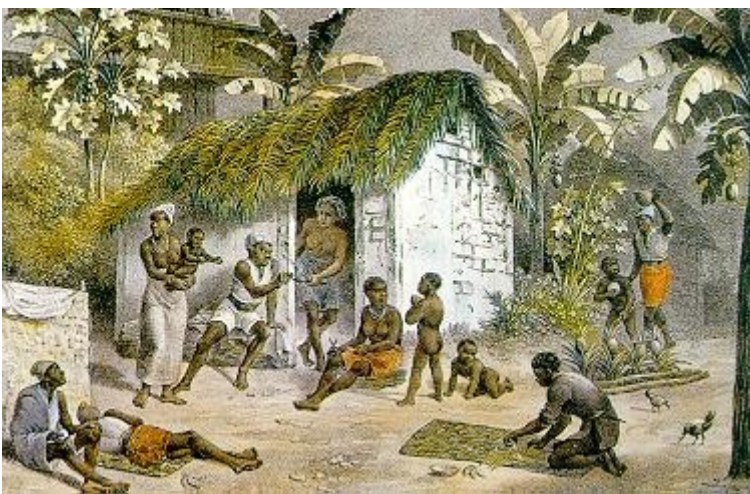


Jogos Infantis: A Influência Negra

A posição de Nina Rodrigues adotada no livro *Jogos Infantis* de Tizuko M. Kishimoto indica a dificuldade de especificar a contribuição detalhada de cada elemento étnico no folclore brasileiro, uma vez que os negros primitivos misturaram-se ao cotidiano do período colonial, nos engenhos, nas plantações, nas minas, nos trabalhos das cidades do litoral, dificultando a separação do que é específico da população africana e suas adaptações.

Em relação aos jogos e brinquedos africanos, Câmara Cascudo, em *Superstições e Costumes* (1958, p. 50-57), afirma ser difícil detectá-los pelo desconhecimento dos brinquedos dos negros anteriores ao século XIX. Com centenas de anos de contato com o europeu, o menino africano sofreu a influência de Paris e Londres. Além do mais, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, as pequenas armas para simular caçadas e pescarias, ossos imitando animais, danças de roda, criação de animais e aves, insetos amarrados e obrigados a locomover-se, corridas, lutas de corpo, saltos de altura, distância, etc., os quais parecem, segundo o autor, estar presente desde tempos imemoriais em todos os países.



Habitação de Negros. Rugendas, BMSP.

A grande questão colocada pelo folclorista é se as crianças africanas do século XVI, trazidas para o Brasil, juntamente

com as mães escravizadas, tiveram ambiente para repetir as brincadeiras do continente negro, ou aceitaram e adotaram as locais, vividas por outros meninos. No entender de Cascudo, a criança africana aceitava depressa a lúdica que o ambiente lhe permitia. Servia-se do material mais próximo e brincava, talvez conservando a técnica africana ou adotando a local.

Entre os brinquedos pesquisados por Cascudo, encontra-se a espingarda de talo de bananeira. Para confeccioná-la, basta fazer uma série de incisões no talo da bananeira, deixando os fragmentos presos pela base. Ao levantar todos esses pedaços, seguros por uma haste, e ao passar a mão ao longo da haste, fazendo-os cair, eles soltam um ruído seco e uníssono, simulando o tiro da espingarda. Nas brincadeiras de guerra, a espingarda de bananeira foi uma das armas preferidas de seu avô materno, nascido em 1825.

Muitos jogos que constam de nosso acervo são identificados em reduto de influência negra, como nas regiões do ciclo do açúcar, a partir de obras de autores como: Gilberto Freyre que, em *Casa-Grande & Senzala*, retrata a vida do engenho; José Lins do Rêgo, que retorna à infância dos tempos de engenho, no romance *Menino do Engenho*; José Veríssimo, que na obra *A Educação Nacional* (1906), aponta a influência da escravidão nas brincadeiras da criança brasileira; Arthur Ramos que, em *O Folclore Negro no Brasil* (1954), demonstra a presença do folclore de origem africana nos contos e cantigas perpetuados pela mãe-preta junto aos rebentos dos senhores do engenho; e em Waldice Mendonça Porto, que em *Paraíba em Preto e Branco* (1976), registra a presença do negro no Nordeste Brasileiro.

