantes para ser o "pega", que deve dar um tempo para as outras crianças se afastarem e depois correr atrás delas, até pegar uma. Quando pegar alguém, esse alguém se tornará o novo pega e assim a brincadeira continua, até cansar.

Existem diversas maneiras de brincar de pega-pega ou tica. Essa é a brincadeira que mais possui variações, na intenção de dificultar e/ou divertir mais. Como já dito, uma pessoa é escolhida ou sorteada o pegador. Ela corre atrás de seus colegas, que para se salvar, devem bater no local escolhido para ser a mancha. Quem for pego passa a ser o pegador (tica) e a brincadeira continua.

Existem bastante variações do tica, que também pode ser chamado tica-estátua ou tica-cola: quem for pego tem que ficar parado no local, até uma outra criança descongelá-lo, tendo como objetivo congelar todas as crianças. Outra forma é o tica-abaixa ou tica-coca: para não ser pego, a criança deve se abaixar quando o pegador se

aproximar. Tem ainda o tica-trepa: é preciso subir num local alto para evitar que o pegador o alcance - pode subir num degrau ou se pendurar num galho de árvore.

No litoral, na cidade de Sibaúma, Zinho (2006) lembra do 'mancha', espécie de tica-tica: "Em dado momento, a pessoa teria que correr para a mancha e os outros o batiam com chutes e tapas nas costas". EM Caicó era conhecida por rabujo (FARIA OLIVEIRA, 2007).

## **PEGAR JACARÉ**

Pegar jacaré é uma grande diversão para muitos meninos e meninas nas praias de nosso estado. A brincadeira consiste em deslizar pela onda usando apenas o próprio corpo. Para isso, é importante remar rapidamente, tentando alcançar a velocidade da onda. O ideal é esperar até que a onda atinja seus pés, momentos antes de quebrar para, assim, pegar uma carona, ou seja, "pegar um jacaré na onda". Para as meninas, na maioria das vezes, a brincadeira é até um pouquinho mais complicada, pois como relata Sá (2007), a onda joga os cabelos para frente, cobrindo o rosto, fazendo com que as meninas tivessem que ser mais rápidas ao se recompor da onda, caso contrário, corriam o risco de "levar um caldo" - serem arrastadas pela onda.

## **PEIA QUENTE**

Na peia quente a diversão consiste em esconder um chinelo ou outro objeto com o qual se possa bater e, posteriormente, a pessoa que encontrá-lo, perseguir os demais envolvidos. Na brincadeira, uma pessoa vai esconder o chinelo enquanto as outras ficam em um local separado, sem acesso ao esconderijo do objeto. Após esconder o

objeto, aquela diz se é macaco, borboleta ou cobra, nomes que equivalem à posição escondida do chinelo, ou seja, no alto, no meio ou no chão. Ao se aproximar do chinelo, a pessoa que escondeu diz se está quente ou frio, quanto à proximidade do objeto. Quem achar sai na perseguição dos outros dando-lhes "chineladas". Os perseguidos precisam correr até o local onde se encontravam antes de procurarem o chinelo, sendo a pessoa que achou o objeto o próximo a escondê-lo, recomeçando a brincadeira.

## **PEIXINHO**

A brincadeira do peixinho era realizada às margens dos espelhos d'água - rios, açudes, lagoas e mar. Consistia em lançar pedras bem rente ao espelho d'água, para ver quantas vezes ela ricocheteava. Para lançar a pedra, o jogador inclinava o corpo quase até o chão, para que ela, ao ser arremessada, deslizesse bem rente à superfície da água.

Cavalcante (2007) relata que, em Santo Antônio, ele e seus amigos procuravam nos tabuleiros as pedras para usar na brincadeira, pois lá encontravam umas pedras chatas e pretas, às quais eles chamavam "pedra figo de galinha". Antes de arremessar as pedras, fazia-se alguma pergunta para um amigo que estava ao lado, como por exemplo: "quantas vezes você vai casar?" ou "quantos filhos você vai ter?". Dependendo da resposta, este seria o número de vezes que a pedra ricocheteava no espelho d'água.

Também fazia-se competição, para ver quem conseguia ricochetear a pedra mais vezes. Geralmente não se estipula o número de jogadas. Cada criança fazia várias tentativas, obedecendo à seqüência em que cada jogador iniciou sua jogada.

## **PERNA-DE-PAU**

A “perna-de-pau” é o nome de um brinquedo capaz de transformar pessoas comuns em “gigantes”. A altura das pernas-de-pau varia de acordo com a habilidade do dono. Desde séculos, elas também fazem parte da cultura e do universo circense. Porém, além da perna-de-pau ser uma modalidade circense, na qual os praticantes alteram sua estatura normal utilizando, basicamente paus, também conhecido como perna de pau, não se exclui a possibilidade de utilizar outros aparelhos ou objetos materiais que permitam essas modificações de altura.

Dessa forma, Pinheiro (2007), natural de São Miguel, por exemplo, recorda a confecção do brinquedo a partir de um pau de árvore qualquer, juntamente com a enxada, que servia de apoio para os pés. Pinheiro comenta que, ao dar muito trabalho para a enxada descer e ficar igual com a outra, raspava-se o pau até que a enxada ficasse no lugar certo. As pernas-de-pau poderiam ser feitas de ripas ou cabos de vassoura. Para iniciar a brincadeira, relembra:

Subia na calçada para poder ficar de pé na perna-de-pau porque ela era muito alta, daí a gente não alcançava, quando a gente via que ia desequilibrar, pulava no chão antes da queda. Era todo mundo artista” [Risos...].

Essas plataformas representam uma brincadeira bastante antiga, que não requer material ou tecnologia complexa para sua confecção e desenvolvimento, considerada uma criativa e lúdica maneira de desenvolver algumas habilidades, como coordenação, ritmo, confiança, superação, equilíbrio, entre outras.

## **PETECA**

A peteca é um jogo coletivo, de predominância masculina. Na sua forma tradicional, é jogada em um círculo de pessoas, que lançam a peteca para o ar, através de batidas com a palma da mão estendida, na parte inferior da peteca, de um jogador para o outro. O objetivo é não deixá-la cair, mantendo-a no ar através de sucessiva tapas. Literalmente, a finalidade do jogo é “não deixar a peteca cair”.

Alguns especialistas apontam a peteca como sendo de origem brasileira, proveniente de tribos indígenas tupis. De acordo com Kishimoto (1979, p. 254) “[...], antes da chegada dos portugueses ao Brasil, os nativos já jogavam peteca como forma de recreação. A origem do vocábulo “peteca” vem do Tupi, cujo significado é “bater” e, em guarani, “bater” é “petez”.

Entretanto, Grunfeld apud Kishimoto (1979, p. 254), na obra *Jeux du Mond*, refere-se à peteca como um jogo que se lança de um para o outro com uma bola munida de penachos ou plumas, que se pratica na China, Japão, Coréia há mais de 2000 anos.

A peteca, tradicionalmente, era confeccionada, conforme Cascudo (2001, p. 249), “[...] com palha de milho achatada, bem justa à palma da mão, com uma decoração apenas de um chumaço da própria palha, [...] arranjada em floco ou laço pimpão”. O relato de D. Jacira Alves, que vivenciou sua infância na década de 40, no município de Pedro Velho, nos dá uma noção precisa de como era o processo de confecção do brinquedo:

Você pega um bocado de melão, junta um bocado de palha [milho] da largura de um dedo ou mais, cerca de 5cm [...]. Da palha de cima não, a da espiga de cima não, tira as palhas mais dura e faz da mais mole. Aí você junta, junta aquelas

palhas todinha, e quando acabar junta tudinha assim [na palma da mão], aí pega um bocado de melão [caetano], ou quando não tinha fazia com um pano molhado, pega um pano e fazia uma rudia [...] mais bom é com melão caetano. [...] Você tira um bocado de rama, roda, roda e fica igual a rudia, depois você pega a palha [..], vai puxando a palha e cobrindo [o melão]. Quando você cobrir tudinho ele fica igual a almofadinha, você amassa direito por um lado e cobre pelo outro, quando você cobrir tudinho e não ficar aparecendo nadinha, o melão, você amarra ele bem forte, com um cordão ou uma ponta de linha, aí pega uma faca, ripa [desfia] as palhas dele todinha, que é para ficar bem encaixadinho, aí ta pronta para brincar.

Com o passar dos tempos, e de acordo com as especificidades regionais, a peteca passou a apresentar variações no seu processo de construção e na maneira de brincar. Registrou-se, no município de Florânia, a peteca confeccionada com croá, planta típica das serras da região, utilizada para fabricar cordas. Joaquim das porteiras (2006) descreve que, na fabricação da peteca de corda de croá, dava-se um nó de rosa numa das pontas da corda, que a deixava achatada para se aplicar a palmada, e na outra ponta, desfiava a corda. Em Caicó, na década de 70, a peteca era fabricada com couro de bode e enchimento de algodão, tendo como suporte para as penas um carretel de linha em madeira, cortado em uma das suas extremidades, e a outra presa à base de couro da peteca. Registrou-se, também, na cidade de Martins, a peteca confeccionada com o sabugo do milho e pena de galinha colocada em uma de suas extremidades. Também fazia-se a peteca com meia de sapato, que era enchida com algodão e espetada com penas de aves.

