

JOGOS TRADICIONAIS INFANTIS E JUVENIS EM MOÇAMBIQUE: A LUDICIDADE, A SENSIBILIDADE E A PRESERVAÇÃO CULTURAL EM QUESTÃO

TRADITIONAL CHILDREN AND YOUTH GAMES IN MOZAMBIQUE:
THE PLAYFULNESS, SENSITIVITY AND CULTURAL
PRESERVATION IN QUESTION

JUEGOS TRADICIONALES PARA NIÑOS Y JÓVENES EN
MOZAMBIQUE: EL JUEGO, LA SENSIBILIDAD Y LA PRESERVACIÓN
CULTURAL EN CUESTIÓN

*Pedro Manuel NAPIDO**

Resumo: O presente artigo é um corte da tese de doutorado sobre a história da emergência da literatura infantil e juvenil em Moçambique na qual discutimos em que medida os jogos e brincadeiras infantis e juvenis, considerando o seu enquadramento puramente linguístico, têm uma tendência que não se esgota nestas faixas etárias demonstrando uma finalidade lúdica, sensível e de preservação cultural. A metodologia que ampara esta pesquisa é a revisão bibliográfica em que o arcabouço teórico de partida que destaca Huizinga (1980); Prista, et al. (1992) e Colonna e António (2014) e Alves e Gnoato (2003) forneceu dados valiosos sobre a tipologia dos jogos e brincadeiras, a utilidade e a sua relação com a cultura. Ainda que seja um dos países multilíngue e multicultural, dos resultados revelam uma tendência do incentivo da prática de alguns jogos e brincadeiras tradicionais no sistema de ensino contribuindo para além da sociabilidade, a ludicidade, sensibilidade e preservação cultural.

Palavras-chave: Jogos tradicionais; Ludicidade; Sensibilidade; Cultura; Moçambique.

Abstract: This paper is a section of the doctoral dissertation on the history of the emergence of children's and youth literature in Mozambique in which we discuss the extent to which child and youth games and play, considering their purely linguistic framework, have an unending trend in these age groups demonstrating a playful, sensitive and cultural preservation purpose. The methodology that supports this research is the bibliographic review in which the starting theoretical framework that highlights Huizinga (1980); Prista, et al. (1992) and Colonna and António (2014),

* Doutor em Letras pela Universidade Estadual de Maringá. Mestre em Educação/Ensino de Português pela Universidade Pedagógica de Moçambique. Possui graduação em Linguística, pela Universidade Eduardo Mondlane. Atualmente é Docente Universitário na Categoria de Professor Auxiliar Escalão 1, na Universidade Licungo - Moçambique. Contato: napido209070@gmail.com.

Alves, and Gnoato (2003) provided valuable data on the typology of games and play, their utility and their relation to culture. Although it is one of the multilingual and multicultural countries, the results show a tendency to encourage the practice of some traditional games and games in the education system, contributing beyond sociability, playfulness, sensitivity and cultural preservation.

Keywords: Traditional games; Playfulness; Sensitivity; Culture; Mozambique.

Resumen: Este artículo es una sección de la disertación doctoral sobre la historia del surgimiento de la literatura infantil y juvenil en Mozambique en la que discutimos en qué medida los juegos y juegos infantiles y juveniles, teniendo en cuenta su marco puramente lingüístico, tienen una tendencia interminable. en estos grupos de edad que demuestran un propósito de preservación lúdico, sensible y cultural. La metodología que respalda esta investigación es la revisión bibliográfica en la que se inicia el marco teórico que destaca a Huizinga (1980); Prista y col. (1992) y Colonna y António (2014) y Alves y Gnoato (2003) proporcionaron datos valiosos sobre la tipología de los juegos y el juego, su utilidad y su relación con la cultura. Aunque es uno de los países multilingües y multiculturales, los resultados muestran una tendencia a fomentar la práctica de algunos juegos y juegos tradicionales en el sistema educativo, contribuyendo más allá de la sociabilidad, la diversión, la sensibilidad y la preservación cultural.

Palabras clave: Juegos tradicionales; Alegría; Sensibilidad; Cultura.

Introdução

Uma Nação jovem de apenas 44 anos, Moçambique está situado na Costa Oriental de África mais concretamente na parte Austral. Segundo o Senso de 2017, o país possui uma população de 27.909.798 da qual 66,6% é rural, 33,4% urbana e 44,9% analfabeta. Sendo um dos países africanos multilingue e multicultural, os jogos e as brincadeiras infantis e juvenis fazem parte da vida dos seus habitantes que alguns deles são de prática “obrigatória” no sistema de ensino.

É salutar que a prática dos jogos e das brincadeiras, além do seu valor lúdico e da preservação cultural sejam úteis para a provisão da sensibilidade dessas faixas etárias uma vez que o país tem atravessado guerras desde a de libertação nacional, em 1965 e tem sido assolado, de maneira cíclica, pelas calamidades naturais. Assim, Huizinga caracteriza o jogo, na passagem:

O jogo é uma atividade ou opção voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos jogo, entre os animais, as crianças e os adultos: jogo de força e destreza, jogo de sorte, de adivinhação, exibição do todo o gênero. Parece-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida (HUIZINGA, 1980, p. 33).

