

## ARTIGO DE REVISÃO

# Lógica interna e contexto cultural: relações a partir de jogos tradicionais

*Internal logic and cultural context: relationship from traditional games*

Thaiane Bonaldo do Nascimento,<sup>1</sup> Silvester Franchil,<sup>1</sup> Diego Luis Sauerl,<sup>1</sup> Elizara Carolina Marini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, RS, Brasil.

Recebido em: Dezembro 2015 / Aceito em: Dezembro 2015

[thaianebonaldo@yahoo.com.br](mailto:thaianebonaldo@yahoo.com.br)

## RESUMO

**Objetivo:** analisar os jogos tradicionais, mais especificamente, Jogo do Osso e o Jogo da Malha. Para sua consecução utilizamos observação participante, em encontros do projeto de extensão “Experiências com Jogos Tradicionais”. **Método:** a análise dos jogos foi realizada através da sustentação teórica da Praxiologia Motriz, por meio dos elementos constituintes da lógica interna, a exemplo dos materiais, espaço e finalização, bem como as relações socioculturais. **Resultados e considerações finais:** podemos concluir que os jogos analisados são manifestações psicomotrices, concretizando-se a partir da interação do jogador com materiais. Para além, ambos os jogos vêm sofrendo institucionalização, por meio de suas federações.

**Palavras-chave:** Educação Física; Cultura; Jogo Tradicional.

## ABSTRACT

**Objective:** to analyze traditional games, more specifically, Bone's Game and Malha's Game. For this attainment we used participant observation in the extension project meetings called “Traditional Games Experience”. **Method:** game analyzes was performed through the theoretical underpinning Motor Praxeology, by means of constituent elements of internal logic, such as materials, place and finish game, as well as sociocultural relationship. **Results and closing remarks:** we have agreed that the games are psychomotor manifestation, realizing up from the player's interaction with materials. Moreover, both games are undergoing changes to institutionalization through its federations.

**Keywords:** Physical Education; Culture; Traditional Games.

## INTRODUÇÃO

O ser humano não nasceu conhecendo o fogo, a agricultura e a domesticação de animais, mas estas, entre outras atividades, foram construídas na interação com a natureza, por meio do trabalho a fim de suprir suas necessidades básicas e cunhar novas. Destarte, não podemos naturalizar a relação ser humano-natureza, pois como destaca Chauí,<sup>1</sup> os seres humanos são culturais e históricos.

A cultura, sob os pressupostos de Chauí,<sup>1</sup> é a “maneira pela qual os humanos se humanizam por meio de práticas que criam a existência social, econômica, política, religiosa, intelectual e artística”. Os processos culturais, nas palavras de Souza,<sup>2</sup> resultam em valioso acervo de manifestações expressivo-comunicativas, com diversos sentidos e significados lúdicos, estéticos, místicos, a exemplo dos jogos e danças.

A categoria trabalho assume centralidade nas formas de organização da vida, assim como da “Cultura corporal”.<sup>(\*)</sup> As manifestações da Cultura corporal são, portanto, sistematizações elaboradas a partir da atividade humana em resposta às condições historicamente construídas, dotando estas de sentido e significados, adverte Frizzo.<sup>4</sup>

Neste estudo, o foco são os Jogos Tradicionais,<sup>(\*\*)</sup> compreendendo-os como manifestações da cultura corporal e dimensão da vida humana. Marin e Ribas<sup>6</sup> destacam que os jogos tradicionais “compõem a identidade

\*1: Esta expressão refere-se à compreensão das manifestações que a Educação Física tem de estudar formas de representação do mundo, produzidas historicamente e desenvolvidas culturalmente.<sup>3</sup>

\*\*2: Nesta pesquisa trataremos de jogos tradicionais ou populares indistintamente, significando que pertencem a um povo ou etnia, participam de um processo de transmissão oral e são praticados por um determinado período. Portanto, combinam representatividade e temporalidade.<sup>5</sup>

sociocultural dos povos e estão intimamente ligados com as condições materiais de existência”, ou seja, são o espelho da sociedade que lhes coloca em cena.