Na zona rural de Angicos, em Rio Velho, a peteca era conhecida como bola de mão, e a forma de joga-lá também era diferente. Ao invés dos jogadores ficarem trocando passes entre si, um deles corria tapeando a peteca para cima, com o objetivo de não deixá-la cair nem ser pega pelos outros jogadores, que só poderiam tomá-la tapeando-a também, e ao conseguir sua posse, deveriam continuar a fugir dos outros jogadores, da mesma forma que o anterior. Registrou-se, ainda, no município de São José do Seridó, o jogo da peteca constituído de duas equipes, uma de cada lado do espaço do jogo, cuja finalidade era lançar a peteca de um outro lado para o outro, sem que as equipes deixassem-na cair no seu próprio campo.

Em diversos municípios do Rio Grande do Norte ouviu-se relatos de que o jogo da peteca ocupava o lugar que o futebol hoje ocupa, ou seja, de ser uma manifestação aglutinadora e de festividade da comunidade. D. Jacira Alves conta que o jogo da peteca era a grande atração dos finais de semana em Pedro Velho:

[...] os homens era que brincavam, era brincadeira de homens, e as mocinhas e mulheres iam assistir, torcendo por um lado ou por outro. Juntava-se tanta gente, que as mulheres faziam até arroz doce para vender. Havia os grandes jogadores que se destacavam [...]. Quando a peteca caía dizia-se que mijou. Assim, os jogadores gritavam: "aqui ela não mija".



## PIÃO

Segundo Câmara Cascudo, no seu Dicionário do Folclore Brasileiro, a brincadeira do pião existe desde os tempos remotos. Na Grécia, era conhecido como strombo e, em Roma, como turba. No Brasil, o pião é um pequeno objeto feito de madeira, ou metal, tendo na ponta um prego ou ferrão. Com um cordão ou ponteira enrola-se da ponta ao corpo do pião e impulsiona-o para o chão e este, com o impulso, fica a rodopiar. O jogador apara o pião em movimento, usando os dedos indicador e médio em forma de tesoura e deixa-o rodar na palma da mão, onde ele gira até parar.

Entretanto, o brinquedo nem sempre foi construído apenas de madeira, podendo ser também confeccionado do fruto da carrapateira – planta típica do Nordeste. A molecada, então, colocava seus piões de carrapateira para rodopiar; com um giro dado no palito de fósforo, que ficava cravado no pequeno fruto da planta, o objeto era jogado no chão e começava a rodar. O pião da carrapateira não tinha a mesma velocidade e eficiência que o de madeira, porém,

fazia a alegria da criançada, que por muito tempo explorou o divertido brinquedo.

Espalhado por todo o país, este jogo infantil é muito antigo. O objeto "gira pelo impulso do cordão enrolado na outra extremidade e puxado com violência e destreza" (CASCUDO, 1984, p. 614). O pião roda velozmente, "dormindo" por algum tempo no chão. Muitas vezes, a criança pegava o pião com uma das mãos, ainda rodando, e jogava-o ao chão outra vez. Essa situação pode ser confirmada nas palavras do Sr. Nelson Pereira:

Eu saía enrolando, enrolando o pião, depois soltava ele no chão, daí ele ficava minutos girando. O bom mesmo era pegar o pião na mão e deixar ele dormindo pelo braço até morrer. Você acredita que até na unha eu botava ele, era muito bom! Agora era perigoso bater no rosto, pois sua ponta é bem fina, mas mesmo assim a gente fazia isso, porque era divertido. Eu sempre gostei muito desse brinquedo, era o meu brinquedo predileto. Lembro que quando juntava aquela turma grande de meninos, a gente dizia: vamos comer carniça? Esse jogo era assim, um deles botava o pião pra rodar e os outros iam tentar acertar com a ponta o que 'tava' no chão, quando batia, furava mesmo o do chão, eu já acertei muito e olhe que jogávamos de longe.

Segundo Kischimoto (1993), a maioria dos jogos tradicionais infantis incorporados à lúdica brasileira, como por exemplo, o pião, chegou ao Brasil por intermédio português, mas já carregavam uma antiga tradição européia vinda de tempos remotos. E, posteriormente, no Brasil, recebeu novas influências, aglutinando-se com outros elementos folclóricos como o do povo negro e do índio.

Cascudo (1984) apud Kischimoto (1993, p.25) confirma a procedência européia do jogo de pião:

O pião é um pequeno objeto feito de madeira, de preferência abrejaúva, tendo na ponta um prego - "ferrão" - implemento da lúdica infantil do jogo do pião, atividade recreativa introduzida no Brasil pelo povoador branco.

Teófilo Braga apud Cascudo, (1984, p. 59) registra a seguinte adivinhação em versos portugueses, conhecida também em todo o Nordeste.

Para andar lhe pus a capa  
E tirei para andar  
Que ele sem capa não  
Anda  
Nem com ela pode andar  
Com capa não dança  
Para danças se bota  
Capa  
Tira-se a capa para  
Dançar

Essa capa a que se refere o texto é simplesmente o cordão do pião e, ao retirá-la, o pião passa a girar. 'Seu' Nelson Pereira relatou que no jogo do pião existia a expressão "matar carniça", o mesmo que "lascar o pião", que consistia em arremessar o brinquedo individual com o objetivo de acertar em cheio, através da ponta, o pião do outro e, assim, lascá-lo. Kischimoto (1993) explica que estas práticas eram comuns nos tempos da escravidão, nas brincadeiras de crianças, em que havia certa crueldade infantil decorrente do contexto escravagista.

O “deitar o pião” era a brincadeira mais vivenciada com o brinquedo de pião. Primeiramente as crianças faziam um círculo de uns 50 cm de diâmetro. Para desenhá-lo, fixavam um ponta da linha do pião no chão, e na outra ponta, colocava-se o bico do pião, girando-o com a linha esticada, riscando um círculo no chão.

Para definir o jogador que ia deitar seu pião primeiro, ou seja, deixá-lo dentro da roda à mercê das bicadas dos outros piões, colocava-se um pedaço de pau pequeno ou um graveto e todos jogavam o pião com o objetivo de acertá-lo: o pião que ficou mais longe do alvo era o que deitava.

Uma vez escolhido o pião que irá deitar, os outros participantes se colocam ao redor do círculo e começam a jogar o seu pião de forma aleatória, com o objetivo de bater no pião que estava deitado e tirá-lo do círculo (boi). Aquele cujo pião “morre” dentro do círculo ou erra o alvo, passa a deitar, também, o seu pião. Se o pião cair dentro do boi, e continuar rodando, o jogador tem a oportunidade de apanhá-lo, colocá-lo na palma da mão e deixá-lo cair no círculo, sempre rodando, para tentar novamente tocar no pião que está deitado. Medeiros Filho (2007) conta que o jogo ficava tão acirrado que alguns piões rachavam ou quebravam com as bicadas dos outros:

O pião furava os outros a ponto de quebrar [...] a gente aproveita o pião que estava rodando dentro do círculo, para tenta acertar na cabeça e quebrar o pião.

Para não deixar o pião morrer dentro do boi, usava-se uma jogada chamada de facção: “[...]era uma jogada de corte [...] você jogava meio que puxando a linha de lado para bater no outro pião com força, velocidade, e já sair [...]”. (MEDEIROS FILHO, 2007). Para segurar o pião com a

mão sem o bico arranhar, usava-se a estratégia de amaciar o bico, que normalmente era um prego ou parafuso. Para isso, usava-se os piões dos outros, acertando as bicadas, ou ralava-se o bico em um tijolo até deixá-lo bem liso e macio.

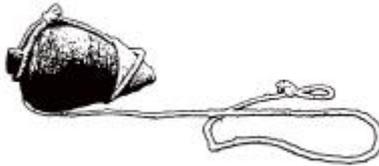


FIGURA 22- PIÃO

## **POLÍCIA E LADRÃO**

Conhecido também como um jogo de pegador, o polícia e ladrão é uma variação muito praticada pelas crianças. Este jogo foi gerado a partir de valores e situações que se passaram nos tempos da escravidão, no antagonismo entre o branco e o negro. Era denominado de Capitão-de-Campo-Amarra-Negro e apresentava outras nomenclaturas: Capitão-de-Mato, Amarra-Negro, Negro Fugido e Agostinho. De acordo com Melo, (1985, p.149):

Para brincar de Capitão-de-campo-amarra-negro, escolhia-se um menino para ser o fugitivo; este corria pela rua afora e sumia. Lá longe, fora da vista dos demais, dava o sinal convencional, anunciando que os companheiros já podiam sair a procurá-lo. O sinal era o grito: - Capitão-de-campo-amarra-negro!