A partir dessa passagem podemos aferir que o jogo assume uma particularidade especial no domínio do processo necessário ao espírito na medida em que se delinea a libertação da nossa imaginação. Antes e durante o jogo assumem-se riscos, benefícios, fantasias, situações imaginárias, autoconfiança, a libertação do espírito, revelação de poderes, bom humor, urbanidade, sensibilidade, entre outros aspectos.

Das leituras entendemos que para as crianças e jovens, os jogos são momentos de aprendizagem e desenvolvimento, adaptação sociocultural, de libertação pessoal, construção físico-psicológica, enfrentamento da vida, revitalização e formação dos valores sociais, resgate e preservação cultural, como acrescenta Huizinga:

A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É nesse que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e harmonia, que são os mais nobres dons da percepção estética de que o homem se dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza (HUIZINGA, 1980, p. 10).

No quadro a seguir, apresentamos uma tipologia de jogos praticados em Moçambique, com intuito de valorizar e compreender o jogo como importante requisito para o desenvolvimento de crianças e jovens.

Alguns jogos e brincadeiras tradicionais

JOGOS E BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS					
Ord.	Nome	Atores	Sinopse	Material	Participantes
1	Amagamula - mulazetxê	Feminino e Masculino (6 a 9 anos)	Colocando-se de pé frente a frente e de mãos dadas em forma de comboio, vence a equipe que puxar a outra até depois do risco	Nenhum	Duas equipes cantando

2	Amama	Feminino (15 aos 20 anos)	Cada jogadora pendura a malha numa das partes do corpo e saltita a pé coxinho dentro dos retângulos até ao final do tabuleiro, pontuando caso não deixe cair a malha.	Uma malha e 1 tabuleiro desenhados no chão num formato retangular	Duas até 4 jogadoras
3	Anaponda muti maiwace ndinfite	Feminino (15 aos 18 anos)	Ao som das tabuas, duas jogadoras saltam o pilador de frente e de costas. Quem pisá-lo é considerada a mãe da feiticeira e é logo eliminada	Pilador e tábuas	Seis a 12 participantes
4	Bom Kid	Masculino (8 aos 14 anos)	A uma distância do círculo, o jogador atira um grão de milho de modo a pousar nele. Caso não acerte, segue outro jogador e assim sucessivamente ganhando quem tiver acertado mais vezes.	Grão de milho	Todos contra todos
5	Cão	Feminino (8 aos 14 anos)	Sentadas, uma a frente da outra, a jogadora atira uma pedrinha no ar e antes de cair ao chão faz passar algumas pedrinhas amontoadas ao lado do túnel feito com o dedo indicador e o polegar encaixando a atirada ao ar antes de cair	Cinco pedrinhas	Individual

6	Cheia	Feminino (9 aos 20 anos)	1 elemento da equipe “A” se posiciona no meio do retângulo contendo montinho de areia e garrafinha que vai enchendo de areia evitando que os da equipe “B”, posicionados 3 em cada canto, lhe alvejem com a bola.	Areia fina, uma bola pequena e uma garrafinha vazia	Doze participantes, divididas em duas de 6 cada
7	Cochê	Feminino (8 a 13 anos)	Usando uma bola pequena, as jogadoras de uma equipe tentam alvejar um dos membros de cada vez as da equipe adversária, vencendo a equipe que tiver encaixado maior número de bolas	Uma bola pequena	Duas equipes de números variáveis
8	Espreita calcinha	Feminino (9 a 13 anos)	Alvejar todas as jogadoras com a bola menos três para reiniciar o jogo da equipe adversárias	Bola pequena que ressalte no chão	Todos contra todos
9	Garrafa perdida	Masculino e feminino (6 a 9 anos)	Girar o bocal da garrafa que depois de parar ficará apontada para um dos elementos da roda considerado detentor do qualificativo escolhido (bonita ou mau).	Uma garrafa	Vários jogadores

10	Granbota	Masculino 15 + anos	Cada equipe tenta meter todas as pedrinhas do adversário dentro dos buracos abertos no chão, vencendo quem teve metido todas as pedrinhas	Um tabuleiro quadrado com 2 buracos	Quatro jogadores divididos em 2 equipes
11	Gato come rato	Masculino e feminino (6 a 8 anos)	Jogadores ficam fora da roda, sendo um perseguidor «gato» e o outro o perseguido «rato», colocando-se os dois dentro da roda mas em extremos opostos. Os jogadores da roda cantando.	Nenhum	Vários participantes
12	Homa	Masculino (12 aos 15 anos)	Estando cada jogador munido do seu pau, cada equipe procura introduzir a bola para a baliza do adversário. Sempre que uma equipe consegue soma um ponto e a bola pertence à equipe que sofreu o ponto	Uma bola pequena e um pau encurvado na ponta	Duas equipes de números variáveis
13	Jogos de palmas	Feminino (8 aos 12 anos)	Executar movimentos coordenados das mãos ao ritmo de canção dos jogadores dispostos em roda	Nenhum	Disposição em roda, frontal, em pé cantando
14	Jogo do mundo	Feminino (15 aos 17 anos)	Saltar a pé coxinho entre as 20 casinhas regressando fora da quadra. No fim do trajeto, pontua trancando uma das caixinhas, impedindo que a mesma seja pisada pela adversária.	Vinte casinhas em forma circular riscadas no chão	Dois ou 4 participantes
15	Labirinto	Masculino e	Um dos jogadores esconde a pedra numa das	Três pedrinhas	Dois jogadores

