

# CRIANÇAS EM TRILHAS NA NATUREZA: JOGOS DE PERCURSO E REENCANTAMENTO\*

Tânia Vasconcellos\*\*

## RESUMO

*O presente estudo analisa a atividade de caminhada por trilhas na floresta. Busca desvelar a estrutura dinâmica da atividade, seu universo simbólico e seu núcleo temático à luz dos estudos sobre o ato de brincar, os milenares jogos de percurso e as representações do meio ambiente. Inspirado no modelo da pesquisa etnográfica, teve na observação e registro suas principais ferramentas. As respostas emocionais aos diferentes apelos da paisagem, tais como as cavernas, a fenda, o mirante, a cachoeira que trouxeram a tona toda uma profusão de imagens que remetiam ao universo simbólico dos tradicionais jogos de percurso.*

*Palavras-chave: Educação Infantil. Educação Ambiental. Jogos Tradicionais.*

## CHILDREN IN NATURE'S TRAIL: ITINERARY GAMES AND RE-ENCHANTMENT

### ABSTRACT

*The present study analyses children's tracking activity at Forest. It aims at showing the dynamic structure of the activity, its symbolic universe as well as its thematic nucleus according to the act of playing studies, the millenarian itinerary games and the environment representations. Inspired on the ethnographic research model, the main tools were observation and recording. The emotional answers to different landscapes appeals such as caves, cracks, sightseeing sand waterfalls brought up lots of images that would remind the symbolic universe of the traditional itinerary games.*

*Keywords: Playgroup. Environmental Education. Traditional Games.*

*Andar e pensar um pouco,*

---

\* O texto, na sua tradução para o idioma português utiliza a expressão “escritor criativo”, ao passo que na língua inglesa o termo empregado foi “poeta”, tal como escolhemos aqui.

\*\* Doutora em Educação – Professora Adjunta do Departamento de Educação Matemática da Universidade Federal Fluminense, Departamento de Educação Matemática.  
E-mail: taniadevasconcellos@terra.com.br

*que só sei pensar andando.  
Três passos e minhas pernas  
já estão pensando.  
Aonde vão dar esses passos?  
Acima, abaixo?  
Além? Ou acaso  
se desfazem ao mínimo vento  
sem deixar nenhum traço?*

(LEMINSKI, 1992, p. 39)

## INTRODUÇÃO

No período que sucedeu a Conferência Rio92, chamou a minha atenção o surgimento de atividades de caminhada por trilhas na floresta, oferecidas a crianças e escolas por organizações de eco-turismo e/ou educação ambiental. O caráter lúdico que envolvia tais atividades, diferenciando-as do caráter para-militar que envolve as atividades escoteiras, fizeram-me acreditar que ali se encontrava uma modalidade de jogo merecedora de investigação, talvez mesmo uma reedição de velhos jogos tradicionais.

O trabalho dividiu-se em dois estudos. O primeiro voltado à investigação dos jogos de percurso buscou identificar aproximações e afastamentos nas dinâmicas e temáticas dos diferentes jogos de percurso tradicionais, considerando-os em si mesmos e em comparação com alguns jogos contemporâneos. Tal estudo obrigou a uma reflexão sobre o ato de brincar e sobre construção da natureza como paisagem e sua representação nos jogos tradicionais. O segundo de inspiração etnográfica acompanhou diferentes grupos de crianças em atividades por trilhas na Floresta da Tijuca, observando sua interação no trajeto denominado “Caminho das Grutas”. A observação de suas atitudes e falas interrogava sobre a relação possível entre os dois estudos (qual a dinâmica e a temática da caminhada por trilhas realizadas por essas crianças? que diálogo esta atividade mantinha com os milenares jogos de percurso?).