Um hábito bastante comum nas casas-grandes era o de colocar à disposição do *sinhozinho*, um ou mais moleques (filhos de negros escravos, do mesmo sexo e idade aproximada) como companheiros de brincadeiras. Segundo Gilberto Freyre e José Veríssimo, esses moleques, ns brincadeiras dos meninos brancos, desempenhavam a função de *leva-pancada*; uma reprodução, em escala menor, das relações de dominação no sistema de escravidão. O menino branco usava o moleque como

escravo em suas brincadeiras.
Diz Freyre (1963, p. 378): *Suas funções foram as de prestadio mané-gostoso, manejados à vontade por nhonhô; apertado, maltratado e judiado como se fosse todo de pó de serra por dentro; de pó de serra e de pano como os Judas de Sábado de Aleluia, e não de carne como os meninos brancos.*

Escreve José Veríssimo (1906, p. 47): *Não havia casa onde não existisse um ou mais moleques, um ou mais curumins, vítimas consagradas aos caprichos do nhonhô. Eram-lhe o cavalo, o leva-pancada, os amigos, os companheiros, os criados.*

Na infância do menino de engenho, muitas brincadeiras de faz-de-conta destacavam temáticas do cotidiano dos tempos da escravidão, do patriarcalismo e do rude sistema de transporte. Entre elas, a mais comum era aquela em que o moleque servia como meio de transporte, estimulador simbólico para a brincadeira do menino branco.

Na descrição de Gilberto Freyre (1963, p. 47): *... o melhor brinquedo dos meninos de engenho de outrora: montar a cavalo em carneiros; mas na falta de carneiros: moleques. Nas brincadeiras, muitas vezes brutas, dos filhos de senhores de engenho, os moleques serviam para tudo: eram bois de carro, eram cavalos de montaria, eram bestas de almajarras, eram burros de liteiras e cargas as mais pesadas. Mas, principalmente, cavalos de carro. Ainda hoje, nas zonas rurais menos invadidas pelo automóvel, onde velhos cabriolés de engenho rodam pelo massapé mole, entre os canaviais, os meninos brancos brincam de carro de cavalo com moleque e até molequinhas folhas de amas servindo de parelhas. Um barbante serve de rédea; um galho de goiabeira de chicote.*

A prática de montar a cavalo no moleque, o *jogo da peia queimada* reflete, também, a situação de dominação do branco sobre o negro, uma vez que consiste em imitar bater com chicote nas costas do negro punido. Até hoje, entre inúmeros jogos espalhados pelo Sudeste e Nordeste, regiões que se destacaram pelo cultivo da cana e uso de negros escravos, a cultura infantil preserva a brincadeira com as denominações: chicotinho, chicotinho queimado, cinturão queimado, cipozinho queimado, quente

e frio e peia quente.
Freyre considera, ainda, jogos como: pião, papagaio e o belisco, típicos da violência do período do engenho de açúcar:

Mesmo no jogo de pião e no brinquedo de empinar papagaio achou jeito de exprimir-se o sadismo dos meninos das casas-grandes e dos sobrados do tempo da escravidão, através das práticas, de uma aguda crueldade infantil, e ainda hoje corrente no Norte, de “lascar-se o pião” ou de “comer-se o papagaio” do outro; papagaio alheio é destruído por meio da lasca, isto é, lâmina de vidro ou caco de garrafa, oculto nas tiras de pano de rabo. Todavia, tais práticas são mundiais, e independem do mecanismo de opressão vigente no engenho. Até hoje crianças do mundo todo utilizam os mesmos sistemas, considerados formas competitivas de jogar o pião como o papagaio.

