

[3º Tomo : Subsídios folclóricos e
etnográficos]

12

Popularium Sul-Rio-
Grandense.

3

Brinquedos e jogos
infantis

por

Apollinario Porto Alegre.

Terminou de passar a limpo
a 3 - jan - 1986.

Lothar

infancia, num n'este momento condugir - nos
entre sorrisos galhofeiros, ternos de risardas e
pet' aq' sans faitie', segundo e verso d'um
fontaine, com ~~o~~ um raiu' verdadeiro.

Como vai remear - nos este longo capitulo -
lo, com o recordo fagueiro d'um passa-
do que foi e nao voltara' mais!

Abra, emquanto, no silencio do gabinete,
e emmouar, a descerem os jogos feneris
suas multiplos feicoes, sua alicia' con-
querita, seu estado d'obscuro innocente,

Como nao nos lembrarmos de nosso
tempo, e, quem sabe, si, esquecida a
fase diversa e actual, nos esqueca-
mos que rememoramos, para mental-
mente entrar n'elles como si fosse um
presente nosso?!

O' dees reminiscencias da mais bel-
la quadra!

Com o ephemero rejuvenescimento vi-
veremos feliz no decurso d'algum tempo,
sem pensar nas aguras da vida e nas
persoas da especie humana.

Viveremos feliz, com a face voltada pra
ra traz, n'este relancear retrospectivo.
Tem luy de abyssonos tenebrosos, meandros
esportivos do caminho, teremos na fun-
te uma estrada recta, orlada de rosas, onde
dar em planicie inundada de luy, tapizada
de ulva florida e fragante, onde os passos
sintros variegados de plumas, si'tem um
motivus para sus cantos: os jubilos e a in-
genuidade da innocencia.

Para nos destras do introito, cantemos,

Amigos,

Após, começando pelas rodas das crianças que, a' letra, cagam singela melodia. As vós, gentis patricias, em boas, em boas mi- nhas e senhoritas em miniatura; a vós, travessas garis, de quem fomos amigo e companheiro durante longo trecho da existência; a vós dedicamos de bom grado este capítulo. Pertence-vos de jure e her- editadi.

As rodas geralmente são circunscritas a' ninhada; ou uma ou outra entre as raparigas. As formulas usuaves de selecção, da isto é, da escolha do que sera' o director ou a prin- cipal figura da brincadeira, são as seguin- tes:

1ª
Caminetinho
O pintadinho,
Que anda na barra
O vinte e cinco,
Mingarro, mingarro,
Que fique farrá

2ª
(Variante da 1ª)

Caminetinho
Pintadinho,
Ca' na barra
O vinte e cinco,
Mingarro, mingarro,
Esta má' fique farrá.

Um, dois, tres, quatro.
 Quantos pedras tem um gato
 Ao acabar de nascer?

Um, dois, tres, quatro.
 4

Casa de mamãe,
 Ferrada de mamãe,
 Carrocingo, pingo, pingo,
 Que não deixa amor chegar.
 Há um, há dois, há tres,
 Há quatro, há cinco, há seis,
 Há sete, há oito, há nove,
 Paraís doce e faltar tres.

4^a
 Uma,
 Linda,
 Tenda,
 Costura,
 Catena,
 Banana,
 Sismici,
 Recepice,
 Carta lura,
 Que são dez.

5
 Seta, sapato,
 Rei, rainha,
 Du' armonia
 No conto de mar,
 Meirinho.

6^a
 Uma,
 Linda,
 Tenda,
 Catena,
 Cines e cines
 São dez.

Estas se encontram em Portugal, ^{quanto ao principio,} e ultimamente em
Conceição:

Sola, sapate,
Pai, rainha,
Vai-te a praça,
Buscar camaristas.

Placa mar,
Placa mar
Guentas ondas

Ha no mar?
Ha fatiada,
Ha redonda,
Ha helica,
Ha escondida.

Enal de mi
Toda's toz
Sera' vinta,
Borracha e fug!
Vai-te esconder
Cetro de ouro
De honra e gloria
Vai tu la,
Que e' tua vez. *

* Códice Coelho. Bibliotheca de educação nacional
- II vol. Jogos e rimas infantis. Pg.

6
Ficou - nos apenas e ferricifui:

Saba, Sapata,
Poi, rainha.

Um Pernambuco ha a seguinte formula
que relaciona-se com uma das massas:

Camiretin ha
Se Pintam ha,
Quanda na barra
Se vinte e cinco,
Se cacho de fudo,
Se bas, bas, bas,
Se bom, bi, bi,
Levanta-te, mouse,
Qui tu sois fesso. +

A linguagem d'estes processos e quasi sempre
inintelligivel.

Vamos apresentar alguns escaentilhos fran-
cuzes, que, na engolada, nao ficam de dentro
massas.

1.
Nho, dno, trois, - Pirbois,
Quatre, cinq, six, - Piribi,
Caille sur caille.

Se roi des papillons
Se faisant ha barbe,
Se coupe le menton.

2.
3

Il y a une foule sur le mur
Une picosse du pain dur,
Pecossi, picossa,
Cedim, foule, je m'en vas.

3
Nho, midis, mitres, miquatre,
Jacobin voulait se battre,

Il s'est battu, il s'est blessé,
 Il s'est jeté dans un fosse,
 Les grenouilles l'ont mangé,
 Les crapauds l'ont achevé.
 Entrez!
 Sortez!

Primeira redada
 O Carranguinta

Fazem círculo as crianças, e, a propósito
 que o canto vai indicando certos movimen-
 tos, ellas o fazem, como fôr possível em todo
 o andamento da canção, levantando os braços e dando
 um abraço.

Este é o canto:

O modo do carranguinta
 É uma moda matriculada;
 Quem batia joelhos em terra
 Faz a gente ficar pasmada

Para F. ... sacuda a saia,
 Para F. ... levanta o braço,
 Para F. ... tem de' de mim,
 Para F. ... dá-me um abraço.

* Para F. ... levanta a saia
 Para a saia mais se molha.
 Que a saia com os olhos mais,
 O abraço com os braços.

A primeira que está no centro da roda,
 cujo nome é pronunciado no canto,
 abraça então uma do círculo que
 vai substituí-la, prossequindo o jogo.
 Em Portugal, si o giro e os gestos são
 por vezes diferentes, a letra é quasi a mes-
 ma. Este é:

O Carrasquinha
 Este jogo da Carrasquinha
 É um jogo assim de lado,
 Pondo o joelho em terra,
 Tudo o mundo fica passmada.

Matthilde, sacode a saia,
 Matthilde, levanta o braço,
 Matthilde, dá-me um beijinho,
 Matthilde, dá-me um abraço. x

Por Pir de Janeiro na versão coligida por Figueiredo Pimentel, e cantos e assim:

Os Anquinhas

A moda das tuas anquinhas
 É uma moda estrangulada,
 Depois de joelhos em terra,
 Faz a gente ficar passmada.

F... sacode a saia,
 F... abru os teus braços,
 F... tem de' de mim?
 F... dá-me um abraço. xx

Segunda Roda
 O meu bello castello

Forma-se o círculo, ficando uma criança de fora. Esta cantada a primeira vez estr...

x Adolfo Coelho. Bibliotheca de educacão nacional - Vol. II. Pg.

xx Os meus brinquedos. Pg. 47.

fôbe, retranca, nomeando uma compra hein.
 Os outros perguntam, grande e cantam,
 o que ella offerece pela designada. O outro
 faz a offerta d'uma grimalda, por exemplo.
 A que e' escolhida sabe entao de se deo
 e vai juntar-se a' que esta' de fora.
 Continua assim, ate' que se forma um se-
 gundo circulo que continua a jogar.
 Eis o canto:

— Meu bello castello,
 Mata tira, tirerao...
 O que quereis, o' vis?
 Mata tira, tirerao.

— Em queira F...
 Mata tira, tirerao.
 — O que dizeis por ella?
 Mata tira, tirerao.

— Em don'uma grimalda,
 Mata tira, tirerao...
 — Ella disse que e' um,
 Mata tira, tirerao.

A escolhida sai, vai juntar-se a' de
 fora e o brinquedo segue avante.

Os versos do missa do Rio sao estes:
 Meu bello castello,
 Mata tira tirerao...
 Meu bello castello
 Mata tira tirerao.

Em dancas por ella?!...

Mata tira fiserai...

Em dancas por ella?!...

Mata tira fiserai...

Alm vestidos de seda

Mata tira fiserai...

Alm vestidos de seda

Mata tira fiserai... x

Tercera sada

Carniçinho, carneirã.

Formado e ciente, começa o movimento rotatorio e canta:

Carniçinho, carneirã,

Grã, irã...

Olhai para o céu,

Olhai para o chão,

Grã, irã...

Vosso rei mandou dizer-nos,

Grã, irã,

Para nós nos apoe-lhassem,

Grã, irã,

Carniçinho, carneirã.

A sada, segunda as digres da cantiga, olha para o céu, olha para o chão e afinal apoe-lha-se.

Prosequem:

Carnesinho, carneirão,
Iraó, iráó...

Alhai para o céu,
Alhai para o chão,
Iraó, iráó...

Passo sei mandou dige-nos,
Iraó, iráó,

Para nós nos levantamos,
Iraó, iráó,

Carnesinho, carneirão.

Levantar-se.

Carnesinho, carneirão,
Iraó, iráó...

Alhai para o céu,
Alhai para o chão,
Iraó, iráó...

Passo sei mandou dige-nos,
Iraó, iráó,

Para nós nos levantamos,
Iraó, iráó,

Carnesinho, carneirão.

Sentar-se.

Repetem o estrofo de levantar-se e le-
vantar-se, continuando:

Carnesinho, carneirão,
Iraó, iráó...

Alhai para o céu,
Alhai para o chão,
Iraó, iráó...

Passo sei mandou dige-nos,
Iraó, iráó,

Para nós nos desitamos,
Iraó, iráó,
Carnesinho, carneirão.

Talhande as mãos, deitai-se. Refaiteu ainda a estrofe de levantur-se, e que fazem d'im salto, terminando aqui o jogo.

A versão de Per e' mais singular, e diz:

Caminheiros, caminheiros,
Velhas p' o cio,
Velhas p' o chao.

Manda el-rei, mossa venturo,
Para nós nos venturos.