### DA NATUREZA AOS TABULEIROS DOS JOGOS MILENARES

Percepção, atitudes e valores frente à natureza, desenvolvidas em lugar distintos no tempo e no espaço, guardam em si uma visão de homem e de mundo. Tal visão, se não é imposta por outra cultura, “é construída dos elementos conspícuos do ambiente social e físico de um povo” (TUAN, 1980, p. 91). Topofilia é o termo empregado pelo geógrafo *Yi Fu Tuan* para designar os vínculos afetivos entre os homens e seu meio ambiente. A visão tridimensional e a habilidade manual viabilizaram uma percepção do meio ambiente como uma estrutura constituída por objetos contra um fundo indistinto. Os elementos contínuos da natureza aparecem segmentados nas diferentes culturas. A luz se parte nas cores do arco-íris. As temperaturas que se modificam ao longo do ano aparecem divididas em quatro ou cinco estações delimitadas por festas sazonais. Dicotomias elementares dividem a natureza: gradientes naturais como vale e

montanha, terra e água, floresta e savana; e outros que, de forma etnocêntrica, dividem o ambiente a partir de conceitos como sagrado e profano, centro e periferia, público e privado. Comumente, entre um e outro existe um elemento intermediário. “No esquema cosmológico a Terra medeia entre as forças do mundo superior e do das profundezas. A idéia de centro reconcilia as tendências bipolares das direções cardeais” (TUAN, 1980, p. 19).

O círculo ou mandala é por excelência a figura geométrica de harmonização dos opostos. Símbolo de totalidade e harmonia é um motivo recorrente no plano das cidades, na arte, na alquimia e em rituais de alguns povos ágrafos. Como símbolo de perfeição, o círculo influenciou a concepção de cosmo do mundo ocidental. Os movimentos planetários, que traduziam a harmonia celeste, deveriam ser circulares, e as irregularidades percebidas na Terra, com seus picos que subiam aos céus e abismos que se projetavam nas profundezas, eram justificadas como evidências do pecado.

Na época pré-moderna, a interpretação simbólica e a atribuição de valor sagrado aos lugares eram duas maneiras características e intimamente ligadas de responder ao mundo natural. Montanha e vale eram também símbolos de alto e baixo, transcendência e imanência, masculino e feminino e uma série de outras categorias associadas. Não apenas os templos religiosos, mas também as casas, cidades, campos de cultivo, requeriam a transformação de espaço profano em sagrado.

A idéia de um cosmo vertical começou a enfraquecer durante as Grandes Navegações. O cosmo tornava-se cada vez mais horizontal, sendo substituído por um aspecto linear da natureza. O cosmo dava lugar à paisagem. Mas, ainda que os grandes centros urbanos tenham iniciado uma nova visão, na periferia, no campo e em todo lugar distante cultura letrada, as pessoas ainda viviam e muitas ainda hoje vivem num tempo cíclico e experimentando um mundo estratificado e tradicional. No processo de urbanização, as cidades, como um símbolo do cosmo, adotaram uma forma geométrica regular: o círculo, o quadrado, o retângulo.

O círculo dividido em quatro setores, por dois eixos, simboliza o céu. [...] o planejamento dentro dos quatro setores estava ligado à arte de ler os presságios. [...] As antigas noções de centro, de interseção de eixos e os quatro cantos da abóbada celeste estavam misturados na Era Cristã com imagens da cruz e da Jerusalém Celestial. (TUAN, 1980, p. 176)

Embora o senso comum atribua ao campo o sentido de idéia oposta a de cidade, na verdade, o campo é apenas um espaço intermediário e idealizado entre a cidade uma arquitetura humana e o ambiente natural, ou seja, selvagem. A idéia de ambiente selvagem é cercada de imagens contraditórias. Selvagem tanto significa um lugar de desolação, escuridão, medo e assombro uma oposição ao jardim sagrado, como também representa o ambiente onde as revelações são possíveis, onde é maior a proximidade da divindade. De tempos em tempos, contudo, ao crescimento das cidades tem-se seguido uma nostalgia de uma vida idealizada no ambiente natural. Nesse sentido, os valores invertem sua polaridade. Selvagem é a

cidade com seus vícios e perigos. A natureza passa a ser identificada com um princípio de ordem (ordem ecológica) frente à cidade, que representa o caos (caos urbano). No contexto dessa inversão, está a valorização das atividades recreativas e contemplativas junto à natureza, dos esportes de aventura, das casas de campo e das casas no campo; ou seja, a atribuição de valor à moradia no subúrbio, nas cidades satélites ou nos espaços onde a “natureza” foi ilusoriamente recriada entre os muros dos condomínios residenciais da periferia.