Todos corriam em várias direções, para localizá-lo e prendê-lo. Bastava 'ticar' no fujão para que terminasse o

jogo. E o que 'ticava' passava a ser o fugitivo na vez seguinte.

Um pouco desaparecido em Natal, o jogo é remanescente legítima da instituição colonial, já que os capitães-de-mato eram homens contratados para prender negros fugidos (MELO, 1985). Segundo Cascudo (1979), esse brinquedo de correr é uma variante da manja, mancha, jote, tempo-será, vale-quem-ticô.

Na brincadeira do polícia e ladrão segue-se a mesma idéia. As crianças dividem-se em duas turmas, separando-se quem é ladrão e quem é a polícia, sendo aqueles os que se esconderão, fugindo da polícia que os procura. Bom evidenciar que o polícia e ladrão é uma variação do capitão-de-campo-amarra-negro.

Dessa forma, os participantes se dividem em dois grupos: uns são polícias e os outros são ladrões. Os primeiros contam até certo número enquanto os outros se escondem. Ao final da contagem, os polícias saem atrás dos ladrões. Quando estes são presos, os grupos se revezam, combinando com antecedência quantas vezes irão se revezar.

A brincadeira consiste em um grupo tentar prender ou matar os membros do outro grupo. Para isso, é necessário surpreender o adversário, ou seja, chegar ao próximo sem ser visto ou ver primeiro e atirar. Normalmente, os participantes usam objetos representando armas, revólveres de brinquedo ou o próprio dedo, com os quais podem prender ou atirar no inimigo. Gutemberg (2006) lembra que brincou muito de polícia e ladrão, que corria bastante:

Essa brincadeira traz grandes lembranças[...] a gente costumava brincar por volta das 23h, até de madrugada[...] a gente usava bicicletas

lanternas e valia se esconder em qualquer lugar do bairro[...]incluindo matagais, jardins, telhados de casas[...] uma vez quase fomos mortos a tiros.. um vizinho achou que era assalto e saiu de espingarda na mão[...] quase atirou, quando me viu[...] mas conseguiu reconhecer a tempo, [ri]. Isso foi nas primeiras semanas; depois o pessoal se acostumou com a brincadeira e não saíam mais de arma em punho.. foi uma época muito legal.

Algumas vezes há uma delegacia para onde são levados os ladrões presos, que podem ser salvos pelos parceiros, aproveitando descuido dos policiais. Henrique (2006), cuja infância foi na década de 70, em Natal, lembra que os colegas mais espertos escondiam-se e era difícil capturá-los, enquanto outros escondiam-se na própria casa e voltavam somente quando os últimos eram capturados. O combinado era que, ao terminar a brincadeira, um dos policiais saísse pela rua e chamasse todos: “terminou a brincadeira, os bandidos venceram”. Não existe sorteio para ver quem vai ser polícia ou ladrão. A escolha é livre. Vence o grupo que conseguir prender ou matar todos os adversários.

Em Sibaúma, Zinho (2006) e seus amigos relatam o “marrom”, em que um grupo fugia do outro. O primeiro grupo a correr teria que fugir e se esconder do outro que ia perseguir. Se pegos, ficavam aprisionados em um local, esperando todos os outros integrantes do grupo serem capturados. Por exemplo: cinco pessoas de um lado e cinco de outro se espalhavam; quando dito ‘marrom!’, um grupo tenta pegar o outro. Eles lembram, também, do “rendido”, cuja idéia era a mesma do marrom, só que o objetivo é pegar uma criança do outro grupo e fazê-la ‘render’. Por exemplo: a criança fugia e iria lutar ao máximo contra os

demais colegas que a persegue, chegando uma hora em que estava muito cansada, se 'rendendo'.

## **PULA CARNIÇA**

A brincadeira da carniça, conhecida também no estado por pula-sela, consiste num alinhamento de crianças, em rápido deslocamento, uma a uma, pulando sobre as costas dos companheiros parados e curvados, apoiando as mãos nas coxas. O pular carniça é uma brincadeira em que um se abaixa/agacha e os outros pulam por cima usando as costas como ponto de apoio para o impulso.

Existem variações da brincadeira. Primeiro, escolhe-se um participante para ser 'carniça' e os outros são os 'mestres', que pulam sobre aquele. Outra forma da brincadeira é que, pulada a última carniça, o jogador corre e pára adiante, esperando que os demais saltem sobre ele, como explica Gomes (2006):

Fica numa fila de três a quatro pessoas e um sai pulando por cima dos outros; se não conseguir pular, sai da brincadeira. Pula-se um por cima do outro, apenas para brincar. Brincava por volta dos meus 10 anos, brincava na escola com a turma, geralmente na hora do recreio; ou então, na rua com os colegas da vizinhança. Era divertido, de vez em quando surgia um empurrão no colega, fazendo-o cair.

Outra modalidade da brincadeira é aquela em que as crianças se dividem em grupos. Um dos grupos, indicado por sorteio, deve 'selar', ou seja, colocar-se em fileira, havendo um espaço entre as crianças de aproximadamente dois metros, inclinando o tronco para frente e apoiando as mãos nos joelhos enquanto o outro grupo deve saltar por

sobre cada um dos colegas selados - os que se encontram agachados -, apoiando as duas mãos nas costas destes e afastando simultaneamente as duas pernas. A um sinal, a última criança de cada coluna deve saltar sobre os que estão parados e agachados à sua frente. Quando chegar ao primeiro da fila, deve posicionar-se dois metros à frente deste e dar um sinal para que a última criança comece a saltar.

Essa brincadeira era muito praticada pelas crianças num lugar descampado, cheio de areia, ou na rua, brincava-se em qualquer local de pular carniça. Há outras variações dessa brincadeira, apresentando níveis de dificuldade, como por exemplo: um participante 'carniça' começa com as mãos apoiadas nos joelhos, bem agachado, e pode ficar no seu tamanho normal, para o salto dos 'mestres', caso estes consigam pular a estatura indicada.

Outra variação do jogo permite ao líder do grupo de saltadores -o primeiro a saltar -, criar formas diferentes de ultrapassar os colegas selados, o que deve ser imitado por todo o restante do grupo. Se, por exemplo, o líder gritar: 'esborrachar melancia', ao ultrapassar os colegas selados, todos devem soltar um pouco o apoio das mãos sentando ligeiramente sobre as costas dos selados, como se estivessem montados em um cavalo.

## **PULAR CORDA**

O pular corda é uma brincadeira com quadras e parlendas<sup>5</sup>, em que duas crianças batem uma corda, que

---

<sup>5</sup> Literatura popular constituída pelo encadeamento de palavras, em forma versificada, recitado com rapidez em jogos infantis para seleção de dirigentes ou iniciador do jogo.

sobe e desce em movimento constante, enquanto as demais pulam na cadência marcada, muitas vezes, por versos cantados ou declamados. As crianças não param com os pés no chão com essa série de brincadeiras acompanhadas de música que compõe o ritmo. A corda de pular sempre foi um dos mais animados e queridos brinquedos infantis, permitindo inúmeras possibilidades de variação em seu uso. Há, entretanto, alguns modos de pular corda que merecem a preferência das crianças.

Vários ritmos são criados para melhor diversão na brincadeira. As crianças reúnem-se, muitas vezes, na frente de casa ou no quintal para brincar de pular corda. A brincadeira se realiza coletivamente e, para isso, duas crianças seguram, uma de cada lado, as pontas da corda, impulsionando-a para que outras crianças entrem em movimento e, sem tocar na corda, pulem. Nessa brincadeira, a criança se posiciona ao lado da corda, rente ao chão, e só então os colegas começam a bater (girar a corda). Para entrar na brincadeira com a corda em movimento, é preciso esperar que ela fique no alto.

Como lembra Fernandes (2007), algumas vezes pulava-se o 'pimentão', que era o pular rápido, e quem estava bombeando (girando a corda) a corda colocava toda força para que a criança que estivesse pulando errasse ou cansasse. Outra brincadeira era o 'relógio', que para acontecer era preciso de, no mínimo, quatro pessoas. Enquanto a corda estava sendo bombeada, a primeira criança passava correndo pelo meio, sem tocar e sem pular; a segunda que entrasse dava um pulo e saía; a terceira dava dois pulos e saía, e assim sucessivamente, até terminar as horas do relógio.

Uma outra modalidade consistia em ao mesmo tempo pular, cantar e fazer o que era pedido pela música, que dizia: "Um homem bateu à minha porta / e eu abri / senhoras e senhores / ponham a mão no chão (e a criança, dentro da corda, põe a mão no chão) / senhoras e senhores / pulem num pé só (e a criança, dentro da corda, pula com um pé só) / Senhoras e senhores / dêem uma voltinha (e a criança, dentro da corda, dá uma volta)/ E va 'pro' olho da rua!" (e a criança tem de "sair" da corda).

Há também o "Aumenta-aumenta", em que duas crianças seguram a corda pelas pontas, bem próximo ao chão, e as outras pulam. No entanto, a altura da corda vai aumentando aos poucos, ficando apenas um participante capaz de pular a corda àquela altura.