E d' este thoro e' o que segue, mais pobre em rythmo e variedade que a roda de mossa erian-
cas.

Com Portugal a que se chamamella a esta e' a denominada Santo Thome: e' assim estrofe:

J. Thomi, J. Thomi,
Nossa terra esta' em pe!
Manda elle el-rei de Portugal
Que nos mande azeite de
E tudo e' mais d' este thoro.

Os Circuncos que n' este jogo, padem ser dos d'ey secas, formam circulo em numero par. O que faz de vivvintaa esta' no centro. O rodo e a vivvintaa, movem-se q' grande. Os da roda cantam:

Vivvintaa, beta beta,
Tus marida ja' murru,
Si e' por falta de amous,
Vivvintaa, cu' estou eu.

Liga, senterra vivvintaa,
Liga com quem quer casar,
Si e' com o filho da erida,
Si e' com o senhor general.

Responde a vivvintaa,

Eu não desejo estes amous,

* Fig. Coment. Os meus brinquedos.
** Adolfo Coelho. Bibliotheca de educacão nacional - vol. II. pg. 46

Porque não são para mim,
Sou uma pobre viúva,
Quê, que factinha de mim!

Depois percorrendo o círculo, vai cantando:

Vivrinhas
Que vem de Belém,
Que se casar
Não acha ninguém...
Com esta, não,
Com esta, sim,
Mas ninguém
Se encontra.

Quando se detém a diante da pessoa preferida, bate palmas e com ella se abraça. No mesmo instante as outras se abraçam as suas, e a que for menos diligente, ficará-se a sós a vivrinha na continuação do bingum.
A música portuguesa é mais forte quando os versos.

Quando canta os movimentos da roda:
Eu sou vivrinha,
Da banda d'alem,
Quero me casar,
Não vejo ninguém.

Quando percorre o círculo para fazer a escolha, apenas diz:

Contigo, não, não.

E afinal:

Contigo, sim, sim.

Quando no fim se abraça aos seus,
Canta:

Pinha vivinha

S. me Coraen,

Casada, sim, sim,

Reserva, não, não. ⁺

Pe rursai do Rio apresenta tam bem dif-
ferenças e aproxima-se mais da portu-
guesa.

Começa a vivinha:

O' meninas, o' meninas,

Unde fostes passeias?

Respondeu as outras:

Pe jardim d'el-rei; ou praí;

Pera ahi contradanzas.

Continua a vivinha:

En sou vivinha

Las bandas d'alem;

Emm as casas,

Pou aho com quem.

Depois, percorrendo a roda, vai di-
zendo seguidamente:

Com esta, [#] não

é por fim:

Hum esta, [#] sim,

Que é de me Coraen. ^{xx}

Quinta roda

Cisada, Curandinha.

Formada a roda, e cantas as Crianças:

+ Adolfo Coelho - Bibliotheca de educacão
nacional - Vol. II. Pg. 65.

Figueiredo Pimentel - Os meus brinquedos -
Pg. 33

O' Ciranda, Cirandinha,
Vamos todas cirandas,
Vamos dar a meia volta,
Volta e meia vamos dar.

A Ciranda foi a missa
Le corpo inteiro em deusa,
Os meninos estão dizendo
Que Ciranda é a mais famosa.

O ggaai ao som de canto.

Atenção de Pai, dirige a estrutura
na segunda quadra de assina:

O' Ciranda, Cirandinha,
Vamos todas cirandas:
Uma volta, meia volta,
Volta e meia vamos dar

O amor que tu me deste,
Era de vidro, que se quebrou;
O amor que tu me tinhas,
Era bem pouco, acabou-se.

Lição: Primeiro traço uma versão de Per-
nambuco misturada de quadras avul-
sas e o canto que acompanha a dan-
sa do Casaqueijo, de modo que encaixe
as letras. O ritmo varia infantil e dá
uma variedade de batidas.

A parte inicial diz:

O' Ciranda, O' Cirandinha,
Vamos todas cirandas;

Figueiredo Parentes - Vamos brinquemos. Pg. 32
Cantos populares do Brasil - Ed. 3. de 1897 - Pg. 256

16
Vamos dar a meia volta,
Volta e meia vamos dar;
Vamos dar a volta inteira,
Cavallinho, toque o pau.

Setta roda

Sisiri.

Formada e circular, haunada no centro uma
criança com os olhos vendados e armada
d'uma varinha, canta:

Um eu, Sisiri,
Os meus te chamam
E não queres vir.

Ciprianita e piama
Mas um be cadinho.

Responde a do centro:

Sou um pobre ego,
Mas vejo e cadinho.

Bate então no chão com a varinha.
Esta mia como gato. Si adivintar quem
é, vai elle substituir-a.

A missa do Piu é assim em cuba:

Um eu, Sisiri!

Os meus te chamam
E não queres vir.

A do centro responde:

Sou um pobre velho,
Mas vejo e cadinho,
Mas vejo e piama,
Mas sei quem, está ali.*

Letimma rodada
O limão.

Formado o círculo, uma criança em en-
tra, um cordel atado nas extremidades
segura pelas meninas da roda, começa
o brinquedo. O limão faltando, repre-
senta-se por um anel, argolinha
ou qualquer objecto pequeno facil de
empiar. O limão ao que representa-o,
passa rapida e fortissimamente de mão
em mão. Si a pessoa do centro des-
cobre onde elle pára, e logo substituida
pela que se disseram Surprehendes?
Eis o que cantam:

Chorra a menina, chora,
Porque não tem o limão,
O limão andava na roda
E parece-me habia,
Tolerância.

Elle vai, elle vem,
Elle cá' não chegou,
Elle vai de galope
Visitar seu amor?

Ora versão de Pir ha o seguinte canto:

Chorra, menina, chora,
Chorra, porque não tem
Tolerância.

Menina que está na roda,
Parece uma tolerância,
Babona?

Outras palavras e cantos:

Os quindins,
Os quindins,
Os quindins
Li lá...

Então a do centro, aguçando-se, executa
 certos passinhos de dançar e desliza-se a
 uma da roda que a substitui.

Silvius Romero recolheu em Pernambuco
 uma versão quasi como a do Rio Grande.

Chora, Mani, não chora,
 Chora porque não vem
 O limão...

O limão que anda na roda,
 É de Mani' babão,
 Bobalhão.

Elle vai, elle vem,
 Ainda eu' não chegou;
 Por mais de caminhos

O francês e tomou.

Nota de um amigo de Edo, como a propósito de um dia
 Cath. Cabral em final d'um canto coligido
 de na Bahia, diverge da de Silvius Romero em
 alguns pontos:

Chora, Mani, não chora,
 Chora porque não tem
 O limão.

O limão anda na roda
 Feito Mani' babão,
 Toleirão.

Elle vai, elle vem,
 Ainda eu' não chegou.
 Foi na Costa de Prina,
 Foi vê o seu amor.

Figueira do Pimentel - Os meus brinquedos p. 30
 + Cantos Populares do Brazil. Edis. 1894. p. 209
 xxx Gazeta Literaria. N. 11 - 2. de Junho de 1884.

Ritorna roda
O babin'

Roda simples, uma menina no meio.

Quasi perdi meu babin',

Babin', babin',

Por causa do remador,

Remador, remador,

Eu remou contra o marí,

Marí, marí,

Se' por isto não deu meu pé,

Deu pé, meu pé.

Sentença F. tendo compração,

E de' alliança

Qu' este termo era acção.

Qu' que está no centro, esculha a compra
nharia que elle apraz e vai entas subiti-
tuir-a. Termina quando todas foram
para o interior do circulo.

Um canto colligido por Vasco Cabral, na
Bahia e intitulado: - A carochada, mem-
órias de um velho semelhante ao d'esta
roda, que são:

Palpa fir' do remador,

Eu remou contra o marí,

Prora roda

A canoinha

Roda simples, giro e canto.

Um, canoinha, voza ligeira,

Para hon ^{cedo} cedo a' casa chegar,

Prunãi sandosa chega a' janella,

Para seu filho constante affagar.

Vai, minha casta querida,
 E os meus sandálios levar,
 E os meus filhos que constante
 Pensa n'ella sem cessar.

Segunda roda.

O pastor.

Os cirineas, munidos e munidas, formam o círculo em ambos os lados. Uma menina fica do lado de fora, para representar a pastorinha.

Cantão, *protesto em movimento*:

La' em cima d'aquella montanha,
 Existia uma bella pastorinha,
 Que dizia na sua linguagem
 Que queria ^{apenas} te casar.

Bella pastorinha, *entra na roda*,
 Para ver como se dança.

Abre a roda, minha roda.

Abre e o vosso amor.

Quando dizem: *entra na roda*, a menina do fora *entra* para o círculo.

Quando cantam: *Abre e o vosso amor*, elle escolhe, *abrucando*, uma para substituir-a.

O verso de Figueiredo Pimentel é 'somethin-
 te.'

Undecima soda

A ponte.

Feito e ciente, cantai:

La' na ponte de meu amor
Todas passas por ali;

Os lavadeiras que fazem assim...

(Gesto: enlaçar de quem lava, e afanhar de a sair do vestido e esfregando-a)

La' na ponte de meu amor
Todas passas por ali;

Os costureiras que fazem assim...

(Arrumando de quem cose.)

La' na ponte de meu amor
Todas passas por ali;

Os professores que fazem assim...

(Gesto de quem applica palmatadas, e enfim esta enumeracao pode ir longe, conforme quizerem.)

E' d'este ther a versao de Pir:

La' na ponte de Vinhaça
Tudo o mundo passa;

Os lavadeiras fazem assim, etc.

Dozeima soda.

O' priminha Brinquinhos.

O' priminha Brinquinhos,
Vamos na fornia brincar,
Vamos vir a baseo mundo
Por de eis caber no mar.

Pressa Senhora esta' dentro,

Pressa Senhor me a'ltar,

S. Jo' de contramestre,

* Figueiredo Parental - Os meus brinquedos. Pg. 29

Os anjinhos a sonar.

Remem, remem, meus anjinhos,
 Que estas agoras são de flôr;
 Sexta-feira da Paixão,
 O sabado de alléluia
 E o domingo da Ressurreição.

É toda simples mais para movimentos e
 canto. O assumpto, exuma, não comporta-
 na outro desenvolvimento.

Secima - terceira sada

O jardim.