A distinção homem/natureza, como categorias separadas, não esteve presente em toda trajetória humana: essa distinção entre mundo social e mundo natural foi historicamente estabelecida. Para Carvalho (1991), os mitos e rituais mágicos partilhados por toda comunidade em festas sagradas estabeleciam a integração do homem com as forças da natureza, integrando-as a si mesmo. A figura do “homem sagrado”, o xamã, surge posteriormente para funcionar como um elemento de mediação na relação homem-natureza.

Mas é na passagem da concepção clássica de ciência à de ciência moderna, ou seja, da visão contemplativa à visão ativa, que se dá, talvez, a maior ruptura na relação homem-natureza, uma vez que “o desenvolvimento da técnica e a possibilidade de se construir instrumentos representam concretamente a capacidade de ampliar o poder do homem, superando as limitações de sua própria natureza, no conhecimento e no domínio real” (MARCONDES, 1992, p.36). Inaugura-se uma visão em que a natureza é concebida como uma máquina regulada por leis causais, matéria-prima, a ser submetida, apropriada e transformada pelo homem.

Para o homem a convivência com a floresta tropical sempre foi problemática. [...] O avanço da espécie humana funda-se na destruição de florestas que ela está mal equipada para habitar. A proteção das florestas deve, portanto, basear-se em algo além do argumento do auto-interesse cultural, ambiental ou econômico; talvez em uma concepção de interesse que apenas se poderia definir por um auto conhecimento mais perspicaz e uma compreensão mais profunda e filosófica do mundo natural (DEAN, 1997, p. 24).

No Brasil, a principal forma de preservação tem sido o tombamento histórico. A preservação do selvagem não é possível, pois o selvagem preservado é a prova (TUAN, 1980).

Desde a década de 80, a questão de uma educação que tenha por base as evidências tangíveis da herança cultural nas suas “manifestações móveis, [...] nos seus aspectos monumentais, nos conjuntos urbanos ou fabris, nos núcleos rurais e nas técnicas artesanais, nas manifestações folclóricas ou rituais, no patrimônio natural, biológico e paisagístico” (HORTA, 1996, p. 9), vem sendo tematizada sob o nome de “educação patrimonial”.

Poderíamos dizer que a educação patrimonial, nos limites do trabalho desenvolvido em áreas naturais preservadas, guarda vários pontos de contato com a educação ambiental. Um deles diz respeito à importância de, partindo da evidên-

cia concreta, a educação patrimonial não se limitar ao seu aspecto material, mas sim buscar penetrar nas representações contidas no objeto de preservação.

A abordagem tecno-científica é insuficiente para a preservação do patrimônio. Ao promover o encontro com o passado, tornado presente pelo objeto, à educação patrimonial tem por objetivo fazer despertar a consciência de que, por trás daquele objeto, estamos nós próprios, refletidos como num espelho, e que esse reconhecimento no passado tem conseqüências no presente, sendo vital para a construção do futuro.

Os rios continuarão a secar, as florestas a desaparecer, as igrejas e casarões continuarão caindo [...] se acreditarmos que o simples fato de colocarmos estas informações em sofisticados programas de computadores garantirá a sua permanência. A memória não está nos discos rígidos dos equipamentos eletrônicos, mas na mente flexível e mutável dos seres humanos (HORTA, 1996, p. 9).

Não há como reduzir a natureza à matéria-prima sem reduzir aspectos essenciais da natureza humana. Uma floresta só pode ser percebida em seus aspectos produtivos se for esvaziada de mitos, de memórias, de encantamento. Igualmente, nos seres humanos, isso só é possível caso se desconsiderem suas potencialidades espirituais, como a experiência do sagrado e a intuição.

Quando nos referimos aqui à questão do sagrado, tomamos o aspecto religioso na sua dimensão originária de re-ligação. Nesse sentido, a obediência às leis cósmicas não é uma posição de submissão, mas uma experiência de exercício da liberdade: obedecer, do latim *ob audire* “dispor-se a ouvir”.