No "Chicotinho queimado" o grupo se organiza em um círculo e uma criança fica no centro, segurando a corda por uma das pontas. Então ela gira a corda rente ao chão e as outras pulam. Vence quem nunca for tocado pela corda. No "Zerinho", duas crianças batem a corda e as demais devem passar por ela sem esbarrar, calculando a altura e a velocidade ideais. Já no "Foguinho", duas crianças começam batendo corda em um ritmo e, aos poucos, aumentam a velocidade, terminando quando a criança esbarra na corda.

São inúmeras as modalidades na brincadeira de pular corda. As crianças adoram e pulam até cansar, sendo substituídas por outras, repetindo toda a brincadeira.

## **QUEBRA-CANELA**

Brincadeira também conhecida como "armadilha". Nela, o alvo seriam os inocentes, aqueles que não estavam a par do planejamento da armadilha dos demais garotos.

Geralmente acontecia em grandes terrenos baldios, fazendo daqueles menos espertos presas fáceis, como relata Cunha (2007):

Era num terreno baldio. Toda tarde a gente se reunia, não precisava chamar ninguém, todo mundo já sabia o horário de brincar. A gente cavava um buraco em torno de 80 cm de profundidade, de largura 30 cm, e colocava folha de coqueiro e cobria com terra, ficando rente ao chão. Alguns dos meninos sabiam da existência do buraco, outros não. Daí, a gente combinava de brincar de tica ou pega-pega para assim fazer os meninos se movimentarem pelo espaço até caírem no buraco. Quando um caía, a gente ria demais, era muito engraçado [risos...].

A brincadeira era motivo de confusão entre a garotada, à medida em que se caía no buraco um inocente, causando insatisfação e descontentamento a quem parava no buraco, pois a cena era muito engraçada.

## **QUEDA DE CORPO**

Brincar de queda de corpo exigia força e equilíbrio de seus participantes. Dois meninos se posicionam um de frente para o outro na beira de um rio e, ao sinal de partida, os dois se atacam em pé, na intenção de desequilibrar e derrubar seu oponente dentro do rio.

Em Angicos, os meninos se reuniam na beira do rio para se refrescar, quando, então, o desafio de queda de

corpo começava. Quanto melhor o “cabra”, mais pessoas ele derrubava, e quem levava a queda era malhado pelos outros que assistiam à brincadeira.

## **QUEIMADA OU BALEADA**

A queimada é um tradicional jogo com bola para crianças. Também conhecida no nosso estado por baleada, é realizada em um local espaçoso, como um campo de areia, no qual é marcado o centro com um traço formando dois grupos, ficando cada grupo em um lado do campo. No fundo desse campo são marcadas novas linhas, que marcam o poço, para onde devem ir os jogadores “queimados”. Gomes, J. (2007) diz que na hora da escolha selecionavam-se as meninas mais fortes e a dona da bola, que tirava no par ou ímpar com outra pessoa, e começava a escolher as equipes para jogar. Quando as equipes eram em número desigual, uma das participantes ficava com “duas vidas” - podia ser baleada e ficaria no mesmo canto.

Acontece a divisão para quem fica com o campo e quem fica com a bola, começando o grupo que tem a bola em mãos. Assim, tem-se início o jogo, em que um jogador de um dos grupos pega a bola e a atira no grupo adversário. As jogadas são sempre alternadas por equipe. O objetivo é “queimar” alguém. Um jogador é queimado quando a bola bate nele e depois cai no chão. Se a bola é agarrada por qualquer membro da equipe, o jogador é salvo. Se a bola bate em um jogador e depois em outro, sempre o último jogador em quem a bola bateu é que é o queimado. O jogador queimado vai para o poço, que fica atrás da linha de fundo do campo adversário.

Quando algum jogador da equipe está no poço, pode-se tentar salvá-lo “cruzando” a bola para ele, isto é,

arremessando a bola bem alto para que ela alcance o poço sem que nenhum jogador adversário a agarre. O jogador que está no poço tentará "queimar" um adversário, conquistando, assim, o direito de voltar para o seu campo. Mas, não é obrigatório que a equipe que tenha algum jogador no poço adversário cruze as bolas para ele, ela poderá simplesmente continuar tentando queimar os adversários. Por fim, ganha o jogo a equipe que "queimar" todos os jogadores adversários.

## **RENDIDO**

O rendido era uma brincadeira com uma boa dosagem de agressividade, muito vivenciada pelas crianças de Caicó, na década de 70. Parecida com a brincadeira de polícia ladrão atual, entretanto com algumas particularidades. Nessa brincadeira, tipicamente masculina, as crianças se dividiam em dois grupos e se espalhavam por uma área previamente delimitada pelos participantes: cerca de dois a quatro quarteirões no entorno da rua.

Cada equipe circulava nas ruas, normalmente em pequenos grupos, a procura de membros do grupo adversário. Ao encontrá-los, entravam em perseguição até pegá-los e agarrá-los. Ao fazer isso, procuravam sufocar o adversário, agarrando-o no pescoço, até o menino não agüentar, e pedir para soltá-lo. Para isso, ele teria que gritar: "estou rendido". Ao fazer isso, era eliminado imediatamente da brincadeira.

A brincadeira acabava quando um grupo rendia todos os membros do outro grupo, pois a criança que fosse rendida não participava mais daquela partida. Ficava apenas assistindo à brincadeira. Medeiros Filho (2007) relata que a brincadeira era um pouco violenta e que era comum chegar

em casa todo machucado, cheio de arranhões e manchas vermelhas:

Diferente do polícia e ladrão que o cabra pega o outro e tem que levar para a "cadeia", no rendido não. Você tinha que pegar o camarada, no meio da rua, e ali é como se fosse uma briga. Joga-se o cabra no chão, já ia para cima, e pegava-se no pescoço. É como se fosse hoje, briga de luta livre. E eram dois grupos. E, quando você pegasse um daquele grupo, para rendê-lo tinha que gritar "rendido". [...].

## **ROLADEIRA**

A roladeira é um brinquedo bastante simples, construído com lata vazia de leite ou óleo, arame e corda fina. Os meninos pegavam uma lata, furando-a dos lados com um prego, colocavam o arame e fechavam-na posteriormente. Mas, antes de fechada, a lata era cheia de areia molhada. Fato interessante é que essa areia tinha a função de deixar o 'carro' pesado e fazer barulho, marcando, também, o local percorrido pela criança. Assim, quando a lata começava a esvaziar, dado os furos nas laterais, logo era aberta para ser enchida com mais areia. Em seguida, se prendia a corda e começava-se a brincadeira do rolamento, puxando a corda que arrastava a lata.

Chagas (2006), que teve infância na década de 70, diz que vivia procurando latas para fazer seu carrinho, e que o melhor era prender o maior número de latas para sair puxando, e com duas latas já se tinha um vagão. Dadas as condições ambientais da época, quando não havia tantos batentes e calçamentos pelas ruas, a lata moldava a terra em que passava, sendo este brinquedo bastante manuseado e construído pelos meninos.



FIGURA 23 - ROLADEIRA

### **SALVA LATINHA**

A salva latinha é uma brincadeira que normalmente ocorre durante a noite, como se fosse um esconde-esconde diferente. Esse jogo reúne um bom número de participantes, dentre os quais se escolhe um para proteger a lata e procurar as outras crianças que estarão escondidas. Daí, ele contará até 50 e vai rumo à busca; achando uma das pessoas escondidas, corre até a lata, bate nela e diz: "Sicrano que está em tal lugar", então, essa pessoa que foi capturada ficará presa observando o jogo, mas, caso errasse a chamada dela, a criança teria direito a se esconder novamente. Se por acaso existisse uma ou mais pessoas presas, quem não estivesse poderia salvar todo mundo, tendo que fazer isso sem ser preso, chegando sem ser notado, e chutar a latinha para bem longe, dando tempo para que quem estivesse preso pudesse correr e se esconder novamente.

A brincadeira só se encerrava quando todos fossem pegos, sendo assim o primeiro que foi preso, seria o iniciante da nova da brincadeira, tendo que procurar e proteger a latinha ao mesmo tempo, assim como os outros fizeram.

## **SOLDADINHO DE CASTANHA DE CAJU**

O soldado da castanha de caju era também uma brincadeira comum entre os meninos do nosso estado. Os soldados feitos das castanhas de caju eram instrumentos dos meninos para simular combates de guerra.

Os meninos arrumavam toda a 'tropa' de soldados e ficavam a guerrear. Silva, A. (2006) relata que juntava as castanhas, caídas do pé, e as arrumava como uma tropa de soldados. Fazia uma 'ruma' de areia para proteger o esquadrão de castanhas. E, muitas vezes, compravam na venda uma biloca para servir de bola de canhão e colocar a 'castanha soldado' abaixo. Imaginação para brincar era o que não faltava. As castanhas apresentavam diferenças de tamanho o que contribuía na definição das 'patentes', em que a castanha maior era sempre o chefe.