Fernado o circulo, uma das Orçoes mi
 para o meu.

Canta:

Oh jardim com tantas flores,
 Não sei qual esculha;
 Aquella que eu mais amava,
 Com ella me abraçava.

O amor que tu me deste,
 Era de vidro, quebrou-se;
 O amor que tu me fostes,
 Era bem pouco, acabou-se.

Queda a sada, desanda a sada,
 Não sei qual esculha;
 Aquella que eu mais amava,
 Com ella me abraçava.

Canta a que está no interior do circulo,
 abraça a preferida, que mais se sustenta.

e assim por diante, até que todas tenham sido para o centro da roda.

A segunda quadras aparece intercalada, com ligeiras alterações, em muitas canções do país.

Figuradas de Penitentes a traço na segunda Estrofe de Cicanda. Valle Cabral a incluiu na última do canto da Bahia: Capivis frequentissimas. Open ^{também} em canto de Pir, colli Fari em que planti a palma, coligado por Salvo Romero.

Decima-quarta roda
A pastora e as ovelhas e o lobo.

Das áreas circunscriptas por um processo ~~em~~ por uma linha traçada no solo e proximidades constituiriam a casa do lobo e o curral das ovelhas.

A pastora e as ovelhas cantam em roda ao iniciarem-se o brinquedo.

- Sou pastora, tova tova,
Em vos hei de liaras,
- Sou o lobo, lobo, lobo,
Em vos hei de roubar?

O lobo avisa de atarue e dirige-se para o curral das ovelhas. Estas com a pastora dirigem em direção a casa de lobo. É permittido si seguiam a que estiver na frente, mas prohibido retroceder. A ovelha aparece trazendo a lobo, avertindo - depois na aproximação das companheiras.

Em agulha que se furta,
Furto se oculta mais

Petrogna a outra: Cefegar d'iss non se cura.
Chaidan - se e feroeira levantur as pais das
outras que firmas - se fortemente no solo.
Agulha enge pe' foi levantado, vai subto,
Furto a

Secima sexta roda
A Condessa.

Se que encontramos, parece nos que este jogo
entrou em plena decomposiçao entre nossas
crianças.

Em Portugal firmas duas rodas, uma de
sete meninas, gametas das quaes esta a con-
dessa que levou as filhas ao mosteiro para
professarem; a outra roda e' de rapazes,
representando cavalleros que as perseguem
por esposas.*

Aligum aster:

Agui ha' as meninas pedis
Para com ellas caçar.

Responde a mãe:

Hum por ouro, hum por prata,
Hum por sangue de dragão,
Eu não dou as minhas filhas
Ao mosteiro onde estas.

Responde-se elles:

Tão a fezes que viscos.

Tão tristes que nos parecemos!
 E as filhas da condessa,
 Por mulheres não levaremos.
 Pois sabeis que todos temos
 Sentimento sem igual;
 E em todas somos fiéis
 E em um de sangue real.

Por retirarem-se a condessa e a condessa as de-
 tem:

Volvi a vós, cavalheiros,
 Por serdes homens de paz;
 Toda cada um a' grade
 Escolher a que vos apas.

Retornando ellas e não escolher a moira de
 seu gosto.

1.º primeiros cavalheiros:

Esta mãe, não esta guerra,
 Esta como pão de cento,
 Esta, vinho de cabeça,
 Esta, carne de assento,
 Esta, carne de assento,
 Esta e' de meu contento,
 Cindai comigo, meu bem.

2.º segundos:

Esta mãe, não esta guerra,
 Esta, como pão de cento,
 Esta, vinho de cabeça,
 Esta, carne de assento,
 Esta e' de meu contento,
 Cindai comigo, meu bem.

3.º terceiros:

Esta mãe, não esta guerra,

27

Esta, com a pás de cento;
Esta, vindo de Calheta;
~~Esta, vindo de Calheta;~~
Esta é de meu contento.
Andai comigo, meu bem.

Ly.º quarto:

Esta não, nem esta quero;
Esta, com a pás de cento;
Esta é de meu contento.
Andai comigo, meu bem.

Ly.º quinto:

Esta não, nem esta quero;
Esta é de meu contento.
Andai comigo, meu bem.

Ly.º sexto:

Esta não, mas esta quero;
Esta é de meu contento.
Andai comigo, meu bem.

Ly.º sétimo:

Esta é de meu contento.
Andai comigo, meu bem.

Ch' profereas que as noivas são esculpidas,
vair cada par de mãos dadas, enfileiradas,
de com o antecedente; por fim, dançando
e cantando fazem todos roda a' condessa,
e acaba o jogo.

Entre nós redoy-se a uma roda com a con-
dessa e uma menina que apresenta-se
a esposar uma de suas filhas.

Ch' que pretende, diz:

Vosso rei mandou dizer

Para mandar uma de vossas filhas.

- Responde a mãe:

Eu não dou as minhas filhas

Por por ouro, nem por prata,

Por por sangue de lagarta.

Volta, volta, cavalleiro

Pelo caminho que vieste....

Escolhei a que que quizerdes

O cavalleiro passa entao a fazer a escolha,
dizendo:

Esta quero, esta não quero,

Esta come pão da mesa;

Esta com requesijos,

Vinde cá, meus cordeiros.

Feito isto fecha-se a roda, com a mão das
meninas no centro.

Comparada com a versão portuguesa, a de
Composição não pode ser mais manifesta.

Outra versão:

Enviados: Onde mora La Condessa
De lingua de Franca?

Condessa: Sou eu.

Enviados: Senhor rei mandou pedir
Uma de vossas filhas.

Condessa: Em não darei as minhas filhas
Nem por ouro, nem por prata,
Nem por sangue de lagarta.

Enviados: São alegres que viemos
E tão tristes que voltamos
(tragem moedas de ir embora)

Condessa: Volta, volta, cavalleiro,
Pelo caminho que viestes
Escolhe a que que quizerdes.

Enviados, escolhendo: Esta quero, esta não quero,
Esta come pão da mesa,
Esta vinho da gacheta,
Esta comijo, requesijos.
Vinde cá, meus cordeiros.
(Devolvem moeda, cantando.)

Enviados: Aqui leva esta menina,
Para o pão que o rei come,
Esta tambem comera;
O vinho que o rei bebeu
Esta tambem beberá.

Enviados: Aqui leva esta menina,
Com a maior recommendação
Para aprender a ler e a bordar.
O detal sera' de prata,
A agulha de metal;
O alfaiate de marfim
Para o mestre a castigar.

Quando começa o brinquedo está

d'um lado a mão com
muitas meninas e nem
deus do outro lado, re-
presentando as enviados
do rei. Estes vão e voltam
ate' tirar a ultima
menina.

Com estes jogos vamos reunir o das Comadrinhas, o da mãe e filhas e o da raposa e as galinhas, por serem dilectas das meninas.

Jogo das Comadrinhas.

As crianças accorram a mim e aos saltos em direcção para a anteira.

- Comadrinha, diz uma, Comadrinha, já desce agora aos meus bintinhos?

- Já, sim, sentada? responde a anteira, e de ~~rumfonfon~~ e de rumfonfon.

- Comadrinha, Comadrinha, e que usas-me trouxe?

- Uma maneta de chague.

- Que é d'essa?

- Foi vir a baixas. É de rumfonfon, e de rumfonfon.

As duas meninas separam-se e saltam de e repetindo:

É de rumfonfon, e de rumfonfon.

Assemelha-se muito ao brinquedo d'As vizinhas, em Portugal. (1)

Jogo da mãe e filhas.

Uma mulher que tem varias filhas, toda a vez que sae, distribue-lhes o serviço. As meninas tem a sua carga e varrer a casa, fazer as camas e ^{cuidado} da cozinha; as raparigas ficam encarregadas da horta e do jardim. Toda a vez que ella chega, encontram o trabalho em muito ou mal feito, e succedem-se então saltos e castigos.

É uma representação de scenas domesticas, em caracter comico. O bom exito depende do espirito das crianças que a executam.

A raposa e as galinhas.

São personagens d'este f.º. A dona das galinhas, a criada que d'ellas cuida, duas galinhas que d'as saem a ir a buscar a comida da raposa. Esta vem e encontra a criada dormindo, arrebatada uma galinha, e depois de cantar das galinhas.

A dona sobrevive e dando por falta da ave, cria a criada que sae a procura da raposa, sendo arrebatada por esta. Succede a mesma scena até o desaparecimento da ultima galinha. Então nos a farsinha dona a toca da raposa, retirando pouco a pouco suas aves na lucta que tem com o animal. Aqui termina o f.º, ficando sem recommendo.

Ha muita nada a ver este linguagado com o que em Portugal denomina-se d'As galinhas. São completamente differentes.

Pinguedas e jogos infantis.

Segunda parte

Jogos de movimento e agilidade.

Ponderações preliminares. A carreira. O salto. As pichadas. A barra. O tempo-será. Brincadeira - moçoquinho ou moçoquinho. Pente e grade. A barra hesperus. A cobra-eiga. As quatro cantos. Os passarinhos. O tempo. A sapata. A lista. A capoeira. A lucta.

Nos nossos tempos escolares, na cidade de Rio Grande, fomos primeiros interpretes das aulas de gymnastica. Eu na barra, que no Trapezio, que nas pichadellas e esprechellas de salto, de tiro ou de arco e claudye outros, raramente deixavamos de obter o primeiro lugar nas classes. Então si perdiamos tempo na esgrima, porque eramos e fomos membros da "Terma e felleia-ou o feller." Custou-nos um pouco esse a gloria de gymnasta, porque ahi ahi conservamos honras e glórias. E' esta campanha de esportes Physica e agilidade.

Quando adultos dirigindo um collegio, desde logo incluíamos a gymnastica e a gásterica, bem como o brinco o sôffro e des-
canso livres.

Mais tarde com a experiencia e por em-
guinte sob as auspicias da reflexão, ab-
limet-a de todo, comprehendendo que o ver-
dadeiro exercicio phisico era o espontaneo,
e natural, e não por meio de artificios
perigosos em que a criança persiste em
sed enthusiasmo rivalisado com as aco-
lutas que vê no circus. De carreira, a
lucta, a natacão, o emprego de remo, lan-
gas caminhadas a pé, a ascensão das
montes, as brincadeiras tradicionais, a equi-
tacao, Constituições, pensevamos, o unico
racional de desenvolvimento corporal.