		feminino (10 aos 15 anos)	mãos para que o outro descubra em que mão está. Na aresta inicial do «labirinto» são colocadas duas pedras diferentes sendo uma de cada jogador.		
16	Macothi	Masculino (8 aos 12 anos)	Divididos em grupos chefiados pelo mais velho «Mbuie» formam uma roda na qual fica ao meio o chefe «Lombue». Cada grupo conta uma história educativa e, no final, o Lombue declara vencedor o grupo com a melhor história.	Nenhum	Grupos de 4 a 5 jogadores
17	Mapomba, Pondo	Masculino (15-35 anos)	Depois do sinal, usando o pião, os participantes vão alvejando as espigas do adversário até alvejar-se a espiga menor considerada rei, antes das outras	Pião, espigas de milho, paus e casca seca de abóbora	Quatro ou 8 participantes
18	Matacuzana	Feminino (9 aos 13 anos)	Cumprir as 5 fases do jogo sem deixar cair mbuta ao chão ao retirar as pedras da cova ou do círculo	Pedrinhas ou castanhas de caju	Duas a 4 jogadoras
19	Mpira	Feminino (8 aos 12 anos)	Atirar a bola fazendo passar entre a equipe adversária que tenta agarrá-la	Uma bola	Duas equipes de 5 ou mais jogadores

20	Mbalele Mbalele	Masculino e feminino (6 aos 12 anos)	Sentadas ao chão numa fila e de pernas estendidas, um dos membros do grupo faz gestos por cima das pernas de uma ponta a outra de modo que se dobre a perna do participante onde terminar a canção. No final fazem-se cócegas a quem não dobrar as duas pernas	Nenhum	Vários, cantando
21	Mu Dzobo	Masculino (10 aos 15 anos)	Cada jogador lança uma castanha para que introduza numa cova. Sempre que um introduz coleta para si as castanhas já lançadas e espalhadas no chão, vencendo o que tiver recolhido maior número de castanhas.	Castanhas de caju	Todos contra todos
22	Muganda-ção	Masculino (9 aos 15 anos)	O jogador do meio atira a bola para ser dominada com qualquer parte do corpo menos os braços e as mãos. O jogador do meio será substituído caso o adversário não consiga dominar a bola.	Uma bola	Vários
23	Mvuitica	Feminino (8 aos 12 anos)	Identificar em que montinho de areia estão escondidos os objetos pelos adversários	Uma pedrinha ou grão de milho e areia	Quatro jogadores divididos em 2 equipas

24	My God	Feminino (8 aos 12 anos)	Dentro de um retângulo, a equipe A tenta empilhar as latas vazias com areia, enquanto a B tenta alvejar antes que as encham. Caso empilhem antes de serem alvejadas, entornam a areia com os pés gritando «My God».	Uma bola pequena e 8 latas vazias	Oito a 12 jogadoras divididas em 2 equipes
25	Neca	Feminino (15 aos 16 anos)	A jogadora lança a malha no 1º retângulo, saltita com uma perna sem pisar no retângulo com a malha. Chegado ao fim, de regresso coleta a malha marcando um ponto e assim sucessivamente.	Uma malha e 1 tabuleiro de 8 retângulos desenhado ao chão	Um contra 1; 2 contra 2 e 3 contra três
26	Nhangudi	Masculino e feminino (10 aos 15 anos)	Usando um cordel e uma tampa de refrigerante furado ao meio tenta-se criar um ruído semelhante ao rugido do leão	Um cordel e um pequeno caco e um furo no meio	Um jogador, cantando
27	Nkate	Masculino (12 aos 15 anos)	A equipe A gira o Nkate e os da B tentam alvejá-lo com paus antes de parar de girar. Vence a equipe que conseguir destruí-lo	Um arco de capim (Nkate) e 2 pauzinhos aguçados	Duas equipes de número variável