## **SOMBRINHA DE FOLHA DE MAMOEIRO**

Uma simples folha de mamoeiro se transformava num guarda-chuva e com ele as crianças saíam desfilando pelas ruas, tanto em dias de sol quanto em dias de chuva, batendo papo umas com as outras, imitando as donas de casa quando saíam portando sombrinhas para se proteger do sol ou da chuva. Era um brinquedo simples, já que encontrava-se essa folha em qualquer fundo de quintal ou terreno.

## **TAPA**

O tapa é um brinquedo feito a partir de dobradura de papel, cuja maior graça é poder assustar pessoas com seu barulho. Para fazê-lo, dobra-se a quarta parte de uma folha de papel, fazendo-se em uma das extremidades a

tradicional dobra para barquinho ou chapéu. Depois, segura-se na ponta que não foi dobrada e assopra-se dentro do “chapeuzinho”, que poderá ser batido repetidas vezes sobre uma superfície, imitando as batidas de um tapa.

## **TELEFONE DA CAIXA DE FÓSFORO**

Para a brincadeira do telefone da caixa de fósforo pegava-se duas caixinhas e amarrava um cordão ligando as duas. Esse cordão era de comprimento bem extenso para as crianças ficarem em lugares distantes. A intenção da brincadeira era fazer com que os participantes se comunicassem. A gritaria era grande, uma vez que as crianças falavam em voz bem alta para as outras, de cada lado do cordão, pudessem ouvir.

## **TILA**

Jogo praticado por dois ou mais jogadores, com bila/bilocas ou pedras de seixos rolados. Cada jogador, de posse de sua biloca ou pedra, procura acertar/tilar na do outro. O jogo inicia-se com cada jogador arremessando sua pedra em direção distinta dos outros. Era uma forma de se precaver contra o ataque do oponente. A partir daí, os jogadores tentavam acertar na “tecadeira” (ver glossário) dos outros. Havia duas possibilidades para isso: podia-se tilar/tocar na pedra ou biloca adversária, ou então, chegar à distância de um palmo, medido com a própria mão do jogador. Quando isso acontecia, o jogador que teve sua tecadeira tilada estava eliminado do jogo.

Várias estratégias eram utilizadas para se ganhar o jogo. Quando o jogador arriscava acertar na pedra ou biloca do outro, tinha, basicamente, duas possibilidades: jogar com muita força a sua pedra ou biloca, para parar bem

distante do adversário, caso errasse o alvo; ou jogar mais devagar e com mais precisão, arriscando-se, ao errar o alvo, ser presa fácil, pois sua pedra ou biloca pararia muito próxima do adversário.

O jogo podia ser “a brinca” ou “a vera”. No caso de ser “a vera”, os jogadores determinavam, previamente, o que deveria ser posto na disputa. Podiam ser bilas/bilocas ou notas de carteira de cigarro. Nesse momento, também, determinava-se a quantidade a ser apostada. Ao ser atingido, o jogador deveria se retirar do jogo e pagar a aposta combinada.

No interior do estado, os meninos utilizavam a tila para percorrer grandes distâncias a pé. Medeiros Filho (2007) conta que quando morava na zona rural de São João do Sabugi, a escola ficava distante de sua casa, então, ele costumava ir para a escola brincando de tila com seus colegas.

## **TRATOR DE CARRETEL**

O carretel era um fascinante brinquedo, uma espécie de carro, pois lembra Silva, M. (2007), que teve sua infância na década de 60 na cidade de Macau, que o carretel subia até superfícies elevadas quando lhe era dada uma boa tração. João Amado (2007), autor português, em suas pesquisas sobre brinquedo popular, destaca outras denominações para o carretel, tais como: *tractor*, tanque, carro de assalto, carro de sabão, carrinho e carreta. Segundo ele, o brinquedo foi moda na Europa e na América, logo após a Segunda Guerra Mundial, uma vez que proporcionava uma divertida brincadeira, tanto entre crianças quanto adultos.

De acordo com as lembranças do Silva, M., o brinquedo era construído com sucata de carretel de linha – antes produzido da madeira –, o que hoje normalmente não se encontra nas botiques, fato que também contribuiu para o desaparecimento demasiado do brinquedo. Além do carretel, se utilizava um pedaço de vela nas extremidades, juntamente com um palito, fazendo o ponto ideal para torcer e dar movimento e velocidade ao brinquedo. Sobre a tração, comenta o entrevistado: “Para dar a tração nele a gente criava uns dentes [cavidades] na lateral e a pressão era dada com liga de dinheiro, daí rodava, rodava, rodava e depois soltava”. O desenrolar da liga, então, era acompanhado do movimento do carretel, o qual tinha o

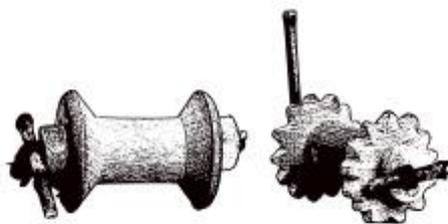


FIGURA 24. - TRATOR DE CARRETEL DE LINHA espaço percorrido de acordo com a pressão dada inicialmente na liga.

## **TRATOR DE LATA DE SARDINHA**

Carrinho confeccionado pelos próprios meninos a partir de uma lata de sardinha depois de usada. Para fazer

um trator de lata de sardinha, abria-se a tampa da lata até um certo ponto em que fosse possível levantá-la e dobrá-la formando o capô do carro. As rodas poderiam ser de cortiça ou de pedaços de borracha dos chinelos antigos e eram encaixadas por algum arame que transpassava horizontalmente a latinha, através de uns furos feitos na base.



FIGURA 25- CARRINHO DE LATA DE SARDINHA

## **TRIÂNGULO**

Jogo realizado com três jogadores em volta de um triângulo, desenhado no chão de terra batida, preferencialmente molhado pela chuva. O instrumento da brincadeira era um pedaço de ferro com a ponta afiada. Seu objetivo era fincar o ferro no chão com arremessos precisos, procurando dar voltas no triângulo, tracejando linhas retas ao ligar os pontos marcados pelo furo na areia. Ao fincar o ferro no chão, o jogador faz um risco de finco a finco ligando pontos, direcionando as linhas quebradas, dando voltas em torno do triângulo, até que um consiga “fechar o jogo”, isto é, acertar na própria risca tracejada na última volta.

Para definir qual era a ordem de início do jogo, fazia-se uma risca no chão e os jogadores faziam suas tentativas

para fincar o ferro em cima da linha ou o mais próximo possível. Após definir as seqüências dos jogadores, na ordem do mais próximo ao mais distante, o primeiro jogador começa percorrendo o redor do triângulo, jogando o seu ferro no chão e tracejando as linhas retas. A estratégia era dar voltas (passeios) no triângulo com linhas cada vez mais próximas umas das outras, pois isso dificultaria as jogadas dos adversários.

O jogo só passaria para o outro participante quando o jogador da vez não conseguisse fincar o ferro no chão ou cruzasse a própria linha ao ligar um ponto a outro. O próximo jogador teria que iniciar suas tentativas a partir do início do triângulo, percorrendo o trajeto entre as linhas tracejadas pelo jogador anterior, jogando seu ferro entre uma linha e outra, sendo proibido fincar em cima da linha do outro ou passar por cima. Isso requeria muita habilidade, pois uma das estratégias do jogo era deixar as linhas mais próximas possíveis, para dificultar a jogada do adversário. Ao sair do tracejado feito pelo jogador anterior, o participante da vez começaria a sua estratégia de fechar o jogo, dando "passeios" em volta do triângulo. O jogo só encerraria quando um dos três jogadores fechasse o jogo.

## **TRIÂNGULO COM BILOCAS/BILAS**

Outra variação de jogo de bila ou biloca é o "triângulo", riscado no chão em um espaço de terra batida ou molhada pela chuva, dentro do qual são colocadas várias bilas/bilocas para a aposta. A quantidade de bilas/bilocas a serem "casadas" é definida previamente, antes do início do jogo. Entretanto, se alguém fizesse o desafio do "corça", a aposta duplicava, e o perdedor tinha que pagar em dobro.

Nessa brincadeira não há quantidade de jogadores definida e cada participante coloca de um a dez pares de bilocas dentro do triângulo. De pés junto, próximos ao triângulo, os jogadores tiram o ponto, jogando suas bilas/bilocas privadas (bolas de teco ou bitelo) em direção a uma risca, distante uns 5 m do triângulo. A seqüência dos jogadores será definida pela maior ou menor proximidade das bilas/bilocas em relação à risca. Os jogadores cujos tecos passassem da risca ficavam por último e, se houvesse mais de um, entravam na “rabeira” da fila, obedecendo à seqüência que iniciaram as tentativas para a risca. O tibelou teco era bila/biloca privada do jogador. A esse respeito Medeiros Filho (2007) explica:

Porque na bila seria escolhido pelo tamanho, seria escolhido pelo forma, porque se ela fosse oval não dava certo, porque você joga a bila para um canto e ela vai para o outro, quer dizer. [...] porque tem de escolher um de presença, bonito que você acha; de cor diferente, por que ele tem que bater nas outras bilas se diferenciar [...].