Outro jogo citado é o *belisco*, muito apreciado pelas crianças brasileiras dos séculos XVIII e XIX. Freyre (1963, p. 408) reproduz os versos da brincadeira considerada popular na época:

Uma, duas angolinhas
Finca o pé na pampolinha
O rapaz que jogo faz?
Faz o jogo do capão.
O capão, semicapão,
Veja bem que vinte são
E recolha o seu pezinho
Na conchinha de uma mão
Que lá vai um beliscão.

A brincadeira consiste em beliscar as pessoas envolvidas quando chega na “lá vai um beliscão”. Os criados tinham medo de dar beliscões fortes, enquanto que os beliscões dados pelos meninos brancos eram dolorosos. Mas o maior sofrimento reservava-se ao último a ser alcançado pela frase. Este era agarrado por todas as crianças que batiam com ele no chão, cantando com toda força:

È de rim-fon-fon,
É de rim-fon-fon.
Pé de pilão,
Carne-seca com feijão.

Semelhante a este, Freyre cita o *belilisco do pintinho que anda pela barra de vinte e cinco*. O jogo começa com beliscão para terminar com bolos nas mãos da criança menos esperta.

O jogo, identificado por Freyre, nos tempos do engenho, como *belilisco*, continua presente na cultura infantil brasileira com as seguintes denominações: *pinicainho* (Alagoas, 1952); *pinicadinho* (Pernambuco, antes de 1959); *machado tora* (Ceará, antes de 1966); *uma, duas angulinhas, puxa lagarta, varre-varre* e *belilisco* (Rio de Janeiro, 1955); *beliscador* (São Paulo, antes de 1948); *pintalainha* (Minas Gerais, antes de 1953 e Sergipe, 1986); *angolinha* (São Paulo, antes de 1921) e outras como *pé-de-pilão* e *belilisco*.

Há inúmeras variantes do jogo de beliscar envolvendo as mãos, os pés e as orelhas. Informações mais detalhadas sobre o desenvolvimento de cada uma dessas variantes do jogo de beliscar bem como o local e a época em que são praticados, podem ser vistos no acervo de jogos tradicionais infantis do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

Outra brincadeira, típica de meninos, especialmente moradores do campo e que sugere a violência infantil, é o hábito de matar passarinhos.

A esse respeito diz Rêgo (1969, p. 17): *Chamavam de arribaças as rolas sertanejas que desciam, batidas pela seca, para o litoral. Vinham em bando como uma nuvem, muito alto no alto, a espreitar um poço de água para a sede de seus dias de travessias. E, quando avistavam, faziam a aterrissagem em magote, e escurecendo a areia branca do rio. Nós ficávamos de espreita, de cacete na mão, para o massacre. E a sede das pobres rolas era tal que elas nem davam pelos nossos intuitos. Matávamos a cacetada, como se elas não tivessem asas para voar. A seca comera-lhes o instinto natural de defesa.*

Depoimento semelhante aparece nas descrições de Freyre (1963, p. 411):

... Ali o menino é um perseguidor cruel das inocentes avezinhas, espionando-lhes os ninhos e não podendo com a clavina, já tem gabos de insigne escupeteiro. Desd'os tenros anos avesam-se as crenças de ao sangue, à matança e à crueldade; porque tomar por divertimento o tirar a vida de animaizinhos que não ofendem, antes nos regozijam, e concorrem para louvar as obras do Criador, é em meu humilde entender formar para a barbaridade e a crueza.

O gosto por brincadeiras violentas não parece restringir-se ao período da escravidão. Em todas as partes do mundo, crianças gostam de beliscar, morder, de puxar os cabelos e orelhas, diante de outros. Não perceber a dor dos animais, do passarinho que morre ou do amigo que sofre com a violência da brincadeira, não saber se colocar na posição do outro são fatores que podem contribuir para aumentar a violência.

Ainda entre os jogos de faz-de-conta que se destacam do cotidiano da época, há aquele compartilhado pela sinhazinha e a menina negra. A temática da brincadeira gira em torno de fatos que representavam o cotidiano da vida do engenho: a senhora mandando nas criadas, as bonecas fazendo o papel de filhas, as meninas negras como servas que obedecem às ordens da pequena sinhá. Assim, alimentação, vestuário, festas, doenças, tratamentos médicos, viagens, visitas a outros engenhos, tudo servia de temática para o jogo simbólico das meninas brancas, que representavam, sempre, a família branca dominando tudo. Jamais a escravinha representava o papel de dona-de-casa, tendo o poder em suas mãos. Eram sempre criadas, serviçais, rezadeiras. Como diz Cascudo (1958, p. 56), *vivem por antecipação o papel servil*, refletindo a dominação do branco sobre o negro.