De acordo com Lavega,<sup>5</sup> os jogos tradicionais, são manifestações que perduram através dos tempos, transmitidas de geração em geração. Parlebas<sup>7</sup> contribui para elucidar que tais manifestações, geralmente estão ligadas à festas/ritos religiosos, estações do ano e colheitas. O que podemos notar, a exemplo do Rio Grande do Sul, na “Festa do Trigo”, “Festa da Soja”, “Festa da Uva” e Olimpíadas Rurais, as quais emergem do culto à natureza e ao trabalho.

Sob estes pressupostos está centrado o projeto de extensão “Experiências com Jogos Tradicionais”,<sup>(\*)3</sup> desenvolvido na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), junto ao Centro de Educação Física e Desportos (CEFD), que visa propiciar tempo e espaço de experimentação e pesquisa sobre os Jogos Tradicionais de diferentes grupos sociais. Para além, propõe compor uma oficina de Jogos Tradicionais entendida em seu sentido amplo, ou seja, como espaço/tempo de labor manual, intelectual e motriz.

Centramos nossa análise no “Jogo da Malha” e no “Jogo do Osso”, por meio dos pressupostos da Praxiologia Motriz. Segundo Parlebas,<sup>7</sup> a Praxiologia Motriz constitui-se numa disciplina científica que busca decifrar a gramática das manifestações da cultura corporal, ou seja, compreender a lógica interna através das relações com os outros participantes, com o meio, com os materiais e com o tempo. Assim como, a lógica externa, constituída na influência e caracterização do contexto em que o jogo está inserido.

Para tal, a observação participante apresentou-se como um procedimento fundamental, para consecução

do estudo, mediada pelo diário de campo, ou seja, pelo registro do que foi visto, experimentado e discutido no e com o grupo de participantes do projeto de Extensão, no desenvolvimento de um dos encontros. Essa, segundo Minayo,<sup>8</sup> consiste em “um processo pelo qual o pesquisador se coloca como observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica”.

A descrição do “Jogo da Malha” e do “Jogo do Osso” foi realizada, por meio do Sistema de Classificação de Jogos e Esportes (CAI)<sup>7(+4)</sup>, que leva em consideração dois critérios da lógica interna: a interação com os outros participantes e a interação com o meio. A interação com participantes, em uma manifestação, pode ocorrer de quatro (4) modos, quais sejam: psicomotriz (sem interação com outros participantes), sociomotriz de cooperação (há somente cooperação entre os participantes), sociomotriz de oposição (há somente oposição entre os participantes), e sociomotriz de cooperação-oposição (há cooperação e oposição entre os participantes). Ao combinar o critério de interação entre os participantes com o critério de interação com o espaço (estável ou instável), chega-se às oito categorias (Figura 1) que podem classificar as manifestações da cultura corporal.

A lógica interna é também composta por outros dois critérios: a interação com os materiais necessários para a realização do jogo e a interação com o tempo, ou seja, forma de finalização do jogo. Tais critérios não são analisados através do CAI, mas são complemento para deciframos as características do jogo, ou como assinala Parlebas,<sup>7</sup> para desvelarmos sua gramática.

#### Jogo do osso

O Jogo do Osso data de três séculos a. C., com possível origem asiática.<sup>(+5)</sup> Sua prática se desenvolveu