Que não é a experiência de que somos livres porque dependemos unicamente das leis que nós mesmos elaboramos, ou porque fazemos aquilo que bem entendemos, ou porque somos capazes de tudo controlar e de tudo dominar, mas que somos livres porque conseguimos, pelo exercício da nossa liberdade, viver em harmonia com forças cósmicas, com as forças da Natureza (UNGER, 1991, p. 58).

Para Boff (1992), o que se coloca aqui não é uma ecologia interior, do sujeito, e uma e a ecologia exterior, do ambiente, mas uma ecologia que sintetize ambos, transformando a natureza/cultura em algo que não está fora do sujeito e sim dentro, na forma de símbolo, de mito, de significações carregadas de valor. Desse modo é que pode projetar-se ao exterior, na forma de uma nova atitude.

Esse processo só é possível a partir de novo encantamento. Mas a natureza nunca se desencantou. O que se desencantou foi o nosso olhar ou a nossa capacidade de escutar a natureza. A experiência do reencantamento do mundo é, na verdade, a experiência do reencantamento do nosso olhar, da nossa capacidade de escuta, que nos permite, livremente, obedecer às leis da harmonia cósmica. É retomar o contato com aquilo que nos constitui, com nossa própria natureza. É ter uma experiência plena da realidade, além do simples exercício de domínio e controle.

Uma apreensão direta do mundo, como acontece nos mitos. O mito é em parte uma forma de elaboração humana de situações paradoxais. Numa “fala mais imagética que discursiva, o mito traduz o contraditório em imagens sem reduzi-lo [...] o mito é mergulho na nascente, narração do mistério, fala do sagrado” (UNGER, 1991, p. 29).

Para o psicanalista D.W. Winnicott (1975), o paradoxo está nas manifestações mais primitivas do ato de brincar, vinculado ao início na separação - dolorosa e nem sempre possível de manter indefinidamente entre as realidades interna e externa. Quando o bebê brinca com um objeto, do ponto de vista do bebê este objeto já existia ou foi concebido por ele? É parte de seu mundo interno ou pertence à realidade externa? O autor responderia que ele é simultaneamente um objeto preexistente e concebido, pertinente à realidade externa e à realidade interna. É precisamente este o paradoxo que se impõe ao brincar. A tentativa de resolução do paradoxo é a quebra da possibilidade de sentir-se como uma totalidade e a fragmentação numa estrutura defensiva diante da realidade: dois Eus desagregados, um para consumo externo, outro para lidar com a realidade interna; um Eu falso e outro verdadeiro.

Os mitos, forma mais imagética que discursiva de elaboração humana de situações paradoxais, encontraram nos jogos um espaço de expressão, por excelência. As imagens que se ali se acham gravadas chegam até nós, homens desencantados da pós-modernidade. Na gênese do mito, como na de outros processos culturais, encontra-se o ato de brincar.

Em um texto de Freud datado de 1907, o brincar aparece como paralelo à função poética. Nele, o autor trata do tema da criatividade, indagando onde deveríamos procurar as primeiras expressões da atividade imaginativa; em resposta, volta seus olhos ao ato de brincar:

Acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um poeta <sup>1</sup>, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrada? Seria errado supor que a criança não leva esse mundo a sério: ao contrário, leva muito a sério a sua brincadeira e despense na mesma muita emoção. A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real (FREUD, 1907/ 1970, p.149).

A criança diferencia substancialmente o seu mundo imaginário da realidade objetiva. Para ela é prazeroso ligar aos seus objetos e situações imaginárias as coisas do mundo real. Essa conexão entre mundo real e o contexto da brincadeira é que diferencia o brincar do fantasiar. A criança é movida por seu desejo de “ser grande”. Ela brinca de adulto.

Brincar e viver são conceitos intimamente implicados; o ato de brincar está no eixo constitucional do sujeito, na edificação das estruturas que possibilitam o viver criativo. Para Winnicott (1975), o brincar não é apenas uma das formas de manifestação cultural, mas, sim, ele mesmo, o lugar da gênese dos

processos culturais. A criatividade é, portanto, algo que se encontra não apenas no artista, mas desenvolve-se em ações em que o sujeito, de maneira saudável, se inclina para alguma coisa ou realiza alguma coisa. A soma dessas experiências formam a base do sentimento do Eu, partindo do relaxamento em condições de confiança, baseada na experiência, e da atividade criativa física e mental, manifestada na brincadeira.