Definida a ordem de início do jogo, arremessa-se o teco em direção ao triângulo. A forma de impulsionar o teco variava de região para região. No Seridó, o impulso é dado com o dedo médio, segurando-o com o indicador da outra mão, e soltando-o com força para impulsionando o teco, que tinha que deslizar rente ao chão. Em Natal, o arremesso é feito segurando o teco com o indicador e polegar e, para dar o impulso, estende-se o polegar com velocidade, empurrado o teco. Já em Mossoró, o teco é arremessado segurando-o com o indicador e o polegar.

O objetivo do jogo era tirar as bilocas de dentro do triângulo, sem que o “teco” parasse dentro. Se isso

acontecesse, o jogador sairia do jogo e teria que devolver todas as bilas/bilocas que havia tirado do triângulo, e, se aposta fosse com o “corça”, teria que devolver em dobro. O jogador também poderia tirar o outro do jogo. Isso só poderia acontecer se o jogador tirasse alguma biloca do triângulo, pois assim, virava o “onça”, como se chamava em Caicó, ou “matão”, denominação usada em Natal, e poderia eliminar qualquer jogador, bastando acertar no “teco” do outro para “matá-lo”.

O jogo acabava quando não havia mais bilas/bilocas dentro do triângulo ou quando todos os jogadores fossem mortos, restando apenas um. Dessa forma esse jogador poderia “raspar” o triângulo.

Havia várias expressões específicas do jogo do triângulo, como “matão” ou “onça”, que se refere ao direito de tilar, e “raspa”, que consiste no grito de quem está vencendo o jogo, acionando os demais participantes a atacarem as bilocas do triângulo e, dessa forma, encerrar o jogo. “O tumulto era grande, pois todos se direcionavam de uma só vez onde estavam as bilocas a fim de recuperar suas bolas” (BARROS, 2007). Pedir “limpo” era a expressão utilizada quando o jogador queria limpar o terreno à sua frente para poder jogar com mais facilidade.

## **XIPOCA**

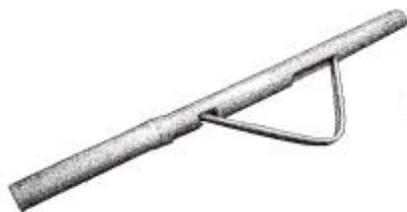
A xipoca é uma espécie de arma que servia para arremessar projéteis. Feita de um canudo de taquara, era semelhante ao bambu, presente nas margens dos rios da região Seridó do estado, medindo mais ou menos 30cm de comprimento e um êmbolo feito de madeira resistente e pouco maior do que o tamanho do tubo, que deve correr dentro do canudo. A munição era feita de pedaços de papel

molhado e amassado em forma de bolinhas e colocada no tubo a ponto de disparar. Lembra Barros (2007), que, além de bolinhas, poderia ser canudo de papel e que, em muitas vezes, buscava-se artifícios para tornar a brincadeira mais interessante, indo, portanto, extrair um líquido verde de uma árvore perto de sua casa e passar na ponta do canudo de papel para que, ao disparar, bater na roupa do colega e ficar a mancha, que sinalizava quantas vezes o colega foi acertado e, conseqüentemente, definia quem ganhava a guerra – o moleque que tivesse menos marca de tiros.

O processo de disparo do projétil segue uma seqüência:

Com a mão esquerda segurava-se o tubo, com o polegar sobre o tampão de papel. Encostava-se a vareta apoiada no peito e empurrava-se. No momento que estivesse bem comprimido o ar, tirava-se o polegar esquerdo e o projétil de papel soltava, dando um pequeno estompido. Recomeçava-se então o municiação (ARAÚJO, 1966, p. 353).

Como pode-se perceber, esse brinquedo era utilizado na brincadeira conhecida como "guerra", realizada entre dois grupos de crianças.



## ZARABATANA DO MAMOEIRO

Feita do talo do mamoeiro, a zarabatana é inspirada em uma arma de caça indígena. Entretanto, o brinquedo não possui função de caçar, mas somente de guerrear com outras crianças, atirando-lhes sementes e bolinhas de papel. O formato cilíndrico e oco do talo facilita que sejam introduzidas as “munições”, que serão assopradas e projetadas na direção que a criança quiser.

Muitas “guerrinhas” eram feitas com essa poderosa “arma”. Mas, tudo durava somente um dia, pois, logo após a brincadeira, o talo começava a murchar e logo era esquecido e substituído por outro.

Em Caicó, fazia-se o projétil da zabaratana como se fosse uma flecha. Para a sua confecção, usava-se um palito de coqueiro e, na sua ponta, amarrava-se com linha, um alfinete ou agulha. Na outra extremidade colocava-se uma “piúba” de cigarro para contrabalancear o peso. Para sua construção, usava-se, também, o talo da folha de mamoeiro. Em algumas cidades, como Mossoró e Natal, registrou-se a zarabana feita com cano de antena de televisão e a flecha feita com pedaço de bucha de lavar louça amarrada no fundo de uma agulha. Para esses tipos de zabaratana, a brincadeira preferida era o tiro ao alvo, já que a flecha fincava-se com facilidade em papelões e troncos de madeiras.



FIGURA 27 - ZARABATANA DE MAMOEIRO

## REFERÊNCIAS

ADELSIN. *Barangandão arco-íris: 36 brinquedos inventados por meninos*. Belo Horizonte : Adelsin, 1997.

ALENCAR, Edigar de. R.J. *Revista Brasileira de Folclore* 11(29) 5 - 23 jan. abril. 1971.

ALMEIDA, José Augusto de. *Brincadeira de criança*. Entrevistador: Priscília Janaína Dantas de Lima. Santana do Seridó 2007. 1 CD-Row (60 min.).

AMADO, João. *Universo dos brinquedos populares*. 2. ed. Coimbra :Quarteto Editora, 2007.

ARAÚJO, Alceu Maynard. *Folclore nacional: danças, recreação, música*. [São paulo]: Edições Melhoramentos, 1966.

ARAÚJO, Clarindo Batista. *Relato da castanha*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2004. 1CD- Row (60 min).

ARAÚJO, Maria Elíozí. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Lerson Fernando. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

ARAÚJO, Terezinha de. *Brincadeira do anel*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

ARIÈS, Philippe. *História Social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1986.

AZEVEDO, Eliane. *Pular é viver. Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min)

BARBOSA, Gustavo. *Brincadeiras de meninos*. Entrevistadora: Caroline Cristina de Arruda Campos. Natal, 2007. 1 CD-Row (60 min).

BARBOSA, Neneca. *Folguedos Nordestinos*. Disponível em: < [http://beloalvorecer.blogspot.com/2007\\_09\\_01\\_archive.htm](http://beloalvorecer.blogspot.com/2007_09_01_archive.htm) l>. Acesso em: 25 jan. 2007.

BARBOSA, Virgínia. *Corrida de argolinha*. Disponível em: <<http://www.fundaj.gov.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=16&pageCode=300&textCode=6283>>. Acesso em: 25 de novembro de 2007.

BARROS, Alan. *Peripécias na rua do Condor*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Natal, 2007. 1 CD-Row (60 min.).

BATISTA, João. *Galopar a cavalo*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min)

BENJAMIM, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo : Summus, 2002.

BEZERRA, Vicente Alves. *Infância em Lagoa de pau*. Mossoró, 2006. CD-Row (60 min.).

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. Coleção: Questões da nossa época, nº 43. São Paulo: Cortez, 2001.

\_\_\_\_\_. *A criança e a cultura lúdica*. Rev. Fac. Educ., São Paulo, v. 24, n. 2, 1998. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 12 Mar 2007.

CALIXTO, Afonso. *Brinquedos Tradicionais Infantis de Olímpia*. Anuário do Folclore, 1984.

CÂMARA, Lúcia. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Melhoramentos, 1984.

\_\_\_\_\_. *Superstição do Brasil*. 4. ed. São Paulo : Global, 2001.

CAVALCANTE, Firmino Holanda. *Na calçada dos Sabiás*. Entrevistador: Marcus Vinícius de Faria Oliveira., 2007. 1 CD- Row (60 min.).