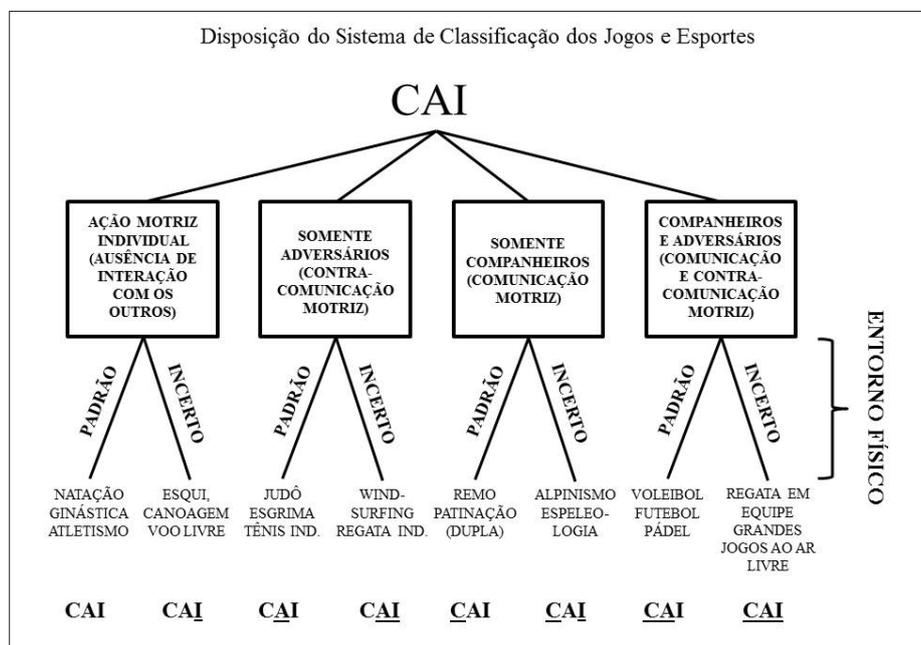


Figura 1 - Adaptada de Parlebas<sup>9</sup>

\*3: O projeto se desenvolve nas estruturas físicas do CEFD, tendo como participantes os acadêmicos do curso de Educação Física, especializados e mestrands, do respectivo curso. No ano de 2013 os encontros do projeto se realizavam a cada 15 dias; já no ano de 2014 foi efetuado um encontro por semestre, com duração de um dia.

\*4: O nome “CAI” deriva das iniciais das interações com Companheiros

e Adversários, combinados com a presença ou ausência de Incerteza relativa ao espaço de jogo.

\*5: Vale destacar, no entanto, como o faz Lavega<sup>5</sup>, a inviabilidade de classificar a origem de um jogo tradicional, uma vez que a história da humanidade é permeada por deslocamentos e interações sociais.

com maior ênfase na Grécia, no entanto, segundo Goulart<sup>10</sup>, foram os espanhóis que o trouxeram para América Latina, mais especificamente, ao Uruguai, Brasil e Argentina, integrando-se à cultura do pampa gaúcho. Cabe destacar, que o mesmo é também conhecido como “Jogo da Tava”.

A prática do Jogo do Osso envolvia apostas entre os participantes, resultando em posteriores tentativas de proibição por meio dos órgãos governamentais<sup>11</sup>. O Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG)<sup>12</sup> propôs a regulamentação do jogo, objetivando preservar as manifestações da cultura gauchesca, organizar competições em nível regional e proibir apostas.

Cabe neste momento descrevermos como se dá a prática do jogo, sua lógica interna, ação motriz, interação entre os participantes e materiais. O desenvolvimento do jogo ocorre individualmente ou em equipes de até quatro pessoas, sem interação entre estes, bem como não há presença de relação com os adversários. Ou seja, dentro da classificação de Parlebas<sup>7</sup> situa-se enquanto jogo psicomotriz.

A *tava* é o único material utilizado no jogo.<sup>(\*6)</sup> Construída a partir do osso astrágalo (calcanhar) do boi, divide-se em três partes (Figura 2): osso, chapa de bronze e chapa de ferro. A chapa ferro tem cerca de dois centímetros a mais que o osso em uma das extremidades, sendo esta denominada *clavador*, pois é destinada a *clavar* no solo, já a chapa de ferro é moldada no tamanho do osso.



Fonte: Arquivo GPELF.

Figura 2 - Partes da tava.

O espaço do jogo denomina-se “Picador”, delimitado por uma *raia* e tendo o máximo de três (3) metros de comprimento por dois (2) metros de largura. O piso do Picador deverá ser de terra molhada (barro), não muito macia e tampouco dura, o que facilita a *clava* do osso. Segundo o MTG,<sup>12</sup> o Picador fica dentro duma cancha que mede de sete (7) a nove (9) metros de comprimento, no entanto, há variações nas delimitações em função do interesse dos participantes.

\*6: Tal denominação se dá pelo nome “tava” significar o nome popular do osso astrágalo em espanhol.