A aceitação da realidade é uma tarefa que jamais será completada. A tensão de relacionar a realidade interna e externa, no entanto, será aliviada pela experiência dessa área intermediária o espaço do brincar. É necessário o reconhecimento da importância do ato de brincar e a construção de uma atitude social positiva frente a ele. Uma atitude que inclua o reconhecimento de que o brincar, por se encontrar na linha divisória entre o subjetivo e o objetivamente percebido, é sempre passível de se tornar assustador. Os jogos, com suas regras e estruturas organizadas, são uma tentativa de prevenir a precariedade existente na brincadeira.

Os estudos sobre o jogo ganharam nova perspectiva a partir da publicação em 1938 do livro *Homo Ludens*, de Huizinga (1938/1996). A importância desse trabalho reside principalmente no reconhecimento que faz do jogo a partir de sua função significante. Nesse sentido a obra de Huizinga foi um marco referencial para autores que o sucederam, uma vez que até então predominava uma perspectiva biológica no estudo do jogo. Nessa obra, o jogo aparece vinculado a outras manifestações culturais como a arte, o direito, a guerra e a filosofia, e é definido como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro dos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão ou alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 1938/1996, p. 33)

Michel Maffesoli (1984) retoma algumas hipóteses de Huizinga na análise do jogo e destaca o aspecto trágico que lhe é inerente. O trágico é aí tomado como a consciência de que todas as situações e atitudes se esgotam no momento da sua realização, no seu tempo presente, sem passado e sem futuro. O trágico está então ligado à representação, a tudo que se esgota no seu parecer. Os jogos esgotam-se em si mesmos, existindo na sua exterioridade que, para o autor, é o fio condutor da vida cotidiana e, ao mesmo tempo, o pólo de resistência às várias imposições do real.

O trágico ou o sentimento do ciclo estão profundamente enraizados, ao mesmo tempo nas representações e nas minúsculas atitudes práticas das massas populares. [...] Nossa caminhada é a da angústia humana, e é justamente porque esta atormenta incessantemente tanto o indivíduo como o corpo social que é necessário parecer mascarado; o sentimento da aparência não possui outras ORIGENS (MAFFESOLI, 1984, p. 109).

Roger Callois (1991) sinalizou a falta, na obra de Huizinga, de descrição e classificação para os jogos. Seu trabalho sistematizou uma classificação dos jogos a partir das categorias: Agon - Jogos de Competição; Alea – Jogos de Sorte; Mimicry – Jogos de Representação; Ilinix - Jogos de Vertigem.

Jean Marie Ihote (1976) observa que a classificação de Callois está baseada na energia presente no jogo e não em categorias como tempo e espaço. Faz uma nova proposição desta vez baseada na configuração que os diferentes jogos assumem. Essa categorização segue um modelo cruzado que combina elementos como o espaço e a função do jogo. Uma idéia nova, que Ihote introduz, é o conceito de antijogo. O autor define antijogo como um fator que, quando em ação, aniquila o próprio princípio sobre o qual se assenta a estrutura do jogo. À cada categoria de jogo Ihote associou um antijogo. Em sua estrutura de classificação aparece de forma explícita os jogos de percurso como parte do conjunto de jogos ligados a um terreno e à representação da “ordem do mundo”. Reproduzo aqui o quadro proposto pelo autor:<sup>1</sup>