28	Ntchengo Ntchengo	Feminino (8 aos 13 anos)	Trocar de “mãe” se as “filhas” forem “roubadas” ou tocadas por uma das adversárias	Nenhum	Vários
29	Nkwama Waco	Masculino (10 aos 14 anos)	Atingir com a bola um dos jogadores em fuga	Casca de maçaroça	Um contra todos
30	Ntchovela	Masculino (9 aos 15 anos)	Usando um pau o jogador tentam meter o paulito em disputa dentro de um círculo traçado pelo seu adversário	Um pau para cada jogador e 1 paulito	De 5 a 10
31	Nyeredzi (Estrela)	Masculino e feminino (15 aos 35 anos)	As tampas são colocadas em espaços vazios a partir de um dos cantos do tabuleiro em pelo menos um minuto e passado o tempo deve-se entregar a 2ª pessoa e a 1ª fica eliminada.	Nove tampas de refrigerante e 1 cartolina contendo o esboço em formato de estrela	Duas ou mais, em série
32	Ndipan- guene	Feminino (10 aos 13 anos)	Emaranhar a missanga colocada na esteira, no máximo possível, com a língua	Um cordão de missangas por jogadora	Vários, cantando
33	Ntumbele- lwana	Masculino e feminino (8 aos 10 anos)	Procurar chegar ao “coito” sem ser visto, o que, se o fizer, se considera salvo	Nenhum (local com esconderijo)	Um contra todos
34	Nzotho	Masculino e feminino (7 aos 12 anos)	Tentar proteger-se no “coito” para escapar da perseguição do adversário evitando ser tocado por ele.	Nenhum	Vários

35	Paulito	Masculino (9 aos 15 anos)	Lançamento do paulito em três fases, usando um pau: para o mais longe, para o ar e da cova numa subida vertical de modo que o jogador bata antes de cair no chão e atire para mais longe.	Um pau de 40 a 50 cm e 1 paulito de 10 cm	Duas equipas de número variável
36	Phiri	Masculino e feminino (12 aos 15 anos)	Adivinhar a pedra indicada pela equipa adversária, vencendo a que tiver adivinhado mais vezes a pedra escolhida	Trinta e seis pedrinhas	Duas equipas de número indefinido
37	Pisa	Masculino e feminino (8 aos 12 anos)	Escolhido o iniciador do jogo ordena que os jogadores formados em roda deixam um pulo para atrás. Ele tenta pisar o jogador mais próximo e que o visado deve fugir devendo-se mexer após o outro partir dando também um salto	Nenhum	Todos contra todos
38	Pião, Senjera, Makine	Masculino e feminino (15 aos 35 anos)	Demonstração das habilidades corporais à medida que o pião vai girando através de chibatas sucessivas	Uma varra e 1 pião feito de madeira	Um ou 2 participantes
39	Pisei Pisei	Feminino (8 aos 12 anos)	Arrastar com a ponta dos dedos do pé, de olhos cerrados, vencendo quem conseguir realizar a última fase de uma só vez	Uma pedra pequena e achatada	Número indefinido
40	Pondas	Masculino	Tentar derrubar todas as latas ou paus da	Latas vazias,	Jogo de equipe

		(9 aos 15 anos)	equipe adversária usando a bola, caroço ou fruto	pauzinhos, bola pequena, caroço de fruto ou fruto redondo	
41	Siruma	Masculino e feminino (9 aos 15 anos)	Tentar atravessar a linha traçada pela equipe adversária sem ser tocado	Nenhum	Doze a 16 divididos em 2 equipes
42	Terra- Mar	Masculino e feminino (6 aos 12 anos)	Eliminar o jogador que saltar para o lado errado entre a «terra» e o «mar» ou ficando no lado quando deveria saltar	Nenhum	Vários
43	Teka Teka	Feminino (10 a 13 anos)	Saltar dentro dos quadrados ida e volta, devendo o jogo terminar depois de cumprir o percurso ou se alguma jogadora enganar-se ou pisar o risco	Nenhum	Duas jogadoras
44	Tlhuva Holwana	Masculino (8 a 12 anos)	Deslocar-se a partir do lado da equipe adversária, agachado, levando o pau, sem deixar cair o pedaço de carvão espetado por cima do mesmo	Um pau de 50 cm e 1 pedaço de carvão	Jogo de equipe
45	Trinta e Cinco	Feminino (9 a 13 anos)	Alvejar a jogadora da equipe adversária com a bola quando esta estiver correndo fora dos cantos do retângulo	Uma bola pequena	Duas equipes de 4 jogadores cada
46	A Velha não passa	Masculino (12 aos 16)	Romper pela força entre 2 jogadores da roda que evitam que ele passe, mantendo as mãos	Nenhum	Um contra todos, cantável

	aqui	anos)	agarradas		
47	Wativa Shana	Masculino e feminino (6 a 9 anos)	Eliminar o jogador que se enganar passar a pedrinha ao parceiro sentado à sua direita ao ritmo da canção acumulando maior número de pedras	Pedrinha ou caroço de manga	Vários
48	Xicucua-cua	Masculino e feminino (9 aos 13 anos)	Desenvolver com os paus uma série de ritmos cadenciados previamente combinados, para que o ruído produza uma sequência de percussão rítmica	Cada jogador com 2 paus de 25 cm de diâmetro razoável	Vários, jogo rítmico
49	Xifungw-rere	Masculino (15 aos 35 anos)	Um dos jogadores esconde um objeto numa das mãos fechadas para a outra adivinhar em que mão está, vencendo quem adivinhar maior número de vezes e pontuado até ao centro do tabuleiro	Um labirinto com 8 linhas de cada lado	Um contra um
50	Xinguerengwere	Masculino (15 aos 17 anos)	No terreno demarcado para o efeito, usando um pau, o participante circula a janta fazendo manobras que mostrem habilidades e capacidades individuais	Uma janta de bicicleta	Dois ou mais