CHAGAS, Francisco das. *A roladeira*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

- COSTA, Tânia. *Amassando o barro*. Entrevistador: Equipe de pesquisadores. Natal, 2008. 1CD- Row (60 min).
- CUNHA, Marcones da. *Aventuras de pequeno*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Natal 2007. 1 CD-Row (60 min.).
- CUNHA, Nelson Pereira da. *Brincadeiras de menino*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Natal 2007. 1 CD-Row (60 min.).
- D. ANAZILDE. *Cozinhado*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Caicó, 2006. 1CD- Row (60 min).
- D. JOSEFA. *Bonecas*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Sibauma, 2006. 1CD- Row (60 min).
- DANTAS, Elisa. *Memórias de uma poetisa*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Acará 2007. 1 CD-Row (60 min.).
- DARQUINHA. *Bolo de areia*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).
- ELISA DANTAS. *Bonequinhas*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).
- ELKONIN, Danill B. *Psicologia do jogo*. São Paulo : Martins, 1998.
- EVANGELISTA DE OLIVEIRA, Antônio. *Lembranças da infância em lagoa de pau*. Entrevistador: Marcus Vinícius de Faria Oliveira; Lerson Fernando dos Santos Maia. Mossoró, 2006. 1 DVD- Row (60 min.).
- EVARISTO, Manoel. *Medonhices no sítio Canto*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Martins 2007. 1 CD-Row (60 min.).
- FARIA OLIVEIRA. Marcus Vinícius. Saudades do Seridó. Caroline Cristina de Arruda Campos. Natal, 2007. 1 CD-Row (60 min).
- FERNANDES, Maria Itamar Andrade O. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min)

FERREIRA, Josefa Célia Ramos. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

FIGUEIREDO, Filho, G. de. *Folgedos Infantis Carisienses*. Fortaleza : Imprensa Universitária, 1966.

FILHO, Francisco de Assis Gomes. *Palito*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Mossoró, 2007. 1CD- Row (60 min)

FLORENÇO, Francisco. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

FRANCISCO, Rubens. *Traquinagens de menino*. Entrevistador: Priscília Janaína Dantas de Lima. São Paulo do Potengi 2007. 1 CD-Row (60 min.).

FRANSUELSI EVANGELISTA, Oliveira. *Capoeira*. Mossoró, 2006. 1 CD-Row (60 min.).

GALVÃO, Iara Marília Moura. *Recordar é sempre viver*. Entrevistador: Priscília Janaína Dantas de Lima. Natal 2007. 1 CD-Row (60 min.).

GOMES, Joana. Imburana. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

GOMES, Vânia de Fátima. *Casinha*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

GOMES, Vademir Azevedo. Aro de bicicleta. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

GUTEMBERG. *Polícia e ladrão*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

HALBWACHS, Maurice (1877-1945). *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.

HENRIQUE, Sandro. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

JACIRA ALVES. *Lembranças da Pedro Velho*. Entrevistador: Marcus Vinícius de Faria Oliveira. Natal, 2006. 1 DVD- Row (60 min.).

JOÃO HELDES. *Cavalo de pau xadrez*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Janduís, 2007. 1CD- Row (60 min)

JOAQUIM DAS PORTEIRAS. No pé da serra. Florânia, 2006. 1CD- Row (60 min).

JOSÉ ALMEIDA, Augusto. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

KISHIMOTO, Tizucu Morchida (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

\_\_\_\_\_. *Jogos tradicionais infantis: o jogo a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar, 2001.

LAURINDO, Francisco. *Revivendo a infância*. Entrevistador: Priscília Janaína Dantas de Lima. Umarizal 2007. 1 CD-Row (60 min.).

LIMA, Jenoveva Alves de. *Minha infância no Baixio de Nazaré*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Cel. João Pessoa 2006. 1 CD-Row (60 min.).

LIMEIRA, Virgínia. *Elástico*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

MACHADO, Marília Marcondes. *O brinquedo sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2001.

MAIA, Rodrigo. *Revista Metrôpole*. Disponível em: <[http://www.cpopular.com.br/metropole/conteudo/mostra\\_noticia.asp?noticia=1412300&area=2230&authent=220357754542122331564744701311](http://www.cpopular.com.br/metropole/conteudo/mostra_noticia.asp?noticia=1412300&area=2230&authent=220357754542122331564744701311)>. Acesso em: 25 Jun 2007.

MAIA, Lerson Fernando dos Santos. No Alecrim. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2008 1CD- Row (60 min).

MARÍLIA, Iara. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

MARTINS, Francisca. *Recordando os bons tempos*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Natal 2007. 1 CD-Row (60 min.).

MEDEIROS DE BARROS, Adriano. *Recordações de Piau*. Timbau do Sul, 2006. 1 CD- Row (60 min.).

MEDEIROS FILHO, José Venceslau. *Memórias da Rua do Serrote*. Entrevistador: Marcus Vinícius de Faria Oliveira. Caicó, 2007. 1 CD- Row (60 min.).

MEDEIROS, José. *Câmara de ar*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Santa Cruz, 2007. 1CD- Row (60 min)

MEDEIROS, José. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min)

MEDEIROS, Solange. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min)

MELO, Manuel Rodrigues de. *Cavalo-de-pau*. Rio de Janeiro : Ed. Pongetti, 1953.

MELO. Veríssimo. *Folclore infantil*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1985.

\_\_\_\_\_. *Folclore brasileiro*. Rio Grande do Norte. Rio de Janeiro: MEC/FUNARTE, 1977.

MÉRCIA MARIA. *Pedras*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Mossoró, 2007. 1CD- Row (60 min).

NAVARRO, Fred. *Assim falava Lampião: 2.500 palavras e expressões nordestinas*. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.

NETO, Maria José Eduardo de Menezes, Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

- NUNES, Francisco Félix. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).
- OLIVEIRA, João Luiz de. *Lembranças da Travessa São Paulo*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Santo Antônio do salto da Onça, 2007. 1 CD-Row (60 min.).
- OLIVEIRA, Maria Clésia de. *Memórias tímidas*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. Mossoró 2007. 1 CD-Row (60 min.).
- ONOFRE JUNIOR, Manoel. *O caçador de jandaíras*. 2. ed. Natal: Sebo Vermelho, 2006.
- PEREIRA, Nelson. *Cavalo de pau*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).
- PINHEIRO, Lúcia. *Aurora da Serra de são José*. Entrevistador: Priscilia Janaína Dantas de Lima. São Miguel 2007. 1 CD-Row (60 min.).
- PONTES, Fernando A. R.; MAGALHAES, Celina M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*. Brasília, v. 18, n. 2, 2002 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-37722002000200011&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722002000200011&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 25 nov. 2007.
- RIBEIRO, Paula Simon. *Jogos e brinquedos tradicionais*. Porto Alegre/RS: Comissão Gaúcha de Folclore, 2002.
- SÁ, Talita. *Lembranças da praia de Genipabu*. Entrevistadora: Caroline Cristina de Arruda Campos. Natal, 2007. 1 CD-Row (60 min).
- SALES, Débora Camilla Souza de. *Fases do elástico*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).
- SALETE, Maria. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

SENA, Dione. *Barco de papel*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min).

SILVA, Antonio da. *Jangada de coco*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2006. 1CD- Row (60 min).

SILVA, Mardônio Moura da. *Na onda das lembranças*. Entrevistador: Priscília Janaína Dantas de Lima. Macau 2007. 1 CD-Row (60 min.).

SILVA, Nazareno Fonseca. *Lembranças da infância*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min)

SOCORRO, Maria do. *Anel no sítio*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Natal, 2007. 1CD- Row (60 min)

VALENTE, Waldemar. *Folclore brasileiro*: Rio de Janeiro: MEC/FUNARTE, 1979.

VIGOTSKY, Lev. *A formação social da mente*. São Paulo, Martins Fontes, 1988.

WIKIPÉDIA. *A enciclopédia livre*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/categoria:jogos>>. Acesso em: 12 jun. 2006.

ZINHO. *Mancha*. Entrevistador: Vivianne Limeira Azevedo Gomes. Sibauma, 2006. 1CD- Row (60 min).

## GLOSSÁRIO

**APOITO** - é quando uma criança põe em disputa, para um grupo, determinados brinquedos, que, normalmente, eram bilas, confeitos e castanhas. De posse de seus objetos, essa criança convoca o grupo: "é para o apoito", reunindo todos, à sua frente. Em seguida, jogava os objetos para alto e todos os disputam.

**BARROCA** - buraco escavado e retocado com o calcanhar para o jogo do buraco.

**BATER BUCHO** - quando o jogador joga o pião e ele bate de barriga no chão.

**BIBOCA** - Bila/biloca grande. Normalmente era a bila/biloca do jogador.

**BILA DO OLHO** - no jogo do peixe, quando se dizia "vamos buscar a bila do olho", estava-se à procura da caixa de fósforo enterrada que simbolizava o olho do peixe.

**BITELO** - O bitelo é qualquer objeto, mais ou menos leve, podendo ser facilmente derrubado pela castanha impulsionada pelo movimento dos dedos. Geralmente é uma castanha grande que se equilibra de pé, outras vezes uma caixa de fósforo vazia.

**BODOCADA** - ato de atirar com o bodoque.

**BOI** - círculo riscado no chão para a realização do jogo de deitar o pião.

**BOMBEAR** - ato de girar a corda para as outras crianças pularem.

**BOTAR PARA DORMIR** - diz-se quando gira o pião como muita velocidade, e ele fica girando de forma silenciosa.

**BRAÇO SOLTO** - jogada veloz com o pião.

**BRINCA** - é quando não há aposta na brincadeira, que é apenas vivenciada, sem que a criança perca seus brinquedos: bila/biloca, piões, castanhas, entre outros.