Como tinhamos exclusivamente interen-
to e fóra da cidade, em vasta chácara,
esta condicão particular que só nos no
Rio Grande conseguimos realizar até o
presente, preferiamos nos facilmente
a realisacão do plano concebido.

Os apparatus são um desastre, um con-
traste; a natureza ensina-nos o ex-
minho a tomar, em exercicios uteis nos
differentes phases da existencia. Querer
Contrariar a em seus instinctos e falta
de critério, ignorancia da pedagogia e
da hygiene.

Esta segunda parte de nossos trabalhos
constar de jogos que reclamam agilidade,
rapidez de movimentos e ai deus fides.

que, apesar de afeblida, não extenua,
 frequentemente, si extenuar e' contra-indica-
 do e o excesso deve sempre ser evitado.
 Em geral si' os raios tomam parte nas
 suas diversões. Os ministros, alia's os
 pais, consideram-nas como integrantes
 da mulher? E' um engano. De parte
 outras ponderações, até erianças até
 certa idade, a' não ser por excepcionaes
 precocidade ou vícios de educação, não
 tem sexo, que si' a herança de a' em-
 bra, dando função a arguas inactivas.
 Estes jogos, por consequencia, servem
 em sua maioria, para os meninos en-
 tre os e são os que um dia dar-lhes-
 ão o ^{colorido mais} colorido das faces e as linhas mais
 suaves das contornas. O typo christico
 não pode ser ideal de belleza sinão
 d' uma época de gosto pervertido.
 Os raios da cidade, desde cedo for-
 oes no estudo incompartido, sob uma
 atmosfera mais ou menos viciada,
 bebendo águas mais, dormindo em al-
 covas geralmente mal arejadas e ventiladas,
 de luz durante o dia, passando noites
 sob espetáculos e bailes, sem espaços
 para exercícios, confusão, estímulos e.
 Para elles sobretudo são necessários
 tais jogos.

Para não mistar d'elles os da cam-
 panha e da serra affeitos a' equitativa-
 m' bolas e laes, as lidas cambe-
 ras, em meio salubre, adstrictas
 a normas regulares e vida diaria.

São sadias, robustas, de forte proporção
 mal com os armas e baseando que o san-
 gue lhes vemma pelas pernas.

Primeiro jogo

O Carrisal

Escalhada a arena ou cancha, marcan-
 se os terminos, segundo a distancia convenien-
 da, duas linhas, uma servindo de ponto de
 partida, e outra de ponto de chegada.

Com um signal partem os contendores, ga-
 nhando o que chega primeiro a saida da
 corrida.

Segundo jogo

O salto

Marcada no solo uma risca, os jogado-
 res podem partir de frente que lhes apresen-
 tarem. Chegadas a saida formam o salto.
 O que em distancia conseguir maior avan-
 ço, ganha.

Tercero jogo

Os pebedadas

Este brinquedo simula um combate sin-
 gular ou uma batalha campal.
 No primeiro caso os dois adversarios,
 com as pernas cruzadas sobre o peito, sempre
 por cima tiram os d'esta posição, marcham
 sobre um pé só, chegam-se peito contra
 peito, ombro contra ombro. Si um en-
 trar pela fôrca do embate ou descausar
 o pé alheio, está vencido.
 Em batalha vigoram as mesmas condi-

Cas, encontrando - se as duas linhas e seguindo as furispecies de combate singular.

Quarto fogo.
A Barra

Em area vasta e em boa distancia assignatam - se as duas linhas parallelas. Cada uma d'ellas e que chamam barra, representa o entrenchement. Entre de' dois campos inimigos. O espaço intermedio serve para os accões dos combatentes de ambas as partes. O um das associaes parte um contendo a provocar e desafiar um do lado opposto, para o comando que pede a barra contra o escolhido. Recente o resto este estende a mais em que o outro bate tres vezes, escapando logo a perseguição que o adversario lhe move. Correm ambos desenvolvendo cada qual a pericia de ataque e de defesa. Si o primeiro fustar-se traze a linha de seu entrenchement, fustar - se ao inimigo que ali e seguido. Mas este e immediatamente perseguido por um combatente de que chegam. O que foi agarrado, e levado prisioneiro. O fogo prosegue assim, as vezes prolongando - se sem victoria decisiva, em razão da agilidade de ambos os partidos.

Os prisioneiros em cada acampamento, collocados em linha, as mãos dadas, ficarão libertos, si um de seus camaradas

mas rapidas e varias evoluções acesca-
e treca na mão do primeiro da fila.
O barão se termina, quando um dos
perdes todos os defensores.

Quinto jogo
Tempo-será

É este brinquedo as jogadores estabelecem-se
em todas as direções, indo procurar um
escondijo que as fôrta a vista d'aguello
que tem de procural-as achal-as. Quando
este acerca-se da faciem em que se acham
ocultas, sendo possível seguir-as, fo-
gem, correndo e gritando.

Tempo-será
L'innocencia
Quem me enganar,
Meu amigo será

O que fôr enganado, será o substitui-
to na continuação do jogo.

O tempo ^{será} é o jogo das escondidas em
Pestigat, o Recho-cacho das Formigas,
o Hide and seek das Inglesas. Ou Beardi
demarrión matça (B. Rubin) de Tempo-será forcede de Membeacari.
brincas, jogar, enganar, no guarany.
segundo J. Parentel a formula usual com que os me-
mbros gritam no brin é a seguinte:
Tempo-será

37
Le min ece,
Laranja da China,
Tábaes em fio,
Mãe Joanna já veio?
É lá p'ide chegar,
Fétre, salta,
É que bate no pau,
É que faz canção
Pro barro de família!

B. Não há fraço seguinte:

Em S. Paulo, segundo o mesmo, é:
Sempre será
É de mitoses,
Tem pra-avai
Se puder me pagar.
Bate fogo

Maria Moeanguê ou macumbê

A criança que representa a Maria Moeanguê fica de rosto voltado para a parede. Uma das que vão esconder-se, d'ella acerca-se e batendo-lhe nas costas, diz-lhe:

Maria Moeanguê (ou macumbê)
Bate, bate,

Vou-me esconder.

Lado o aviso de que estão occultas, sae a primeira-as. A que foi descuberta, vai substituí-la.

É o tempo-avai com frequencias dif-
ferentes.

Terceiro jogo
Bate o frade.

Permittas as crianças em torno do director
d. jogo, diz este:

Bate o frade...

Respondem ellas: - Frade.

- Onde quer que vá...

- Lá!

- Na bocca do forno...

- Forno.

- Tirar um bala...

- Bala.

- Onde seu mestre manda?

- Juntos todos.

Então o director manda buscar qual-
 quer ^{objeto} seu correndo e jogando em a lã-
 cal-o com a maior rapidez. O que não
 consegue ao chegar por ultimo, apanha um
 bala.

Outro jogo.

O burro hespanhol.

Uma menina estica-se em attitude cur-
 vada com as mãos descaídas sobre as
 costas, acima do gulto. Outros compa-
 rheiros, de certa distancia, vem correndo,
 pousam-lhe as mãos nas costas e pés
 de pernas abertas, assignalando no so-
 lo a marca do gulto, o que serve
 para dar ganho ao que mais se a-
 vantajar.

Ha outro modo de jogar o burro hes-
 panhol. Os que alternadamente vão
 saltando, tomam a posição curva do
 primeiro, em intervallos determi-
 nadas. Finalmente ficam todos em
 fileira assim collocados. Então o
 que sempre ^{estiver} ficar por ultimo na li-
 nha, vai saltando sobre todos os ou-
 tros e tomando a primeira posição.

Os Franceses o denominam sant-de-mou-
ton, cegu e tambem como o Chamam no Rio
de Janeiro, segundo Figueredo Pinheiro.

Um jogo
O cabra-cega.

E' tambem um dos jogos universaes,
Os Franceses o denominam celin maillard.

Os Portuguezes chamam-lhe o nome de gal-
lira-sorda, chocha ou ciega e ainda
o de psita-ciega.

Na cabra-cega usual, um dos jogadores
tem as olhos vendados por um lenço, de
maneira que não possa ver as companhei-
ras. Estes o favorecem com a voz e dando
-lhe com a palma da mão.

Assim tem os seguintes dialogo:

- Qual Cabra-cega d'onde v'este?

- Vim do meinho.

- O que e' que ou trouxe?

- Um sabonete de farinha.

- Por que ou dai um bocadinho?

- Si se ou deres três tapias.

Dadas as três tapias, ella começa a
procurar, stacando, em quanto as outras
^{periam e os} correm em torn, achegando-se, fulando-lhe
lateralmente. Se alguma for segura, im-
mediatamente substitui-a.

As perguntas e respostas em Portugal são as seguintes:

- Cabra-cega,
- Onde vem?
- De Castilla.
- O que traz?
- Farinha e carullas
- Fugimos d'ella que tem fiolhos

Outra forma:

- Cabra-cega
- Onde vem?
- De moimbo,
- Que trazes?
- Farinha.
- Fugimos d'ella que tem fiolhos.

As perguntas e respostas no Rio de Janeiro:

- Cabra cega?
- Tenho, meu amo.
- Onde vem?
- Venho do moimbo.
- Que trouxe?
- Um sacco de farinha.
- Já-me um bo cadinho.
- Não don, não.

Das versões brasileiras as erianças exchirais o final: Fugimos d'ella que tem fiolhos. Isto ~~se~~ servirá para a psychologia differencial entre os dois povos. É um elemento de comparação.

44

Decimo jogo
Os quatro cantos.

É uma sala ou melhormente é uma área ao ar livre, quatro crônicas formam os quatro cantos, que ellas de vez em quando permutam rapidamente. No centro uma quinta crônica aguarda o ensejo da troca para collocar-se na posição que as outras occupam deixando por consequencia, si o conseguir, uma d'ellas de fora que a substituirá no meio da sala ou da área. É assim prossegue o jogo, sem outras peripécias.

Os Trombeiros e Chamões são os quatro coins.

Undecimo jogo.
Os passasintros.

É este jogo as crônicas formam diferentes as áreas de passasintros, como: sabião, leuteri, sa-hoisse, tiliu, annu, sanario, sahiri, etc.

Pertencem um domo que com ellas faz negocio.