Fontes: Ministério da Juventude e Desportos “Jogos tradicionais de Moçambique, 2015” e PRISTA, et al. “Jogos de Moçambique, 1992”. A concepção do quadro é a nossa autoria

Tendo em vista ao vasto mosaico cultural que o país possui, o quadro mostra alguns jogos e brincadeiras que se praticam em Moçambique. O levantamento desse material tem sido feito por alguns acadêmicos ligados ao desporto e pelo Ministério da Juventude e Desportos mostrando que até aqui os jogos e brincadeiras tradicionais não foram sistematizados.

A partir do levantamento notamos que as brincadeiras e os materiais usados variam de acordo com a idade e gênero. Importa sublinhar que os brinquedos são partilhados por todos, entre amigos (as), vizinhos (as) e familiares, usando alguns recursos e técnicas: a bola, a bicicleta, os carros, escorregar numa descida acentuada; subir e descer num monte de areia e sobre as algas das drenagens, rocha ou muchês¹; a prática dos diversos jogos; a dança de músicas locais; nadar (nas lagoas, praias, drenagens e charcos); prática da pesca com anzóis ou redes; caça (de gafanhotos, borboletas, passarinhos); competição do xixi entre os rapazes para se apurar quem leva o jato para mais distante; matar moscas com as palmas das mãos para se apurar quem mata maior número; chapinhar à água da chuva², correndo e cantando pelados(as); trepar árvores de fruta (a goiabeira, maçaniqueira, mangueira, amoreira, jambaloeiro, o coqueiro) sacudindo a fruta ao chão para que partilhem e comam todos os participantes.

A diversidade linguística e cultural que caracteriza Moçambique faz com que as crianças e jovens pratiquem uma grande diversidade de jogos e brincadeiras apesar de alguns serem semelhantes, a sua finalidade varia com o contexto em que os mesmos são praticados. O mesmo tipo de jogo ou brincadeira pode ter objetivos diferentes entre o campo e a cidade, o sul, o centro, o norte, no interior ou no litoral. Portanto, é importante saber o que está subjacente em cada tipo de jogo ou brincadeira, baseando-se no tipo de canções, da coreografia, o período do dia e a época do ano em que os mesmos são

¹ Brincadeira praticada por crianças de ambos os sexos: nas margens dos lagos as crianças brincam usando uma bananeira de 2-3 metros. Os rapazes fazem xixi sobre a rampa onde irá escorregar a bananeira transportando 3 a 5 passageiros que irão mergulhar à água. Em seguida trocam de passageiros até que todos terminem para recomeçar a brincadeira. Para evitar rasgar as roupas «calções» e não ser insultado pelos mais velhos que compram as roupas, é aconselhável brincar de roupas velhas, rotas ou pelados, com todos os riscos de machucar as nádegas.

² *Khatapule* – língua Emakhuwa/Elomwé, faladas na zona norte da Zambézia e em alguns distritos das províncias do Niassa e Nampula.

praticados. Em alguns casos, os nomes dos jogos podem não ter os seus equivalentes nas outras línguas, fato que mostra nem sempre a (in) traduzibilidade das línguas bantu moçambicanas para o português.

Quando olhamos atentamente para certos jogos e brincadeiras, notamos que os materiais usados são simples, locais e sem encargos financeiros aos adultos. Grande parte dos materiais usados são fabricados pelos próprios participantes: pião feito de madeira, bolas pequenas feitas de palha ou pedaços de pano velhos; arco feito de capim “Nkata”, pau achatado na ponta, as covas, os tabuleiros e as linhas divisórias esboçadas no chão, balizas feitos de pedras ou estacas, mostrando a criatividade, estética e “profissionalismo” dos pequenos artesãos.

O uso da castanha de caju e das espigas de milho mostra que, para além de serem produtos alimentícios com valor nutricional e satisfação alimentar gustativa, são extensivos aos materiais dos jogos e brincadeiras. Mais ainda, o uso das garrafas vazias, arcos de bicicleta, da casca seca de abóbora, as latas vazias, os caroços de frutas e panos velhos mostra a grande capacidade de reciclagem que os participantes possuem.

Muitas vezes, no final de cada jogo, as crianças conservam tais materiais nos seus quartos, nos seus bolsos ou dentro das pastas escolares porque têm a consciência da sua importância e retoma nos jogos e brincadeiras nos dias subsequentes. Verificamos também que o chão arenoso ou duro, enquanto espaço de realização dos jogos, é de extrema importância para a prática dos jogos e brincadeiras: esboçam-se os tabuleiros (quadrados, retangulares ou circulares), usando pedaços de carvão ou com os pés; junta-se a areia fina usada em alguns jogos, abrem-se os buracos e muito mais. Com relação ao valor do espaço e tempo, Huizinga considera:

A limitação do espaço é ainda mais flagrante do que a limitação do tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo, o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno do jogo. A arena, a mesa do jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se

respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 1980 p. 13).