**CABRESTO** - linha que prende o papagaio/coruja à linha do carretel. Serve para manter o ângulo de inclinação do papagaio que lhe dá sustentação e equilíbrio.

**CAFÉ COM LEITE** - é quando a criança é muito pequena em relação ao grupo que está brincando ou ainda não tem habilidade suficiente para acompanhar a brincadeira. Então, fala-se que fulano é "café com leite" e as regras da brincadeira não são aplicáveis a ele. Entretanto, a criança participa da brincadeira, que serve como aprendizagem para desenvolver as habilidades e regras necessárias para uma boa participação futura.

**CAJU** - quando ao jogar o pião, ele gira de cabeça para baixo.

**CARRAPETA** - tipo de pião pequeno.

**CASAR** - colocar o (s) seu(s) brinquedos para a disputa ou aposta. Sejam eles notas de cigarro, bilas/bilocas, castanhas, fichas e etc.

**CEROL** - mistura de cola e vidro moído que se passa na linha do papagaio para torná-la cortante.

**CHAVE** - uma outra possibilidade de medição, além do palmo, utilizada no jogo da biloca. Media-se a distância de uma biloca para outra com o polegar e o indicador afastados.

**CORÇA** - quando a criança desafia seus concorrentes para o corça, significa que, ao perder, o jogador tem que pagar em dobro a aposta.

**COLADO** - expressão utilizada para designar a criança que foi pega e que de acordo com as regras do jogo deve permanecer no lugar até o momento em que outra venha descolá-la. Expressão utilizada no jogo da bandeirinha e no tica-cola.

**CORTAR** - ação de cortar a linha da coruja/papagaio do outro, que se soltará no ar.

**CRUZA** - competição entre papagaios/corujas para ver quem derruba o outro, cortando a linha.

**DAR LINHA** - operação de soltar mais linha para o papagaio/coruja “pegar” altura.

**DAR PASSEIOS** - quando o jogador dá voltas ao redor do triângulo, fincado o seu ferro no chão e tracejando linhas.

**DAR PONTO** - fincar o ferro no chão no jogo do triângulo.

**DAR UM PITÚ** - se esquivar, enganar o adversário.

**DEBICAR** - dar socos com a linha ao lado para a coruja/papagaio descer rapidamente. Muito utilizada nas disputas entre dois papagaios, como forma de colocar a linha por baixo do outro para cortá-lo.

**DEDAR** - empurrar a bila/biloca com o dedo, ato que é proibido no jogo do triângulo.

**DEITAR O PIÃO** - colocar o pião no boi (círculo) à mercê das jogadas dos outros competidores.

**DESCAÍDA** - manobra feita pelo empinador, através de puxões na linha, e que, em seguida, a solta novamente para o papagaio/coruja decair suavemente.

**ELÁSTICO** - pedaço de borracha resistente e elástica, utilizada para a fabricação da baladeira. Podendo ser retirado de câmaras de ar grossas, de ligas de soro hospitalar ou de ligas vendidas em mercearias ou feiras livres, chamadas de ligas de avião.

**EMBURACAR** - colocar a castanha no buraco, quando da disputa deste jogo.

**EPIZOIDE** - faixa estreita, utilizada no jogo do peixe, feita no gráfico do peixe, com o objetivo de dificultar o deslocamento do jogador.

**ESPEQUES OU CANÁRIOS** - Pedacos de madeira utilizados para afastar as duas cordas do bodoque, a uma distância de mais ou menos 2 cm.

**FACÃO** - jogada feita com o pião, na qual o jogador inclina o corpo em diagonal e o arremessa com muita força, com o objetivo de acertar o pião que está deitado.

**FECHAR O JOGO** - quando o jogador, no jogo do triângulo, finca seu ferro em cima da própria linha tracejada na volta anterior. Feito isso, ele ganha o jogo, pois impossibilita o deslocamento dos outros jogadores.

**FOFAR** - quando um pião bate no outro que está deitado, mas consegue não rachá-lo, apenas deixa marca.

**FUROU** - errou o chute na bola.

**GANZEPE** - encaixe feito na vara do bodoque para receber a amarração da corda.

**GONÇA** - o mesmo que onça - aquele jogador que na disputa do jogo do triângulo, barroca e tila torna-se habilitado a eliminar os outros adversários.

**GOROU O OVO** - expressão dita para o contador quando na brincadeira de esconde-esconde ou trinta e um alerta, ele denuncia a criança errada.

**GRUDE** - cola caseira feita de goma, coco, açúcar e manteiga utilizada para confecção de vários brinquedos.

**JÁ** - expressão utilizada para chamar a atenção para o início do jogo.

**LICENÇA A BARROCA** - expressão usada pelo "matão" no jogo da barroca/buraco para jogar seu teco na barroca.

**MALHA** - parte de couro da baladeira que abriga o projétil (pedra) para ser arremessado.

**MANCHA** - local pré-determinado em algumas brincadeiras, onde a criança, ao tocar, é salva. Muito usada nas brincadeiras de ticas, esconde-esconde e garrafão.

**MANDAR TELEGRAMA** - colocar na linha do papagaio/coruja um pedaço de papel, que se soltará no alto, ao tocar no cabresto.

**MATAR CARNIÇA** - dizia-se no jogo do pião, quando lascava o pião ao meio.

**MIJAR** - expressão utilizada no jogo da peteca, quando o jogador deixava a peteca cair. Então gritava-se: "fulano mijou".

**MORRER** - ser atingido pela bila/biloca adversária, retirando-se do jogo.

**ONÇA** - o mesmo que gonça - é aquele jogador que na disputa do jogo do triângulo, barroca e tila, por ter completado determinadas ações torna-se habilitado a eliminar os outros adversários.

**PALMO** - unidade de medida utilizada no jogo da biloca. Media-se a distância de uma biloca para outra com os dedos da mão totalmente afastados.

**PEDIR RABO** - quando o papagaio/coruja roda desequilibrado pelo rabo estar curto ou ter se desprendido no ar.

**PEGAR CAVALA** - quando o jogador, no jogo da barroca/buraco, acerta na bila/biloca, permitindo-lhe passar de um buraco a outro.

**PERU** - diz com aquele brincante desorientado no jogo.

**PIMENTÃO** - é quando, na brincadeira de pular corda, aumenta-se o grau de dificuldade, fazendo-se girar a corda com muita velocidade.

**PONTEIRA** - linha com a qual se enrola o pião para fazê-lo rodar.

**QUEIMADO** - no jogo da queimada quando o jogador arremessa a bola, bate no adversário e cai no chão, então se fala: "fulano está queimado".

**RABIOLA** - cauda que dá estabilidade à coruja/papagaio durante o vôo.

**RAPA** - a criança, quando queria bagunçar o jogo da bila/biloca ou da castanha, gritava: "olhe o rapa", e, nesse momento, todos avançavam para apanhar as bila/bilocas ou castanhas que estavam em disputa. Também nesse momento podia-se dar socos nas costas das crianças que se abaixassem para apanhar os brinquedos.

**RATÃO** - jogador, no jogo da biloca, muito habilidoso.

**RÊDE OU SANGA** - redinha de malha entrançada entre as duas cordas do bodoque para receber o projétil - pedra, pelotas de barro cozido.

**SUJA-BARRIGAS** - são aqueles garotos ou garotas que iniciam a disputa no pau de sebo. Normalmente, são pessoas inexperientes, usadas pelos mais hábeis para diminuir a quantidade de sebo no pau, facilitando a subida dos favoritos, que, estrategicamente, ficavam por último.

**SUJO** - pedir sujo no jogo da bila/biloca é impedir que o jogador faça a limpeza do terreno para facilitar sua jogada.

**TECADEIRA** - bila/biloca de tamanho grande e arredondada escolhida especialmente pelo jogador para ser utilizada como sua para atingir a bila/biloca do adversário ou tirar as bilocas do triângulo.

**TECAR** - o mesmo que tilar - fazer a bila/biloca tocar na outra.

**TIBELO** - termo utilizado para designar a bila privada do jogador.

**TILAR** - o mesmo que tecar - fazer a bila/biloca tocar na outra.

**TIRAR A LINHA** - escolher a equipe para a disputa. Dizia-se: "fulano e sicrano, vocês tiram a linha". Em outras palavras: "vocês escolhem as equipes".

**TIRAR PONTO** - definir a ordem de início da partida no jogo da bila ou biloca. Fazia-se isso jogando o teco em direção a uma risca e, quem se aproximasse mais, seria o primeiro a jogar, e assim sucessivamente.

**TIRAR UM FINO** - errar o alvo, mas passar perto, no tiro da baladeira.

**TREMPE** - formado por três pedras utilizadas como forno, na brincadeira de cozinhado. Colava-se a panela de barro em cima dele e, no meio, colocava-se gravetos, matos e folhas seca para queimar.