\*7: “Em latim, é o nome para um jogo de dados. Utilizo-o aqui para designar todos os jogos baseados, (...) numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menos das participações, e

O desenvolvimento do jogo ocorre com o arremesso da *tava* para dentro do *picador*. Tal ação motriz denomina-se  *tiro*, o qual constitui a dinâmica do jogo. Para efetivação do *tiro*, os jogadores seguraram, obrigatoriamente, a *tava* na palma da mão, realizando com o braço um movimento de pendulo. É importante ressaltar que, no momento do *tiro* não é permitido ao jogador deslocar-se, ademais, segundo o MTG,<sup>12</sup> o mesmo deve ficar atrás ou, no máximo, com meio pé em cima da *raia*, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário enquanto a *tava* não chegar à posição final no solo.

Mesmo havendo determinações para consecução do *tiro*, Goulart,<sup>10</sup> por meio da classificação proposta por Caillois,<sup>13</sup> situa o Jogo do Osso na categoria *Alea*,<sup>(\*7)</sup> ou seja, como os Jogos de Azar. Discordamos de tal posicionamento, pois ao escolher uma jogada, o praticante não é um sujeito passivo entregue ao destino, mas têm suas próprias técnicas de arremesso da *tava*, ou seja, interfere com sua ação motriz para a concretização do jogo.

Conhecido o espaço, os materiais e a ação motriz do jogo podemos nos deter nas diferentes posições que a *tava* pode assumir após o tiro, quais sejam: *suerte*, *culo*, *suerte corrida*, *culo corrido*, *jura*, *touro* e *osso*, contudo, somente as quatro primeiras pontuam. Vejamos o significado de cada jogada supracitada:

A *suerte*<sup>(\*8)</sup> corresponde à posição em que a *tava* se fixa no solo com o *clavador* de ferro, deixando a chapa de bronze para cima, devendo permanecer em diagonal ao solo (Figura 3).

O *culo*<sup>(\*9)</sup> se dá quando a *tava* fixa-se no solo com a chapa de bronze, deixando a base de ferro exposta, devendo permanecer em diagonal ao solo (Figura 3).

A *suerte corrida* se dá quando toda chapa de ferro está sob o solo e a chapa de bronze em evidência (Figura 4).

O *culo corrido* se dá quando toda chapa de bronze está sob o solo e a chapa de ferro em evidência (Figura 4).

*Jura* corresponde à posição em que a *tava* fica em pé com os dois *clavadores* no solo, ou seja, não inclinada (Figura 5);

*Touro* corresponde à posição que a *tava* fica em pé com os *clavadores* para cima (Figura 5);

*Osso* a posição em que as bases de metal não tocam o solo (Figura 5).



Fonte: Arquivo GPELF.

Figura 3 - Posições da tava.

em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário”.<sup>13</sup>

\*8: Também pode ser denominada de Suerte Clavada.

\*9: Também pode ser denominado de Culo Clavado.



Fonte: Arquivo GPELF.

Figura 4 - Posições da tava.



Fonte: Arquivo GPELF.

Figura 5 - Posições da tava que não resultam em pontuação.

Conhecidas as posições assumidas pela *tava* podemos ilustrar sobre as pontuações destas, compreendendo assim a totalidade do jogo. Assim temos, a posição *suerte* correspondendo a dois (2) pontos positivos e a *suerte corrida* vale um (1) ponto positivo. O *culo* vale dois (2) pontos negativos e *culo corrido* um (1) ponto negativo. As jogadas *jura*, *touro* e *osso* não valem pontos.<sup>12</sup>

Para além, há outras duas formas de contabilizar jogadas e pontuações. A primeira se refere ao momento que a *tava* parar fora do picador na posição de *culo* em que são validados os pontos (dois pontos negativos) e a jogada. Caso a *tava* pare fora do picador na posição *suerte*, não valerão os pontos, mas valerá a jogada.<sup>12</sup>

O Jogo do Osso é finalizado quando o primeiro jogador atingir dois pontos, o que pode suceder em um arremesso de *tava* de cada jogador, a exemplo de um jogador pontuar *suerte* e o outro não. Sob os pressupostos da Praxiologia Motriz, podemos inferir que o jogo tem a finalização por pontuação, ou seja, o jogo termina ao chegar à pontuação estabelecida previamente.<sup>7</sup>