Tem uma outra para comprat-os. O domo pergunta qual deseja. Elle nomeia, por exemplo, o leuteri. Este immediatamente sai correndo, ^{fazendo ougeas e} perseguido pelo comprador, que, si consegue apanha-lo, com elle fica, e o perde, si o deixa a leuar a casa.

Por assim designando os passaros um a p[er]s
outro e seguindo o mesmo maneyra para a sua
aquisição.

Si elle é infeliz em sua operação, escote
- se outro comparador.

O jogo das fitas entre miminos é semelhante. Em alguns
nomes de passarinhas tomam o nome de fitas de defun-
tos e outros.

Indicações do jogo.
O tour.

Os crinças, com as mãos bem apertadas
formam um círculo, que representa um cor-
ral, havendo uma no centro, que represen-
ta o tour.

Interroga este:

- Com que chame se fecha o tour?

Responde-se:

- Com chame de ouro.

- E si elle fugir?

- Havemos de o seguir.

Carneirinho, me!...

O tour então simula investidas para
certos pontos, até que, assegurando-se em
parte que está mais fraca, para ella se
remette esforcadamente, tentando separar
as mãos pela violência do choque e assim
escapar-se.

Si foge, todos o seguem para apanhá-lo.

Figure-se o Pirrentel traz o jogo do seu-
do, no Rio, algo semelhante em nome.

43

Secimo terceiro jogo

Da sapata.

Traca-se no solo um longo rectangulo, que e' subdividido por linhas transversaes parallelas em seis ou tres frequenas rectangulos, sendo o 1º, 2º, 3º, 5º e 6º de areas mais ou menos equivalentes. O 4º de area dupla a' qualques dos mais e' subdividido em quatro triangulos por duas diagonaes. No prolongamento d'esta figura junta-se a final um semi-circulo.

O 1º, 2º e 3º frequenas rectangulos tem a denominaçao generica de casas; o 5º, de inferno; o 6º, de paraizo; e o espaco circumscripito pelo semi-circulo, e de eis. Os triangulos do quarto quadrilatero chamaes-se: 1º, 2º, 3º e 4º R.

E' esta a nomenclatura da epoccha de nossa infancia que ate' hoje ainda conserva-se mais ou menos.

Joga-se n'um 'pe' so' e com uma matka de telha ou de pedra talhada em forma circular, podendo ser tambem de qualquer outra materia com peso correspondente.

Os jogadores, dous ou mais, não pedras, saltando para as casas, fazem nas riscas nem fazer a matka saltar pelas cantos, d' que chamaes biqueiras, havendo o verbo biqueiras para designar esta falta.

O matka e' lançada fora com a porta do 'pe', ou de casa em casa ou sem regra determinada. Ella não deve cair

nas trucas da figura, nos triangulos lateraes
 num no inferno, e que constitue a perda da
 ra e jogadas que a entrega ao companheiro
 que ^{escreta} ~~continua~~ o jogo. ou o continua
 do jogo em que se joga.

O jogador se pode descansar, isto e, pisar
 com los dois pis, na 3ª casa, nos trian-
 gulos lateraes com as pernas abertas, no
 paraizo e no cêo.

O Pis chama-se a sapata de amarello,
 corruptela da palavra franceza marcelle.
 A denominaçao do Jul tem a physio-
 nomia inteiramente portugueza, posto que
 não a tenhamos encontrado com tal
 occorrencia.

O 'Pis, quer quanto a figura desenhada
 da por Figueiredo Pimentel, quer quan-
 to as regras do brinquedo, ha grande
 differença da do Jul. É puramente
 franceza, de uma das suas formas mais
 complicadas, parecendo-se ser de
 importaçao recente.

Seisimo quarto jogo

O bota

Traca-se no terreno uma figura mais
 ou menos com a comp. apparencia d'uma
 bota. Esta tem duas entradas, nas quaes
 o jogador não pode entrar. Elle tem de
 seguir os companheiros em roda, e estes
 transo difficilmente ha a fustão pelas
 entradas. Dentro da bota as crianças
 caminham
 a 'um pis' si.

Assemelha-se algo ao jogo do garrafão no
 Pis.

Secundo quinto jogo A Capoeira.

Os polticos, aproveitando-se das que exerci-
tavam-se n'este jogo, chamada quasi sempre ul-
tima da sociedade, caboclas, crioulas, mestiças
de raças differentes, lancearam-se extraordinaria-
mente desprestigios. E' fãda, porque elle encon-
tra em si ^{o completo} todos os prin. eipios gymnasticos,
e' elle todos os membros ventras em activi-
dade, desde a cabeça até aos pés. O corpo
adquire a flexibilidade de fina mola de aço
e tem movimentos ^{elásticos} e' uma bola de borracha.

Os meninos de mais tempo n'elle se exerciam
com real vantagem para os desenvolvim-
entos physicos, alem da acquisição d'um
modo de defesa sempre prompto.

Bem e' perito no jogo da Capoeira, exceto
das armas de fogo, de mais nada se teme.

Podem atacar-o de tudo, que não faltam-lhe
recursos para desbaratar os adversarios.

Um pé, um cambuzi, uma rasteira, uma ca-
beçada, alem da mão que pode manejar qual-
quer pequena arma, são sempre de hum modo
fatal para o contendor.

Hum habil esgrimista ignorante dos espedientes
deste jogo, sera' em instantes desarmado.

Consulha-se-o, pois, aos rapazes que estão no
periodo entre a juvenis e a puberdade, não pa-
ra utilizal-o posteriormente em actos que
os desahonem, mas como a obtenção d'uma
força, d'uma cultura educacional sempre
a seu serviço.

Este jogo e' tão eminentemente nacional, como
e' o Box entre os Ingleses.

É de origem tupi-guaraníca, como o nome o indica. P. o P. d'este facto.

Primeiro - estado jogo

A lucta.

É um excellento exercicio para o desenvolvimento do corpo.

Os dois athletas estreados - se fortemente, para os lados, cada qual com o seu adversario e fôlha - se os movimentos. Os pernas, si não se abrem afastadas ao inicias - se a lucta, entram - se fazendo cada campeão esforços para lançar um terra e outro, por meio de um rapido cambaleio.

Os olhos as pernas equilibram - se por momentos e ficam immovéis. Arguem, mas se nos fazem tentativas para deslizar e intergarrista. Porém a final na precisão, mas a se victoria não está garantida, em quanto um dos dois não ficar por baixo e intergarrista subingado.

47

Terceira parte Jogos de educação visual.

Chamamos jogos de educação visual aqueles em que as olhos exercem a principal função, sendo o elemento necessário para a sua realização que se realizam. Há sempre um alvo.

Jogo do míco - Emboque - Caracé - Bastinha - Palmilhas - Gallo - Peteca - Fleo - Polinhas - Bola em roda - O alvo - A arco ou disco - A argolinha.

Primeiro jogo

Jogo do míco

Planteiam o denominamos de bilharda, descrevendo-o assim: « É um pauzinho por ambos os extremos adelgaçado, com que jogam as rapazes, fazendo-o saltar, e dando-lhe, para o fazer afastar do círculo traçado no chão, o que elles chamam roda.»

É uma ideia geral sufficiente para identificar o com o míco.

As crianças traçam no solo um círculo em que uma d'ellas se colloca para encetar o brinquedo. Uma outra armada d'um peguinho caete bate no míco, que é um pauzinho despontado nas duas extremidades e deitado no chão; elle salta pelo impulso quasi sempre em direcção a' pessoa que está dentro do círculo, também armada d'outro peguinho caete, com que rebate o míco vindo pelo ar. Si erra e o disco cahir, retira-se sendo substituída por outro jogador. Mas, si, attingindo o alvo, fere o exterior e o appa-
su o ^{roda} alvo ~~cahir~~, tem tantas pontas quantos rode o caete de que está armada, conta.

das do círculo no lugar em que caíu o
pauzinho ou miço.

Mas antes de verificada a medição tem ella
de fazer o calculo a esmo. Si errou para mais,
perde; si errou para menos, ganha.
Em francez chamão - n'ò piroquette, com leua
disparidade de moedas.

Segundo jogo

Bombogue.

Faz-se com ^{duas agulhas circulares} ~~uma~~ ^{cofinha} ~~uma~~ chum. Se distan-
cia conveniencial os jogadores atiram com
malhas feitas d'um buco de telha arredonda-
do, com bolos, vintens, etc. Si caem na es-
vintu, ganham, marcando pontos. Os outros
que ficam mais ou menos distantes são
então jogadas a outra, mirramente si as
bolos servem de malha.

Em Santa Catharina a denominam boes,
no Maranhão barriças.

Os Portuguezes chamão-lhe o nome de covintal.

Boes e bombogue são de origem tupai-guarani-
taal.

Terceiro jogo.

O Caracú.

É uma tábua de rez posta em pé, com-
do-lhe arremessadas pedras de certa dis-
tancia para derrubá-la. Quem mais acur-
ta, em determinado numero de vezes ga-
nha a partida.

Bluteau dá-lhe o nome de Carnetola, em Portugal. Assim o descreve: « É um pedaço de canella de lei, com que os rapazes jogam, atirando-lhe com pedras, a quem a bota mais longe. »
 Caraceni é Jpalana de origem Tuppi-guarani-tica.

Quarto jogo.
 Os barbillinas

É jogo entre duas crianças. Uma estende a mão esquerda com a palma para cima e a outra colloca a sua sobre a do companheiro em posição inversa. Aquelle com a mão direita n'um constante movimento de fricção simulada na face está ameaçando bater na mão da outra, que, a cada instante, a fusta para evitar a pancada. Si a primeira erra o golpe, troca a vez a segunda de fazer o mesmo.

Bluteau dá-lhe o nome de sape, em Portugal e assim o descreve: « Jogar o sape é jogo de duas rapazes, no qual um prende a mão na barba, está ameaçando o outro que com a mão espessa e foge da pancada. »

Figueiredo Pimentel diz que no Rio de Janeiro: Juras ~~similinha~~. É incluído neste jogo o das ~~palmas~~ barbillinas.

Quinto jogo As palminhas

É uma diversão entre duas crianças.
 Uma estende as mãos com as palmas voltadas para cima, enquanto a outra coloca as suas sobre as da outra, em posições inversas. A primeira de continuo ameaça de voltar as mãos e bater nas da segunda. Esta a cada momento retira as suas, recuando a pancada. É assim quem, até que apanha um acerto ou erro. No segundo caso, troca a vez da outra.
 Em Portugal, segundo Adolfo Coelho, tem o nome de sape-gato.