Entendemos que no decurso do jogo devem ser observadas certas regras absolutas e indiscutíveis que o caracterizam como tal e que as mesmas sejam do domínio do participante e às vezes dos espectadores, de modo que se crie uma perfeição compensatória em relação aos desconcertos da vida e do mundo. A violação das normas pelo jogador cria uma desordem e retira o seu caráter, valor e beleza. É preciso citar, mais uma vez Huizinga:

Há nele [jogo] uma tendência para ser belo. Talvez esse fator estético seja idêntico àquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspetos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compreensão, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e harmonia (1980, p.13)

As crianças e jovens brincam porque a brincadeira, seja solitária ou em grupo, é uma atividade agradável, uma ocupação séria, um exercício corporal e mental. É desse modo que Bettelheim caminha na mesma direção de Huizinga:

A importância da brincadeira está no prazer imediato da criança, que se estende e se transforma num prazer de viver. Mas a brincadeira tem outras duas fases: uma dirigida para o passado e outra para o futuro, como o deus romano Jano. A brincadeira permite que a criança resolva de forma simbólica problemas não resolvidos no passado e enfrente direta ou simbolicamente questões do presente. É também a ferramenta muito importante que possui para se preparar para o futuro e suas tarefas [...] (BETTELHEIM, 1988, p. 168).

A citação revela que, para além das crianças e jovens precisarem da disponibilidade de tempo, espaço e incentivos para realizarem as suas brincadeiras por vezes jogam ou brincam de «gente grande»: instrumentos de trabalho, confeccionando refeições,

celebrando matrimônios, imitando profissões, “fabricando” carros ou aviões, entre vários, projetando a vida adulta.

Das leituras, entendemos que na Idade Média, por volta do século XVII, tal como a aprendizagem da fala, da escrita e contação de histórias, os jogos e as brincadeiras deram um grande contributo à educação das crianças e jovens. Desse modo, Ariès aponta:

Ao mesmo tempo que brincavam com bonecas esses meninos de 4-5 anos praticava o arco, jogava cartas, xadrez, aos 6 anos participava de jogos de adultos como o jogo de raquetes e numerosos jogos de salão. Aos 3 anos o menino participava de um jogo de rimas que era comum às crianças e jovens assim como jogos de azar e de cartas. Brincadeira de bater palmas e de esconder, acender vela com os olhos vedados, adivinhar as profissões e histórias representadas por mímicas, essas brincadeiras eram de adolescentes e adultos. As crianças se misturavam com os adultos e assistiam aos seus espetáculos, a dança popular. No século XVII não havia separação entre brincadeiras e jogos reservados para as crianças e jogos e brincadeiras reservadas para os adultos: o jogo de amarrar um pássaro com uma correntinha que a criança segura, para o domesticar e esse tipo de brincadeira parece ser o mais comum (ARIÈS, 1973 p. 70-2).

Atualmente, apesar de alguns jogos serem praticados pelos adolescentes, jovens e adultos, raramente os adultos se misturam com crianças e jovens. Os adultos entendem que, tal como afirma Rayou (2005, p. 465), “Crianças e jovens não se comportam como adultos acabados, são, porém, tanto quanto estes, desejosos de analisar e de definir, no seu próprio interesse, as coerções situacionais sobre eles, exercidas individualmente ou coletivamente [...]”. A citação revela-nos que é necessário entender que as crianças e os jovens têm a sua própria cultura, história e modos de socialização. Com base nessa ideia, Alves e Gnoato consideram:

A brincadeira, entendida no seu aspecto livre ou sob a forma de jogo com regras, possui uma função simbólica e funcional. A brincadeira só tem na iniciativa e na liberdade que a criança tem, na atividade imaginária como critério de diferenciação do brincar em relação a outras atividades realizadas pela criança. Elas entram em contato o

tempo todo, durante a brincadeira, com signos produzidos pela cultura a que pertencem (ALVES e GNOATO, 2003, p. 112).

De igual modo, é necessário citar Bettelheim para entendermos o valor da brincadeira para a criança, enquanto suporte para a realidade:

Através da brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo. O que ela gostaria que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldades de traduzir em palavras. Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, embora ela e os adultos que a observam possam pensar assim. Mesmo quando participa de uma brincadeira em parte para preencher momentos vagos, sua escolha é motivada por processos internos, desejos, problemas e ansiedades. O que se passa na mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo que não a entendamos (BETTELHEIM, 1980, p. 165).