Entretanto, em situações livres, fora do controle das sinhás e negras, as crianças passavam a ter outro critério: era a habilidade no jogo que se determinava o poder. Essa questão já aparece nas descrições de José Lins do Rêgo (1969, p. 56), que diz:

O interessante era que nós, os da Casa-Grande, andávamos atrás dos moleques. Eles nos dirigiam, mandavam mesmo em todas as nossas brincadeiras, porque sabiam nadar como peixes, andavam a cavalo de todo jeito, matavam pássaros de bodoque, tomavam banho a todas as horas e não pediam ordem para sair para onde quisessem. Tudo eles sabiam fazer melhor do que a gente; soltar papagaio, brincar de pião, jogar castanha. Só não sabiam ler. Mas isto, para nós, também não parecia grande coisa. Queríamos viver soltos, com o pé no chão e a cabeça no tempo, senhores da liberdade que os moleques gozavam a todas as horas. E eles às vezes abusavam deste poderio, da fascinação que exerciam. Pediam-nos para furtar coisas da casa-grande para eles: laranjas, sapotis, pedaços de queijo. Trocavam conosco os seus bодоques e os seus piões pelos gêneros que roubávamos da despensa.

Através deste relato, pode-se ver como se desenvolveu a liderança por meio de jogos livres que exigiam a habilidade motora. Ser hábil em jogar pião de madeira ou com castanhas transformava o jogador em líder, admirado e seguido. No jogo de habilidade motora, as diferenças de classes sociais eram amenizadas e as relações externas de dominador e dominado, vigentes no contexto social, eram substituídas pelas regras do jogo: no interior da casa-grande, os moleques, na figura de servos, obedeciam aos meninos brancos porque a temática do jogo simbólico sempre refletiu o cotidiano, as imagens e valores nele presentes; nas situações livres, fora do controle de sinhás e negras, nos rios, na caça ao passarinho, nos jogos de piões e bodoques, eram os moleques que pareciam ter o poder. Com sua habilidade e alegria não só comandavam as brincadeiras como sugeriam novas aventuras. Quando as traquinagens eram percebidas pelas sinhás, eram os moleques que levavam a pior.

Entre as brincadeiras que surgiram no seio do sistema patriarcal e escravocrata, encontram-se diversos jogos simbólicos que têm como tema central os eventos, os valores dessa época. Brincar de *cangaceiro* e de *capa-bode* são exemplos dessa natureza.

José Lins do Rêgo (1969, p. XIX) conta como brincava no início do século, no engenho de seu avô, de *cangaceiro*, tendo como personagem de seu imaginário infantil a figura de Antônio Silvino, o cangaceiro que, durante vinte anos, imperou no Nordeste.

É preciso esclarecer que a história do cangaço no Nordeste está intimamente relacionada com a história social do patriarcalismo, de uma região dominada pelo poder do senhor de terras que oprimia a população. Em oposição a tal poderio, surgiu o cangaceiro que, revoltando-se contra o mandonismo dos senhores proprietários, organizava tropas e fazia suas próprias leis no sertão. Armado e equipado, começava a espalhar o terror pelo Nordeste.

A influência das histórias de cangaceiros se refletiu na imaginação fértil das crianças dos tempos do engenho e em suas brincadeiras. A imagem que elas tinham do cangaceiro, de um herói a ser imitado, transpareceu nas lembranças do menino de engenho:

O nome do cangaceiro era bastante para mudar o tom de uma conversa.