Seito jogo. O gallo

É feito com grande numero de pedrinhas. Reclama vista certa e educada.
 O jogador atira para o ar uma pedrinha a que chama gallo, e antes que ella caia, recorre do solo a quantidade que lhe caber na mão ou a ^{porção} numero que elle determinar. Si as que apanhou, são um numero par, separa a metade que deve pertencer-lhe si elle preencher ainda a condi-

de, collocadas nas costas da mao, sechelas
todas na palma com um movimento rapido.
Si alguma cair no chão, perde.

Tambem si o numero for impar, quando jogado
com o galle, podera' separar para si so' um.

E' jogo muito antigo. Os Gregos e Ro-
manos ja' bastante civilisados jogavao-n'o
com o osso do pe' chamado astragulo, ou
com algo de semelhante a elle feito de mar-
fim, bronze e outras materias.

Em antigo portuguez tem o nome de bato.

Setimo jogo.

Os petecas

Os petecas e' uma pelota chata de faces
convexas, tendo no centro d'uma d'ellas um
tubo cylindrico que enchem de pennis em
forma de creas. Os ruyas estas sa'o substituidas
por folhas de espiga de milho
desperitadas em tiras. Fabrica-se a peteca de
vaquinta, pellica, camurea, marroquino ou
materia similar, tendo no interior algu-
da' ou la' compressida.

Para jogar a os criancas ou adultos
formam roda e ha'o de manter a sem-
pre no ar impellido pela mao ou pes-
to do pe'. Os ruyas a condicao do
jogo e' so' do ultimo modo.

Os petecas e' de antiguidade remotissi-
ma. Os hebreos de Homero n'ella se
exercitavam. Os Gregos e chamavam
sphairistikos e a fazião com uma pelle

flecíveis cheia de farinha, penas, arca, miolo de figueira, etc.

Os Romanos a denominavam pila.

É a pila dos Portuguezes.

Os indios americanos tambem a usavam com differencas nas fabricas da pelota feita e nas jorrecas das \neq diuersas.

Os Esquimos ^{são} ~~eram~~ a mais raras das jorrecas por ella. ⁺ Os Americanos tinham o Thacchi Thacchi consagrada a uma divindade.

Entre os Guayiros de Venezuela ella é assim descrita:

" Prestes en roda, los guayiros jugaban a la pelota, que hacian de la bolsa de los venados llenas de algodón y bien prensadas, al modo de la que se usó en el centro de Colombia, antes de la introducción del canche (barracha). Este juego consistía en tener en el aire la pelota con las saetas, para lo qual se necesita mucha destreza en el manejo de la flecha; al mismo tiempo bailaban i hacian mil caserolas.

Llegaban a tener la pelota en el aire hasta por tres horas consecutivas... ^{xxx} "

Entre os Chiquitos da Bolivia assim descreve Sauthy:

" A tarde é consagrada a festas e folgares. O jogo favorito é um de bolas, exercicio

* Oetes de la société philologique. Mythologie et legendes des Esquimaux (des Groenland) par Sauthy. Nouvellet. Vol. IV. P. 225

xx Braconft. The natives races of the Pacific States - Vol. II. P. 294.

xxx Grammatica de la lengua guayira por Ledon, publicada por D. Urbevechea. Introducción. P. 21.

que demoranda grande destreza e vigor, pois e' com a cabeça que n'ella se bate. 2)

Le mesmo autor, tractando das missões guaraniticas, assim se exprime:

« Nos dias de festa divertia-se os homens de pois das officinas da tarde, com batallas simuladas, as outras as outras com settas ou fogos com uma bola de gomma elastica, que impellia com o peito do pé. » 7x

Os Guaranyes, os Garais do Pratto-Grosso, Os os Amagnas do Amazonas, povos da mesma origem, depois que descobrirão a borracha, substituirão a antiga pelota de pelle, a que chamavão mangá.

Outros jogos.

Jogo do ~~tejo~~ teço.

Posto Tracendo no solo um quadrado contendo duas outras menores, firmada dentro d'elle qualquer coisa que sirva de fito com uma facea, um prausinho, com telhas cacos de telha arredondados, com vintem, realiza-se o jogo.

Si bate ^{a malha} no facea ^{o jogador a cahe} ~~o~~ (maior numero de pontos; si cae nos dois quadradinhos marca ⁴ menos; si fica fora ou nos risca, perde.

O nome vem do hespanhol tejo, significando os cacos de telha.

Saunders. Hist. do Brazil. Traduz. Vol. I. p. 478
Saunders. Idem. Vol. II. p. 23.

e a que e' preparada com um ~~pedaço~~ guthirio
terminado em furquilha, e a cujas extre-
mas se prendem duas ~~pedras~~ ^{pedras} de barrocha tu-
buras que vão seguras a um ^{pedaço de} eixo, como
na outra de forma antiga.

Na primeira arremesse o projectil com o mo-
vimento rotatorio; na segunda e' estendendo-
as borrachas e esticando o projectil em
frontaria como ^{em} arma de fogo.

Em portuguez chama-se besta o arco e
pelouro ^{ou besta de peloto}. No Rio Grande o arco
toman o nome de bodogue, e o bodogue o de
pelota, que e' umas pedrinhas ou balas de
barro.

Joga-se a fucea, marcando um alvo e
lançando esta de certa distancia. Para
atira-la, poremilhas-na de duas mãos,
em caso o cabo para fora e a ponta para
dentro ou em posiçao inversa.

Procedimento do jogo
do arco ou disco

Costa Constu d'um arco ou disco de madei-
ra ou metal que a crianca com um bas-
tonete simfaz o movimento rotatorio,
segurando-o sempre. Certas occasiões pode
fazer o marchar e os saltos, segundo
impulsos particulares que lhe dá.

E' um brinquedo que pode realisar-se
a sós, a dois em afrosta de corrida e
em maior numero divididos em parti-
das que simulam um combate, onde al-
cança a victoria os mais habis no
manejo do aparelho.

56
Os Gregos e Romanos tinham o disco como
diversão e exercício.
Os Franceses o denominam Cerceau.

Primeiro terceiro jogo

Os argolinhas

Sobre um cordel estendido está' suspensas
a argolinhas em altura para ser alcançada
pelos jogadores. Estas armadas de longas fle-
chas em corrida feita procuram tirá-las.
O que conseguir mais vezes, será o victo-
rioso.

Segundo jogo
O tava.

É o jogo feito com um ganiz.
Si, fabricado ao ar, e se cae com a parte
concaua voltada para cima e a qual tem
mais ou menos a forma d'um S e e cha-
mada carne, ganha o jogador; si com
a outra parte mais achatada e denomina-
da cule, perde.

Tava procede de hespanhol tava, assim
de igual procedencia são o jogo e as palavras
suaes.

Entre os nossos homens de campo dizem,
grande ganha: Suerte; e si perdem: Culo.
Parece que em Portugal tinham o nome de
Carnearne e Carnearal.

Tercero jogo
O rapa.

É feita com um dado atravessado por um
eixo n'uma rectitudade terminada em pon-
tas, e tendo nas quatro faces as letras -
R, T, D, P, que são as iniciais das pa-
lavras; rapa, tira, deixa e fura.

Impulso ao fuzarem instrumento movimen-
to geratorem, quedando-se, apresenta uma
das quatro letras. Si e' o R, todo o monte
pertence-lhe. Si e' o T, ainda ganha. O
D e o P fazem-n'o perder.

Escrevem tambem outras letras, como a G e C,
que significam ganha e perde.

No tempo de Plutarco e chama não seisimo-
la.

Quarto jogo
Los nones, do parrão ou perrão.

Jogo em que uma das crianças tem na
mão fechada certo numero de moedas, pedrinhas
ou grãos e a outra tem de adivinhar se
o seu numero e' par ou ^{impar} ímpar.

Primos procede da pergunta: ~~Pa~~ Par ou não?
E' pois proveniente de não, cuja forma archai-
ca era non.

Parada parrão deriva de par, e não.
Perrão e' imitação da pronuncia fran-
ciza: Par ou non?

Jogos em refrouso, outros jogos.

Sorobico - Martin-garavata - Beseio -
 - Pelotinha - Pichisi ou Pichiri - Gan-
 garrá - Cuncha - Ponga - Carrufois - Ba-
 lanceo - Coegas - O Cadeirinha - Jogos de lingua-
 gem inventada - Quem vai ao ar, perde o lugar.
 - Jogo do pino -

Primeiro jogo
 Sorobico

Os criancas sentam-se, formando roda e
~~estendendo~~ as mãos com as costas viradas
 para cima. Uma entre ~~as~~ mãos que
 dirige o jogo, vai percorrendo o círculo das
 companheiras, dando-lhes ligeiros beijos, e
 dizendo:

Bico, bico, sorobico,
 Quem te deu ~~tanto~~ bico?
 Foi a velha chocalheira,
 Quem anda lá pela ribeira
 Cetro de oros de perdiz
 Para a filha do juiz.

Aquella em que elle pronuncie a ultima
 palavra das versas, retira a mão da roda.
 Cossim prosegue, até que todas as mãos te-
 nhão sido recolhidas.

Depois de certo espaço de tempo pergunta
 a uma d'ellas: Tem pão quente? Ao que
 a outra responde, tirando a mão do seu
 lado e tem gesto para aquecer, e responde -
 Ah enestando - he na face. Si está fria,

aparece um leão.

Em Portugal divergem as versões.
Segundo Adolfo Coelho, são estas:

Vassoirinha, vassoirinha,
Vare tu esta casinha;
Vassoirinha, vassoirã,
Vare-me esta casarã.

Sirolião, ties, ties,
Quem te des fãmanha lies?
Seja d'ouro ou de prata
Pute-te já na luraed. +

Em em Portugal o nome de vassoirinha e
na Hespanha o de pizpirigãnas.

Cinco são as variantes:

— Vassoirinha, vassoirinha,
Vare tu esta casinha.
— Pute bem a varrer
Como a casa d'el-rei.

Sirolião, ties, ties,
Quem te des fãmanha lies?
Seis, quatro, seis e oito;
Seja já, cogei lincrito.