É importante destacar que se tratando de um jogo tradicional, o Jogo do Osso apresenta variações de nomenclatura, de espaço, entre outros, em busca de aproximar-se do contexto sociocultural dos participantes. É perceptível que este jogo carrega no transcorrer dos tempos a nomenclatura ainda estabelecida pelos espanhóis, responsáveis por trazê-lo e difundir-lo no pampa gaúcho. Evidencia-se, assim, a importância atribuída ao tempo e a memória nos Jogos Tradicionais, pois sua transmissão ocorre, de geração em geração, por meio da experiência entre os sujeitos.

A forte relação do Jogo do Osso com a cultura gauchesca é concretizada não somente pelo MTG, pois sua presença é anterior a este, o que se concretiza na literatura, em músicas e documentários. Tal realidade é expressa poeticamente pelo autor regionalista João Simões Lopes Neto

Escolhe-se um chão parelho, nem duro, que faz saltar, nem mole, que acama, nem areento, que aterra o osso. É sobre o firme e macio, que convém. A cancha com uma braça de largura, chega, e três de comprimento; no meio bota-se uma raia de piola, amarrada em duas estaquinhos ou mesmo um risco no chão serve; de cada cabeça da cancha é que o jogador atira, sobre a raia do centro: este atira pra lá e o outro atira de lá pra cá. O osso é a tava, que é o osso do garrão da rês vacuum. O jogo é de *culo* ou *suerte*. *Culo* é quando a *tava* cai com o lado arredondado para baixo: quem atira assim perde logo a parada. *Suerte* é quando o lado chato fica embaixo: ganha logo e sempre. Quer dizer: quem atira *culo* perde, se é *suerte* ganha e logo arrasta a parada.<sup>14</sup>

A organização do jogo no conto e nas normas do MTG<sup>12</sup> é semelhante, o que comprova a transmissão de conhecimentos de geração para geração. Ainda no conto, o autor apresenta uma situação particular em que o jogo se desenvolve na cancha de carreira,<sup>(\*)10</sup> no qual após a chuva atrapalhar a realização das corridas de cavalo, propiciou terreno adequado para o jogo do osso. Segue o autor destacando durante o jogo tudo poderia consistir em alvo de aposta, inclusive a esposa.<sup>14</sup>

### Jogo de Malha

O Jogo da Malha é considerado uma das mais importantes manifestações culturais de Portugal, e foram estes que o trouxeram para o Brasil em meados de 1890. Os primeiros *malhistas* praticavam com variados objetos, a exemplo de pedras, ferraduras, chapas de ferro, entre outros.<sup>15</sup>

Na contemporaneidade, a institucionalização dos jogos tradicionais é recorrente, de modo que, os materiais do jogo da malha, confeccionados industrialmente, atingem altos valores. Contudo, alguns grupos sociais mantêm o desenvolvimento do jogo com o uso de materiais produzidos artesanalmente, o que se evidencia no estudo realizado por Ribas<sup>16</sup> em um grupo social de colonização portuguesa, no município de Pelotas/RS.

Para compreendermos a lógica interna do Jogo da Malha, nos ancoraremos em Ribas<sup>16</sup> e na Federação Paulista de Malha (FPM).<sup>15</sup> O jogo tem como objetivo, segundo Ribas,<sup>16</sup> arremessar as malhas com a finalidade de derrubar o pino de madeira ou deixá-las o mais perto possível.

O desenvolvimento do jogo dar-se-á, segundo Ribas<sup>16</sup>, individualmente ou em duplas, enquanto, para a Federação são quatro formas possíveis: individual, lance livre,<sup>(\*)11</sup> duplas e quarteto. Podemos visualizar duas formas de manifestação do jogo: a primeira mediada em relação aos interesses e necessidades dos povos que o praticam, característica intrínseca dos jogos

\*10: Local onde são disputadas corridas de cavalos em pista reta.