Falava-se dele baixinho, em cochicho, como se o vento pudesse levar palavras. Para os meninos, a presença de Antônio Silvino era como se fosse a de um rei das nossas histórias, que nos marcasse uma visita. Um dos nossos brinquedos mais preferidos era até o de fingirmos de bando de cangaceiros, com espadas de pau e cacetes no ombro, e o mais forte dos nossos fazendo-se de Antônio Silvino (Rêgo, 1969, p. 18).

Outra temática do faz-de-conta nascido nos tempos do engenho é o *capa-bode*. Niceas (1986, p. 60) descreve como se brincava, no Nordeste, na zona de maior prestígio da cana-de-açúcar. O *capa-bode* era um jogo brincado apenas por meninos brancos, filhos ou sobrinhos do senhor de engenho, que armavam um *capa-bode*, uma espécie de espremedor de cana-de-açúcar.

Fazia parte da brincadeira a construção do espremedor de cana, a partir de dois cilindros de madeira presos em armação que, ao serem movimentados, rodavam e espremiavam o caldo de cana, permitindo que as crianças bebessem o caldo. Os meninos brincavam de imitar os pais

- Galinha gorda!
- Gorda ela é...
- Vamos comê-la?
- Vamos a ela...
- Qual é o melhor da galinha?
O fígado ou a titela?
- A titela...

Vale, também, destacar certos jogos cujos conteúdos foram gerados a partir de fatos, valores ou situações que se passaram nos tempos da escravidão, no antagonismo entre o branco e o negro. A exemplo de alguns jogos de pegador que parecem ter essa característica; *Capitão-do-Mato*, *Amarra-Negra*, *Nego Fugido* e *Agostinho*.

Embora seja difícil apontar a influência específica das várias etnias nas origens dos jogos tradicionais infantis, Glaucus Saraiva, em *Mostra do Folclore Infante-Juvenil - Glossário - Catálogo em Prosa e Verso*, traz um jogo de zona rural coletado em torno de 1950, denominado "Bamba". O autor supõe que o jogo tenha sido trazido da África ou criado pelos negros, uma vez que *Etim Bamba*, em língua *Bumda Bamba*, significa *jogo, divertimento*. O jogo, cuja descrição não é muito clara, consiste em utilizar quatro metades de caroços de pêssegos (alguns usam rodela de casca de laranjas), sabugos inteiros e cortados servem de *parelheiros*. Traçam-se na terra riscos em formas de escadas com caroços jogados sobre os riscos. Tiram os pontos conforme avançam os parelheiros. O parelheiro de quem fizer mais pontos é o vencedor. É uma brincadeira recolhida no Rio Grande do Sul, região que não tem densidade populacional negra mais significativa.

Manuel Querino, em *A raça Africana* (apud Ramos, 1954, p. 238/239), comenta que escravos libertos da Bahia, os *ganhadores* ou carregadores de volumes, nas horas livres, distraíam-se a jogar o *A-i-ú*, que consiste num pedaço de tábua, com doze partes côncavas, onde colocavam e retiravam os *a-i-ús*, pequenos frutos cor de chumbo, originários da África e de forte consistência. Ficavam um longo tempo nesta distração.

Através deste exemplo, sabe-se que jogos africanos continuaram sendo utilizados pelos adultos negros, no

Brasil, após o término da escravidão. Esse jogo, que no Brasil foi denominado de *A-i-ú*, tudo leva a crer que se trata do *Wari* ou *Mancala*, um jogo de dama encontrado em várias partes do mundo. Jogo bastante antigo, praticado pelos faraós egípcios. O jogo se expandiu pela Ásia e, posteriormente, para a África, onde os árabes introduziram algumas variantes. Os escravos africanos transportaram os mancalas ao Surinã e às Índias Ocidentais (Grunfeld, 1979, p. 20). É muito provável, que, junto com os escravos negros, veio a prática de jogar o *Wari*. Grunfeld traz a ilustração do jogo: uma tábua com 12 buracos côncavos, contendo pequenas nozes ou sementes de frutas.



Jogos Infantis / Tizuko Morchida Kishimoto – Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

Imagens publicadas em *Brasil Revisitado: palavras e imagens* / Carlos Guilherme Mota, Adriana Lopez. - São Paulo: Editora Rios, 1989.