Nesta passagem, entendemos que muitas vezes, por falta de entendimento sobre a importância das brincadeiras para o desenvolvimento psíquico social das crianças, os adultos interferem por imaginar que algumas brincadeiras têm pouco sentido ou são desaconselháveis para elas, mesmo que não haja perigo eminente. Quando isso acontece o adulto desvia o envolvimento da criança na descoberta gradual na solução dos problemas complexos que enfrenta, buscando mecanismos simbólicos por meio de reações dos processos internos alojados no seu inconsciente. Do mesmo modo, não é benéfico para a criança quando o adulto exige que ela tenha sempre êxitos nas suas brincadeiras relacionadas com o coletivo dado que é nessas ocasiões que aprende a existência de normas de conduta e respeito mútuo que devem ser cumpridas e a necessidade da partilha de custos e benefícios entre os seus membros.

Vejamos, por exemplo, a tipologia das brincadeiras de movimento na educação pré-escolar no estímulo do desenvolvimento da criança, segundo Blumenthal:

Brincadeiras de corrida e de salto; movimento com a bola, de força, agilidade e de esconder; brincadeira de cantar. Portanto, o

pressuposto é que as brincadeiras sejam bastante oportunas e adequadas em forma e conteúdo para a criança, a fim de promoverem a motivação e o contentamento necessário (BLUMENTHAL, 2005, p. 75).

A partir da passagem, notamos que é lícito que a partir da tenra idade as brincadeiras façam parte da educação da criança, de modo que ela fortaleça a consciência de si, melhore a agilidade, o ritmo, a harmonia, a coordenação e o charme assim como o relacionamento com o coletivo na vida cotidiana.

Entretanto, olhando para as diferentes concepções de infância e da juventude em Moçambique, o repasse dos jogos e brincadeiras dos mais velhos aos mais novos é feito através da prática diária. Apesar de algumas crianças não morarem com seus pais biológicos, por motivos de orfandade, pobreza, razões socioculturais, gravidez indesejada, sempre acham espaço para a prática de jogos e brincadeiras.

Tomando como exemplo, um estudo antropológico *O Povo macua e sua cultura*, no qual Martinez explica o sentido da procriação, na sociedade macua, uma comunidade localizada na zona norte de Moçambique, entendemos as razões pelas quais a educação das crianças não cabe apenas à família conjugal como também aos familiares e a todos membros da comunidade em geral porque é pertencimento de todos:

O nascimento de uma criança é um dos acontecimentos mais importantes da comunidade macua. A criança é desejada pelos pais, pelos responsáveis e membros da família e, finalmente, por todos os membros da sociedade, porque todos amam a vida e desejam que esta continue. Cada vez que nasce uma criança esse ideal realiza-se concretamente. Um outro filho significa, para a família e para a sociedade, a presença concreta de que a vida não acaba, é sinal de que os antepassados continuam a ser intermediários entre a fonte da vida e a sociedade. Por isso, o nascimento de uma criança é motivo de festa para toda a comunidade, dia de alegria para todos (MARTINEZ, 2009, p.79).

Desse modo, a passagem mostra que apesar de as crianças terem pais biológicos, socialmente, elas pertencem a “todos”, podendo passar refeições na casa de qualquer membro da sociedade e podem jogar e brincar com crianças das outras famílias. Também é aceitável

que as crianças passem férias, durmam e tenham ajuda em bens materiais de qualquer membro da sociedade ou de um familiar. É por essa razão que em língua macua o ritual *anamwane annayithatela?* Numa tradução literal (as crianças estão brincando?) e em ronga e Changana: *va tsongwana va tlanga kwatsi?* (as crianças estão brincando?) são expressões usadas sempre que duas pessoas se encontram ou se comuniquem procurando saber reciprocamente se as crianças acordaram bem e, acima de tudo, estão brincando.

Nessas culturas, quando as crianças brincam, alegram não só aos pais biológicos como também aos membros de toda a comunidade e aos espíritos dos antepassados com os quais estão permanentemente ligados. As vozes das crianças e dos jovens têm um valor simbólico bastante elevado no sentido da continuidade da vida e no orgulho dos adultos através dos quais sentem-se representados, tal como o mesmo autor (2009, p. 80) ilustra nos seguintes provérbios:

Quadro dos provérbios macua

Língua Emakhuwa/Elomwé	Língua Portuguesa
Anamwane ti ohakalala vantxipale	Os filhos são uma alegria muito grande.
Oyara wisopola	Gerar é libertar-se (salvar-se).
Oyara muhakhu	Dar a luz é uma riqueza.
Mutxo khanakotxa ari ni anamwane	Ninguém se recusa a ajudar se já tem filhos.
Ekumi ya mwana enkhala mmatatani wa omusi a mulopwana ni muthiyana	A vida do menino está nas mãos da família.

Fonte: Martínéz (2009, p. 80). A concepção do quadro é da nossa autoria.

No que diz respeito à relação que as crianças estabelecem entre o espaço urbano e suburbano, Colonna e Brás (2011, p. 152) comentam: “A observação da realidade de Maputo³ mostra-nos a presença de crianças em muitos espaços que no mundo minoritário seriam considerados exclusivamente adultos, tais como a rua, os mercados e alguns espaços de vida noturna [...]”. Mais uma vez, os mesmos autores defendem: “Aqui, elas apropriam-se da rua e dos

³ Capital de Moçambique

espaços públicos como lugares de divertimento e brincadeira, de trabalho e, em alguns casos, de habitação e de vida” (2011, p. 153).