\*11: Modalidade praticada individualmente, porém difere-se da modali-

dade individual através do número de jogadas na consecução do jogo.

tradicionais; a segunda, mediada pela FPM,<sup>15</sup> determina estreitamente a forma de manifestação do jogo, não possibilitando aos seus praticantes alterações de acordo com seus interesses.

Vale destacar que, independente do número de jogadores não há interação de cooperação ou de oposição, no momento da realização das ações motrizes, assim classificado como um jogo psicomotriz. Sob os pressupostos de Lavega,<sup>17</sup> nos jogos com estas características o jogador ao efetuar o arremesso é o único que possui a iniciativa no jogo.

A seguir, iremos nos deter em explicar alguns elementos essenciais para compreensão praxiológica do jogo, a exemplo dos materiais, espaços, modo de finalização e modo de atuação dos jogadores. Esses elementos são essenciais para entendê-lo, assim como sua estrutura de funcionamento e relação com o contexto, incluindo a realidade geográfica, climática, entre outras.

Para consecução do jogo são necessários dois tipos de materiais, ou seja, dois pinos cilíndricos e as malhas, a exemplo da figura 6. Segundo Ribas,<sup>16</sup> os pinos possuem aproximadamente de 25 centímetros (cm) de altura e 6 cm de diâmetro, dispostos um em cada extremidade da cancha ou cabeceiras como denomina a FPM<sup>15</sup>. Especificamente a FPM<sup>15</sup> ressalta que o pino deverá ser pintado de branco, possuindo uma forma cilíndrica, com extremidade pontiaguda, de 18 cm de comprimento e 3 cm de diâmetro. Estes podem ser substituídos, tanto de material plástico, quanto de madeira.

As malhas possuem o formato de disco, com o diâmetro de aproximadamente 10 cm e peso entre 600 a 800 gramas, para efeito da FPM.<sup>15</sup> Há variações no que concerne o material da malha, a exemplo dos campeonatos mediados pela FPM<sup>15</sup> em que as malhas obrigatoriamente são de ferro, enquanto na prática do jogo, sem cunho esportivista, estas podem ser de madeira ou de pedras achatadas.



Figura 6 - Pinos e malhas.

Fonte: Arquivo GPELF.

No que concerne o espaço do jogo, este também apresenta variações de dimensão e nomenclatura a depender das regiões e praticantes. No estudo realizado por Ribas,<sup>16</sup> o espaço do jogo é denominado de cancha enquanto para a FPM<sup>15</sup> se denomina de campo.

O espaço do jogo, pode se constituir de terra bati-

da (Figura 7) ou material impermeabilizante (polietileno - figura 8). As canchas são de formato retangular, com dimensões de 15 metros de comprimento por 5 metros de largura, ou espaços abertos cuja superfície não possua muitas saliências. A FPM<sup>15</sup> determina que a cancha possua, obrigatoriamente, 36 metros de comprimento e largura de 2,50 metros, com espaço de arremesso no mínimo de 2 metros.

As marcações internas da cancha são referenciadas pela FPM,<sup>15</sup> a fim de organizar o funcionamento do jogo. Existem seis marcações, as quais: proteção lateral, faixa transversal de cabeceira, faixa lateral de batidas, faixa transversal divisória dos arremessos inicial e final, faixa divisória do espaço para arremesso, faixa do círculo e ponto de marcação dos pinos.



Figura 7 - Cancha de terra batida.

Fonte: Arquivo GPELF.



Figura 8 - Cancha de Polietileno.

Fonte: Arquivo GPELF.

O espaço do jogo é determinante para ação motriz; a exemplo: em canchas de terra batida, a malha é arremessada com intuito de cair próxima ao pino, pois, a mesma não consegue deslizar com facilidade. Por sua vez, em canchas de polietileno, a malha é arremessada com intuito de deslizar pelo chão até aproximar-se do pino, assim como o jogar emprega menos força. Cabe destacar que, a ação motriz não é institucionalizada, pois, cada jogador escolhe a forma de arremesso que considera mais adequada e/ou eficiente, podendo efetivá-lo com ou sem deslocamento.