Segundo jogo
Plautim Garavato.

As esianças sentadas, fazem ruda. Cada uma d'ellas representa um algarismo ordinal, segundo o numero das que estao reunidas.

Uma outra dirige a diversão. Esta, toma das as disposições preliminares, começa a conversar e conta uma historia em que tem de provocar a exhibição.

Fig ella, por exemplo:

Plautim des-se um grande fusto na vida de. A prolicia foi infeliz, agarrando so' o quarto Padrão...

O que representa este numero, rapidamente brada:

— Plutus, velhae!... Agarras so' o segundo...

— Plutus, velhae! exclama em acto contumelioso, o que representa este numero. Foras ^{cujo} ~~deus~~...

O ^{quinto} segundo acode:

— Plutus, velhae! Foras Trez...

E assim por diante.

O que distrae-se e não responde logo, paga prenda.

O interesse do brincando está na rapidez das respostas.

Pluteau e emmerda entre os jogos pueris de Portugal, mas não dá a respeito a menor explicação. Os outros lexicographos fazem o mesmo. Por isso não podemos nada affirmar sobre sua transformação entre nós.

em Portugal

Este jogo semelhante existe actualmente, segundo
 O Wolff Coelho, o jogo do padre cura, que é
 mais ou menos o do cura e o suetrista,
 no Rio, segundo Figueiredo Farnetel.

Juqueiro jogo Oslis!

É entre duas crianças. Colocam-se em frente
 uma da outra, fitando-se reciprocamente.

O que sair ou errar os olhos, perde.

É o mesmo em Portugal, tendo o nome de jogo
 do sisudo.

Quanto jogo.

Do jogo do tinha.

As crianças sentadas formam roda com as
 pernas estendidas e os pés juntos. O que dirige
 o jogo, vai tocando no pé das outras proferimen-
 do a seguinte formula:

Uma, duas... e argolinha,
 Finca o pé na pelotinha;
 O rapaz que jogo faz,
 Faz o jogo do capão,
 O capão sobre capão,
 Conta bem, Manuel João,
 Conta bem, que vinte são,
 E recorre esse péssimo
 Para conclinha d'esta ano.

O menino sobre cujo pai' e' pronunciada a ultima palavra do verso, retorna-se da rodilla, e assim segue.

Os versos em Portugal apresentam differencas..

Segundo Adolpho Coelho, são os seguintes:

Uma, duas, tres e argolinhas,
Finea o pai' na pimpolinha.
- O rapaz, que jogo fazes?
- Fizes o jogo do castor.
Conta bem, Manuel Joas,
Si contares e não errares,
Vinte e quatro has de achanas,
Liz a velha do bordão
Que recolha o seu pesinho,
Que recolha o seu pesão.

O verso do Rio, segundo Figueiredo Permonte, e':

Uma, duas argolinhas,
Finea pai' na pimpolinha,
O rapaz que jogo faz?
Faz o jogo do gamão.....
Conta bem, Manuel Joas,
Conta bem que vinte são,
Arrecolhe este pesinho
Da conchinha d'uma mão.

Já fizemos anteriormente uma ponderação sobre a psicologia comparativa das crianças das duas prais, ainda a ^{reiteramos} repetir aqui:

O verso do Rio Grande do Sul termina com o verso:

Da conchinha d'esta mão.

Cl de Rio n'este:

Pa Conchinha d'uma mãs.

Cl de Portugal:

~~Para~~ ~~vestha~~ ~~peras~~ ~~que~~ ~~vestha~~ ~~o~~ ~~superior~~
 Cassin na cabra - cega, quando em Portugal
 dizem: Engimms d'ella que tem priolhos; entre
 mãs os erianças substituirã por: Pã, Dã,
 mã, transformando a resposta e a pergunta.

Quinto jogo

Picisi ou piclisi. (peixe-rei)

É a diversão de riocochetes ou chapetetas
 a flor d'agua. O pedrinha que produz
 saltos a flor d'agua, desliscando, deve
 ser lançado com ligeira obliquidade.
 O denominacão procede do Tupi-guarany.

Sexto jogo.

Gangarra.

É um apparatus composto d'um murro ou
 esteio grosso enterrado no chão, tendo um metro
 mais ou menos de altura, sobre o qual enfiã
 pelo centro um espigão como taboa ou travão.
 Os de brincadeira sentã-se nas extremidades
 d'esta taboa ou travão e impõem-se mutuamente
 de ascensã e descida. Quando baixam,
 com os pés firmados no solo, determinã-se
 a subida.

26

Podem entrar quatro pessoas, si fizerem duas taboas
ou traves cruzadas. Se quizerem tornat a mais
complicada, podem dar-lhe movimento circular simul-
taneo em de subida e descida.

É a base de dos Franceses e o see-saw dos In-
glezes, ^{antigo} Carre-burrinha de Portugal. Hoje, segundo
a gloria espanha no balancio
em erram lucos tem o nome de Janga-
lancete; no Ceara e outras estados do Norte
de João-Gulmarde; sendo erram ca da pa-
lavra fr holandesa que não ficou.
Nos Tris de junho, Tris Grande do Sul e outros
estados e de gargarra.
Em Brinas Geraes e o Janga-burrinha.

Setimo jogo

La Cumba.

Seus jogadores tornam cada um um sahu-
go de espiga de milho, uma metade, a par-
te mais grossa, ficando fechada na mão,
e a outra, a descoberta.

Cada qual a seu turno dá uma pancada
forte na parte do sahuço que está de
fora. O primeiro que conseguir quebrar,
ganha a partida.

8º um jogo mural. O nome indica que
este nasce nas serras do foho Captivo;
e de origem banta. (B. e vic. banti)

O jogo pode tambem ser distribuido
em duas turnos, simulando um combate.

Citamos jogos da fongda.

1.º jogo de calculo.

Tambem - se sabe fizesse em ardósia um quadrilátero com duas diagonaes e duas perpendiculares que se cruzam no centro. Cada um ^{dos} jogos dados tem tres tentos diferentes e que se servem. O que primeiro estoca tres d'elles em linha, ganha o jogo.

É uma variedade do manette francez, porém menos complicada.

Dois jogos Carinhosos.

Dois jogos ha com este nome.

O primeiro consta de um instrumento apparelho circular e plano atravessado por um eixo que se faz rotação com um trincos dos dedos.

O segundo é o de duas crianças que dando as mãos e com os pés juntos e que o corpo descabido, giram até cansar.

Terceiro jogo.

Patulares

Prendem as extremidades d'uma corda n'uma trave suspensa, num galho grosso, ~~em~~ em duas arvores proximas, deixando-a formar um longo seio. Fica mais ou menos a setenta centímetros do solo, de maneira que a pessoa n'ella sentada possa, apoiando os pés no chão, dar-lhe impulsos. Este meio pode ser dispensado, si ella tiver em frente uma outra corda, que, segura, servirá para este fim.

Tem em portuguez tambem os nomes de lombão e redonda.

L'écureuil primivo.

Coelhos

É um brinquedo quasi sempre entre adultos e crianças de menor idade.

Uma pessoa fazendo a mãe d'uma criança, abrimo-a e indicando a palma, perguntou:

- Onde está o focinho?
Que estava aqui?

Esta responde:

- O gato come.
- Onde está o gato?

- Está no mato.
- Onde está o mato?

- O fogo queimou.
- Onde está o fogo?

- A agua apaga.
- Onde está a agua?

- O boi bebe.
- Onde está o boi?

- Está moendo milho.
- Onde está o milho?

- A galinha come.
- Onde está a galinha?

- Está fregendo o ovo.
- Onde está o ovo?

- O frade bebe.
- Onde está o frade?

- Está dizendo missa.
- Onde está a missa?

- Está no seu altar.
- Onde está o altar?

- Está no seu lugar.

O lingua-lingua termina aqui e a pessoa vai com os dedos subindo pelo braço da criança até o sarco, onde faz o mesmo, e que está próxima e evita por todos os meios.

69 A versão do Rio é mais interessante e original.
É entre duas crianças que cantam, e batem com as palmas da mão recíprocamente, marcando compasso.
É assim:

Le' detray da serrá,
Calunga,
Tem umal mulatintia,
Calunga,
Com a carne queimada,
Calunga.
Quem foi que a queimou?
Calunga?
Foi sua senhora,
Calunga,
Pai e causa de que,
Calunga?
Pai e causa do peixe frito,
Calunga,
Que o gatto comeo,
Calunga.
Que é do gatto,
Calunga?
Fugiu para o mato,
Calunga.

Depois por diante segue como a versão.
Santa - Anna Mary recolheu no Camaguanes uma sen-
mthoutu, mas para fazer dormir as crianças.
É a seguinte:

- | | |
|---|-----------------------|
| - Jana, Jana, Jana,
Foy - me a cama. | - Onde está a missa? |
| - Quem que farei? | - Na cora da formiga. |
| - Com um pedaco de pão, | - Onde está a cora? |
| - Onde está o pão? | - Detray da parta. |
| - Está no mato. | - Onde está a parta. |
| - Onde está o mato? | - Em minha casa. |
| - A fogo queimou. | |
| - Onde está o fogo? | |
| - A agua apagou. | |
| - Onde está a agua? | |
| - O bei - le - leu. | |
| - Onde está o bei? | |
| - Comendo trigo. | |
| - Onde está o trigo? | |
| - A galinha espalhou. | |
| - Onde está a galinha? | |
| - Está com as pintas. | |
| - Onde estão as pintas? | |
| - A garvião comeo. | |
| - Onde está o garvião? | |
| - O frade matou. | |
| - Onde está o frade? | |

Dizendo missa.

* Fm. Pimental - As meus brinquedos.
* Fm. Lou. Brasilien. P. 24.

os dedos em varias figuras, as othas com o seu diu-
so movimento, a bocea, as orelhas, a mão posta em certas
posições, etc.

Secimo ^{quarto} terceiro jogo.

Quem vai ao ar, perde o lugar.

Os criancas ^{sentadas} formão circulo, ficando uma de fi-
ra que passaria em torno. Esta depois de ter or-
teado os reges que lha aprax, hata no humbra
d'uma companhia dizendo: Quem vai ao ar,
perde o lugar. Carrem entao ambas em direções
opostas, roluendo de certa distancia. Si a
primeira toma o lugar da segunda, esta
ira substitui-la.