Na maioria dos casos, os adultos não interditam as crianças na escolha dos espaços onde elas brincam nem nos tipos de amizades, deixando tudo ao critério das mesmas. Para o efeito, usam espaços abertos como os quintais, as ruas ensombradas e menos movimentadas pelas pessoas e veículos, no recinto escolar e tantos outros improvisados e adotados para certos tipos de brincadeiras porque tal como afirma Colonna e António (2014, p. 95): “[...] não existem (lugares para crianças), isto é, espaços planeados pelos adultos para as crianças, para o jogo e para a educação, tais como os parques, as áreas de jogo e os centros recreativos [...]”.

A estreita relação entre a brincadeira e a cultura é observada por Alves e Gnoato (2003, p. 113): “A brincadeira tem uma relação com a cultura porque ela [a criança] aprende a não desistir aos primeiros sinais de fracasso, e sim tenta novamente (perseverança e esforço tenaz), possibilidades do aprendizado cultural”. Com relação à fantasia, os mesmos autores afirmam: “Os jogos e as brincadeiras se manifestam na criança no plano de relação destas atividades com a fantasia, a qual, em última instância, possibilita à criança a sublimação de suas pulsões agressivas no meio cultural, através de jogos e brincadeiras de guerra” (2003, p. 113).

Considerações finais

A situação atual mostra claramente que estamos na era do lúdico em que o brincar abarca diferentes faixas etárias sem que ninguém questione a sua essencialidade vivencial, experiencial, saudável e harmônico sendo necessária a criatividade, renovação, inovação, destruição e (re)construção dos instrumentos lúdicos.

Em Moçambique, as brincadeiras das crianças e dos jovens não interferem nas obrigações domésticas e escolares uma vez que, para além da improvisação, reciclagem e disponibilidade dos materiais usados, jogam e brincam no tempo do intervalo entre as aulas, à caminho de casa, nos finais da tarde, finais de semana e as pequenas oportunidades que criam antes, durante e depois de cumprirem os seus deveres e obrigações familiares e escolares.

Os problemas de governabilidade, a incompreensão dos adultos sobre os seus mundos, essas faixas etárias têm ensaiado várias linhas de saída para que transformem o seu cotidiano num verdadeiro paraíso infantil e juvenil, praticando atividades lúdicas ancoradas nos valores e cultura local. Do mesmo modo, a prática dos jogos e brincadeiras tradicionais do vasto mosaico cultural existente por parte das crianças e jovens possibilita a aprendizagem e apropriação cultural.

Referências

ABRAMOVICH, Fanny. **O Estranho mundo que se mostra às crianças**. São Paulo: Summus, 1983.

ALVES, Álvaro. M. P.; GNOATO, Gilberto. Brincadeiras e Cultura: jogos e brincadeiras na cidade de Morretes na década de 1960. **Psicologia em Estudo**, v. 8, n. 1, jun./jul., 2003, UEM, p. 111-117.

ARIÈS, Philippe. **História Social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos. 1973.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**: pais bons e bastante, ajuda seu filho a ser o que ele deseja. Tradução de Maura Sardinha e Maria Helena Geordane. 20. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1980.

BLUMENTHAL, Ekkehard. **Brincadeiras de movimento para a pré - escola**: uma contribuição para estimular o desenvolvimento da criança de 3-5 anos. Tradução de Ricardo Guaiany-Barueri. São Paulo: Manole, 2005.

COLONNA, Elena; BRÁS, Eugénio José. Crianças e espaço urbano em Maputo. In: MÜLLER, Verónica R. (Org.). **Crianças dos Países de Língua Portuguesa**: histórias, cultura e direitos. Maringá: UEM, EDUEM, 2011. p. 139-187.

COLONNA, Elena; ANTÓNIO, Rui. A Hilwe, Yo Thlanga: o brincar das crianças nas periferias de Maputo. In: TOMÁS, Catarina;

FERNANDES, Natália (Org.). **Brincar, brinquedos e brincadeiras:** modos de ser criança nos países de Língua Portuguesa. Maringá: EDUEM, 2014. p. 85-106.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MARTÍNEZ, Francisco Lerma. **O povo macua e sua cultura.** 3. ed. Maputo: Paulinas, 2009.

MINISTÉRIO DA JUVENTUDE E DESPORTOS DE MOÇAMBIQUE. **Jogos Tradicionais de Moçambique.** Maputo: Direção Nacional dos Desportos, 2015.

PRISTA, António; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. **Jogos de Moçambique.** Maputo: Instituto Nacional de Educação Física - INEF, 1992.

RAYOU, Patrick. Crianças e Jovens, Atores Sociais na Escola: Como os compreender? **Educação e Sociedade**, São Paulo, v. 26, n. 91, p. 465-484, 2005,

Recebido em: 02/11/2020

Aceito em: 15/12/2020