O número de malhas, que cada jogador comporta,

também varia de acordo com a contextualização de sua prática. Se tomarmos como base Ribas,<sup>16</sup> o mesmo ressalta que cada jogador tem direito a três (3) malhas, independente da modalidade do jogo. Enquanto que a FPM<sup>15</sup> delimita o número de malhas e jogadas em cada modalidade. A exemplo: o lance livre constitui-se em uma (1) jogada completa,<sup>(12)</sup> onde os jogadores têm direito a quatro (4) arremessos em cada cabeceira da cancha; nos jogos individuais são realizadas seis (6) jogadas completas de duas (2) malhas cada cabeceira por jogador, totalizando 24 arremessos; nos jogos em duplas ou quartetos são efetuadas 12 jogadas completas, onde cada jogador arremessa 24 malhas.<sup>(13)</sup>

No desenvolvimento do jogo, há duas formas de pontuar, aproximação da malha ao pino e derrubada do pino. Cada malha que derrubar o pino contabiliza dois (2) pontos; as malhas colocadas mais próximas do pino, que a do adversário, vale um (1) ponto, ao final de cada rodada, segundo Ribas.<sup>16</sup> A malha que derrubar o pino não será retirada da jogada, permanecendo em sua posição final, contabilizando pontos na finalização da rodada, sendo o pino recolocado em sua posição. Cabe destacar, que o jogo acontecendo de forma individual, os pontos serão somados ao final de cada jogada. Em duplas ou quartetos, a contabilização dos pontos se dá ao final do arremesso das malhas de todos os jogadores envolvidos nas equipes.

Inferimos que a FPM<sup>15</sup> padroniza com rigidez as formas de pontuação do jogo, o que se expressa em seu artigo 67º:

Art. 67º - A atribuição e divulgação dos pontos conquistados por uma equipe, no decorrer dos jogos, é de total competência dos árbitros nas respectivas cabeceiras, onde estiverem atuando e do seguinte modo: a) – serão consignados 4 (quatro) pontos para a equipe cujo atleta arremessar a malha e esta atingir o pino no círculo existente na cabeceira oposta do campo, derrubando-o ou jogando-o fora dele ou do campo, desde que não se verifique qualquer infração na jogada. b) Serão consignados 4 (quatro) pontos para a equipe, quando o atleta que efetuar o arremesso, sua malha tocar em qualquer outra e essa atingir e derrubar o pino, ou lançá-lo fora do círculo externo, ainda que o mesmo permaneça de pé, o que se aplica também no item anterior. c) Não serão consignados 4 (quatro) pontos, quando a malha atingir o pino e arremessá-lo para fora de seu diâmetro de colocação, vindo o mesmo a ficar em pé no interior do círculo externo. d) Serão consignados 2 (dois) pontos para cada malha que penetrar totalmente no círculo interno e ficar mais próxima do pino que a do adversário depois de concluída a jogada da cabeceira oposta. e) Serão consignados 2 (dois) pontos para cada malha que impulsionada por outra qualquer, penetrar totalmente no círculo interno e ficar mais próxima do pino que a do adversário, após concluída a jogada da cabeceira oposta.<sup>15</sup>

O modo de finalização do jogo diverge nas referências utilizadas. Na investigação realizada por Ribas,<sup>16</sup> a finalização se dá ao alcançar 30 pontos, independentemente a quantia de jogadas a serem realizadas, caracterizan-

do-se como modo de finalização por pontuação, da mesma forma que o Jogo do Osso. No entanto, a FPM<sup>15</sup> estabelece, que independente da modalidade, o jogo finaliza através da conclusão das jogadas completas, chegando-se ao total de pontos de cada jogador/equipe, sendo o vencedor o que obtiver a maior pontuação, ou seja, conclui-se por meio da finalização da tarefa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Jogos tradicionais constituem-se um patrimônio histórico, social e cultural imaterial da humanidade. Cada grupo social confere a estes, sentidos e significados dentro de seu cotidiano e de sua história. Não obstante, destaca-se a importância de preservarmos estas manifestações como parte de nossa própria história.<sup>18</sup>

O Jogo do Osso e da Malha adotam a miscigenação cultural dos grupos que o praticam. Suas regras são adaptáveis de acordo com a realidade, ou seja, estabelecem uma relação dialética entre cultura e trabalho. Experienciá-las, nos permite a apropriação culturalmente situada e não apenas uma vivência esporádica de jogo, pois estes representam a sociedade que os celebra.