Secimo - quinto jogo

Jogo do pino

3^o Caminhos sobre as mãos com as per-
nas para o ar.

Não havendo entre nós denominação apro-
pria da, admittemos a que traz Plutão, de-
signando este brinquedo Jameril.

Parece - nos que desapareceu em Portugal,
porque não o encontramos nos leiros.

Secimo - sexto jogo

O barco

Doas criancas sentão - se com as pernas de-
bradas ^{cada} uma sobre o peito das pés da ^{outra} mão.

Os ^{joelhos} pernas da primeira ficam entre as da
segunda. As ^{d'esta} mãos de cada uma segurão
as pernas da ^{outra} logo abaixo do joelho.
N'esta posição simultão uma em barca-
cões com duas mãos. A leve infantis
uma se ergue e a outra abaixa e
vice-versa, o que produz um movimen-
to como de ondulações no alto mar.

Decimo - sétimo jogo.
O sim.

Os dois membros segurando a mesma altura, collocam-se voltadas costas contra costas. Nesta posição introduzem os braços juntos aos hombros. Depois um d'elles eleva-se, levantando o companheiro, e este por sua vez foge a mesma. O movimento de ambos simultaneo e de um sim que balança.

Decimo-oitavo jogo.
Cacadas

Os nossos ericões brincam, brincando, de diversas modas, que são:

Alpendrea, para as aves;

Arrodeio, para quadrupedes.

Tracinhos de ericão postos no chão presos a uma estaqueirinha; servem para passarinhos que andam em bandos, como tiliacos, chupins, canários, etc;

Tracinho atado na ponta d'uma taguara para substituir em lucas pelo fuzeco e passarinho preso nas arvores;

O esparrado, que se arrega nas ~~as~~ arvores;

O visco, etc.

Em estes processos devemos acrescentar os de tiro ao alvo, de que fallamos anteriormente nos jogos de educação visual.

Os quatro primeiros de massa com enunciação
são exclusivamente de origem Tupi-guarani-
tica, conservando si' dous o primitivo nome
urupireca e mondéó.

~~Enunciação os índios nos dous outros dous:
Jueana-hipipiyara, composto de jueana, laes,
ibi; terra, cha; pi; pi; e yari; e lha; isto é,
laes que esca no cha pelo pi;
Jueana~~

Fig o padre Simão de Vasconcelos, quanto aos dous
outros: " Para aves tem também instrumentos
diversos, principalmente tres: Chamão a um ju-
cana-hipipiyara, que caça pelas pés: a outro ju-
cana-juripiyara, que caça pelo pescoço.....

Crede-se mais adiante: " Uma de muitas
creações experimentei eu com meus olhos, e é a
seguinte. Estando em uma aldeia vi que vi-

nhá usando uma quasi invenção de passaros
a que chamão Tuins, e esta de papagaios pe-
quenos, que também fallas, e são estimados.

" Pensaram estes enchendo certas arvores
que chamão aracageiros: Chamei alguns fi-
lhos dos índios, que as fossem caçar, levava
elles uma vara comprida, e na ponta del-
la um laçinho, forão-se aos pés das arvores;

e d'aqui lhes vão lançando o laço ao pescoço, em
e um, sem mais resistência que de quando em
quando afastar a cabeça, e fazer um pequeno

gemido, com a maior facilidade e destreza
do mundo, trancerao muitos d'elles e todos vi-
vos.)

Jueana-hipipiyara-hipipiyara, parece-nos forma-
da de jueana, laes; ibi; terra, cha; pi; pi;

yara, cothar, isto e, o laco que colta pelo pais no
choa.

Jucana - jurisigara, consta de: jucana, laco,
ajurupi, pisceco, e yara, cothar, isto e, o laco
que colta pelo pisceco.

Decimo-novo jogo.
O pandorga.

O pandorga, que é o papagaio de Portugal e do resto do Brazil, tem este nome d'um provincialismo hespanhol, que, apesar de não existir no Rio da Prata, onde chamam ao aparelho de cometa, que é o vocabulo proprio da lingua originaria.

Os crioulos de guas e romanas, as da cidade media, não ~~se~~ conhecem tão agradavel divertimento. É de importancia Chiriga nos tempos modernos.

Os moços armines dão-lhe formas diversas. A de forma hexagonal semelhante ao barril chama-se de barrilete, a redonda de frigideira, a triangular encimada por um semi-circulo de papagaio, outras tem o nome da forma que affecta, como estrella, funcha, etc.

Os meninos entre si fazem apostas com as suas pandorgas. Chamam-las d'um instrumento cortante suspenso a' extremidade da canda. Proximamente um das outras dando descabidas, o que chega a cortar ^{nao} barbaente da do companheiro, sabe metriso.

Outra diversão é fazerem subir pelo cordão rodellas de papelão ou papel que sobem até ás quias.

Outro costume também suspenso-lhe a canda lanternas de côco, o que é de bello effeito.

Quinquésimo jogo

76

Crescentos e coqueiros

Soltem em palméis de estipeite grosso e elevado com o auxilio d'uma manancia atada nos pés.

Este processo é também de origem turca - quasimitica. Os indios chamam a' ficia ou trava dos pés de mbicri; pi-cori; picoriba ou picoria, formas todas estateraes.

É ainda em excellentes exercicio, em que são dectos alguns rapazes.

Quinquésimo - primeiro jogo

Andar em pernas de pau.

É um exercicio em que os meus meninos se mostram habéis, fazendo-o a sós, ou disputando a distancia ou percerres com outros.

Quinquésimo - segundo jogo

A pescaria

Fazem - n'a:

A canico, com linha e anzol.

A linha com anzol empantado.

A cofo.

A espinhel.

A mungua; outra especie de cofo.

A cordel na pescaria de siris, atada a uma vira e uma cothurnidade.

A pau, quando descem as aguas das bambadas e trabirras, fundias e outros fizes ficão quasi em seco.

74
Outras jogas são tão conhecidas que apenas vamos enumerá-las.

São
1ª Birra . 2º o Toton dos Franceses.

- 2ª Pius
- 3ª Bilboquet
- 4ª Cataventos de papel, cartas ou madeira.
- 5ª Perimbas
- 6ª Bolas de bolhas de sabão por meio d'um tubo.
- 7ª Bolas de barracha e de ar ou gaz.
- 8ª Castello de cartas.
- 9ª Picapais feitas de papel e sopradas sobre a unha para
- 10ª Perolugis o modo de se fazer a faca da areia sobre os troncos.
- 11ª Bolas preparadas adrede para esianas.
- 12ª Laes!
- 13ª Pipia, que fazem em geral de pedras d'at a lo borcira.
- 14ª Jogo de feules.

Ha jogos ^{infantis} que Pluteau traz e vulgarmente
 perclidas na tradiçao sul-rio-grandense.
 Em Portugal tambem a maioria não subsi-
 stente. E' de sustentar que de muitos não
 di- nos experiencia cabal, e ai uzes não tem-
 mos, proquanto podem actualmente existir
 com outros nomes.

São os seguintes.

"Alfinetes." Jogo em que sobre uma superficie
 plana, dois jogadores cada um com o seu
 alfinete, comeca a movel-os, ^{ligeiramente} um de cada vez,
 com a ponta do dedo polegar e um lençamento.
 E' que primeiro conseguir pôr-os em cruz, ga-
 nha o jogo.

"Bateria." Nada diz a respeito.

"Bom-burgueiro." Jogo com musica
 maritima. Sem ser alguma variedade
 da roda ferris.

"Boca-trey." E' jogo com varias sandas
 de dois em que se busca, ou a Trey."

"Canastras." Nada explica.

"Carriola." Assim a define: "E' um jogo
 não que um saque tem na mão, com um
 laço ou fita; para ganhar e' necessario a-
 certar, quando se responde, que está dentro
 ou fora."

Sommingue Vieira, como Moraes, algo divergem, mas
 não parece nos, que se completam na descripçao.

De Sommingue Vieira: "o jogo que consiste em enro-
 tar uma fita larga, em cujas voltas se metterão
 seis ponteiros, dizendo-se que ganhou o jogo aquelle
 que primeiro os tirar."

que, ao desenrolar-se a fita, ficam presos.

"Lidas. Jogo pueril com dedas." Mais nada.

"En-te-rogo.-bargueiro." Só emmeza.
Seria se alguma roda.

"Fatinhas." Ainda subsiste em Portugal, porque Adolfo Coelho o menciona actualmente. Conserva-se também no Rio de Janeiro, segundo Figueiredo Pimentel.

"Golfin. Jogo pueril em que se toma o nome do peixe."

"Jogo Guardanvar. Jogo pueril em que se salta." Mais nada.

~~"do Cruzado." Adolfo Coelho e Figueiredo Pimentel o mencionam em Portugal e Rio de Janeiro.~~

^{xx}
"Mudas. Jogo pueril em que não se falla."
Será o do serio no Rio Grande e o do serio, em Portugal?

"Jovão-da-cadeneta." Nada diz os rapazes.

"Jogo da Carneola. É uma fronta de carneiro, com a qual os rapazes jogam a lanca e mais longe com a fronta do pé."

"Mimba-fronte-dessubada." Mais nada, talvez seja alguma roda.

" Officiis. " Pedrofo boelho e muncionaria actual morte.

" Pais - mandadas. " Pado mais

" Passarinho - a - cretha. "

" Pedrinha - na - boeca. "

" Petisco. Jogo que as sapezas fazem, fronte duas mareas, e jogando de uma a outra; quem fica mais perto, ganha; quem desmbe a marea, ganha duas pratas. "

" Poda - dos - altos - coes. " Cada dez. Mas encontramos en Rogue y Barcia a seguinte descripcao: " Juego con que se divierten las muchachas; el qual ejecutan echando suertes para que uno se quede fuera; los demas, asidos de las manos, forman una rueda, y dando ~~un~~ vueltas van tirando coes al que ha quedado fuera. "

" Saca - la - mano. " Sera o sorobico do Pa Grande do sul e a actual vassourinha de Portugal?

" Saprato. Jogo commum em que se esconde um safrato. "

" Segredos. Jogo peculiar em que se responde a um o que se devia responder a outro. se chama - os despropositos. " Entre mis e o jogo dos disparatos. Em Portugal es. responde hoje ao dos surdos.