No caso dos jogos apresentados, é nítida a busca pela institucionalização em caráter local, através do MTG<sup>12</sup> e FPM.<sup>15</sup> Apesar de apresentar rigidez regulamentar dessas iniciativas, o interesse aqui não é criticá-las, mas situá-las como processo social de organização, difusão e perpetuação destes jogos, enquanto patrimônio cultural. Contudo, ambas acabam produzindo um caráter esportivista aos jogos, devido a institucionalização das regras, limitando sua adaptação à cultura dos jogadores.

O Jogo do Osso e o Jogo da Malha são manifestações psicomotrices; assim, não há nenhuma relação direta de companheiros e/ou adversários no decorrer do jogo. Ao mesmo momento, ambas são concretizadas a partir da relação dos participantes com os materiais necessários. O espaço de realização do jogo está relacionado às ações motrices e a relação com o tempo; o modo de finalização toma características distintas em âmbito institucionalizado e não institucionalizado.

Deste modo, corroboramos com Parlebas<sup>7</sup> ao argumentar que o sistema de regras constitui a matriz fundamental dos jogos tradicionais, porém fica a cargo da cultura local a transmissão dos códigos e rituais.

## REFERÊNCIAS

1. Chauí M. Convite a Filosofia. Ed. Ática, São Paulo, 2000.
2. Souza MS. Esporte Escolar: possibilidade superadora no plano da cultura corporal. São Paulo: Ícone, 2009.
3. Soares CL, Castellani Filho L, Taffarel CNZ, Varjal E, Escobar MO & Bracht V. Metodologia do ensino de educação física. Cortez Editora, 2012.
4. Frizzo GFE. Objeto de Estudo da Educação Física: as concepções materialistas e idealistas na produção do conhecimento. *Motrivivência*, Ano XXV, nº 40, 2013, p. 192-206. doi: 10.5007/2175-8042.2013v25n40p192.
5. Lavega P. Juegos y deportes populares tradicionales.

\*12: Uma jogada completa é considerada, quando o jogador lança suas malhas de ambos os lados da cancha.

\*13: Para maiores elucidações ver Regulamento da FPM.<sup>15</sup>

- Barcelona: INDE, 2000.
6. Marin EC & Ribas JFM. Jogo Tradicional e Cultura. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.
  7. Parlebas P. Léxico de Praxiologia Motriz: Juegos, deportes y sociedades. Barcelona: Paidó Tribo, 2012.
  8. Minayo MCS. Trabalho de Campo: contexto de observação, interação e descoberta. In: Minayo MCS (Org.) Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2007.
  9. Parlebas P. Perspectivas para una Educación Física moderna. Málaga: UNISPORTE, 1987.
  10. Goulart RB. Identidade Gaúcha, Jogo da Tava e lazer no CTG Seiva Nativa. Monografia de Graduação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil, 2009.
  11. Silveira ER. Casas de Homens - O Jogo do Osso e a Masculinidade em Grupos Populares de Porto Alegre/RS. Sociologias (UFRGS. Impresso), v. 2, 1999 p. 272-293.
  12. Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) Disponível em: <http://www.mtg.org.br/>, 2014, Acesso em: 11 de março de 2015.
  13. Caillois R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
  14. Neto JSL. Contos Gauchescos e Lendas do Sul. Rio de Janeiro: Ediouro, ano n/d.
  15. Federação Paulista de Malha (FPM). São Paulo. Disponível em: <http://www.federacaomalha.com.br/>. Recuperado em: 11 de março de 2015.
  16. Ribas JFM. Grupo Social Português. In: MARIN EC & RIBAS JFM (Orgs). Jogo Tradicional e Cultura. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.
  17. Lavega P. La liturgia de les bitlles: Funcions i sentit d'un joc tradicional. Lleida: Pagès Editors, 1997.
  18. Marin EC, Ribas JFM, Parlebas P, Stein F & Crestani AV. Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada. Movimento (ESEF/UFRGS), 18(3), 2013, p. 73-94.