<p align="center"><b>O Prazer de Estar Junto</b> <i>Jogos onde as figuras se formam ao jogar</i> Antijogo: Caretas</p>		<p align="center"><b>A Sorte ou Revês</b> <i>Jogos onde a forma é uma figura móvel</i> Antijogo: Trapaças</p>	
<p><b>Jogos corporais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rodas</li> <li>• Ginástica</li> </ul>	<p><b>jogos de ilusão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prestidigitação</li> <li>• ilusão ótica</li> </ul>	<p><b>Psicológica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pôquer</li> <li>• morra</li> </ul>	<p><b>adivinhação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dados</li> <li>• loterias</li> </ul>
<p><b>Jogos de imitação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• construção</li> <li>• quebra-cabeças</li> </ul>	<p><b>jogos de inteligência</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• enigmas</li> <li>• truques</li> </ul>	<p><b>Destreza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• três marias</li> <li>• bilhar</li> </ul>	<p><b>estratégia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bridge</li> <li>• dominós</li> </ul>
<p align="center"><b>A Magia dos Objetos</b> <i>Jogos onde a forma é uma figura fixa</i> Antijogo: Jogos educativos</p>		<p align="center"><b>A Ordem do Mundo</b> <i>Jogos onde as figuras são ligadas a um terreno</i> Antijogo: Caos</p>	
<p><b>Figuras humanas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• boneca</li> <li>• máscaras</li> </ul>	<p><b>imagem do mundo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pião</li> <li>• bola</li> </ul>	<p><b>Percurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• amarelinhas</li> <li>• jogo do ganso</li> </ul>	<p><b>localização</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• loto</li> <li>• casa da fortuna</li> </ul>
<p><b>Modelos reduzidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• soldadinhos</li> <li>• carrinhos</li> </ul>	<p><b>formas litúrgicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• chocalhos</li> <li>• balanço</li> </ul>	<p><b>Combate</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• boxe</li> <li>• futebol</li> </ul>	<p><b>combinação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• xadrez</li> <li>• cubos mágicos</li> </ul>

Fonte: IHOTE (1976, p. 37)



É de uso comum na atualidade a associação das idéias de jogo e brincadeira à idéia de infância, como se o imenso patrimônio cultural dos jogos servisse apenas às atividades infantis. Mas nem sempre foi assim. Na verdade, os jogos, como as demais atividades sociais, eram partilhados por toda a comunidade, e a idéia de infância como um período apartado da vida é uma construção social que não tem mais que poucos séculos de existência.

Até o início do séc. XVII, a existência de jogos e brincadeiras específicas da infância não ultrapassava a idade de três ou quatro anos. Após este período, essa distinção declinava ou desaparecia. A criança, a partir dessa idade, jogava os mesmos jogos e se envolvia nas mesmas brincadeiras que os adultos; em grupos de crianças ou mesmo lado a lado com os adultos. Por outro lado, os adultos também participavam de jogos e brincadeiras que hoje consideramos infantis.

Como vimos em Huizinga (1938/1996) a alegria e o riso aparecem vinculados à idéia de jogo. Tal aproximação torna oportuna uma reflexão sobre o lugar do riso em tempos pré-modernos. O riso na cultura popular da Idade Média e do Renascimento foi objeto de estudo de Mikhail Bakhtin (1993). Aspectos cômicos e sérios da divindade, do homem e do mundo eram igualmente sagrados nas sociedades primitivas. Quando se estabeleceu o regime social de classes, os aspectos cômicos passaram gradativamente à esfera não-oficial e chegaram a se tornar formas fundamentais de expressão da sensação popular do mundo: a cultura popular.

Não é possível penetrar no pensamento desta época sem considerar a dualidade, presente na cultura popular, entre as formas de manifestação sérias e cômicas; oficiais e não-oficiais. Esse aspecto não-oficial, marginal, do riso, aplica-se também ao jogo. Por esse prisma é possível entender que o mesmo suporte que dava sustentação às sérias práticas mágicas, também servisse ao puro e profano lazer. Embora estes sejam aspectos sérios e cômicos do jogo, tanto a magia como o ócio se tornaram igualmente não-oficiais a partir da Modernidade. Havia uma relação muito próxima entre a cerimônia religiosa comunitária e o jogo que fazia parte do seu ritual. Estes, com o tempo, afastaram-se de seu sentido religioso original e perderam o seu caráter comunitário. Simultaneamente, tornaram-se privados e profanos. Ao longo desse processo, o jogo foi sendo aos poucos legado às crianças. O repertório de brincadeiras infantis é o conjunto de manifestações da sociedade dos adultos que foi posto de lado e dessacralizado.

Por suas características ligadas às antigas tradições pagãs, à arte divinatória e à magia, à consagração do riso, os jogos, embora admitidos sem reservas nas sociedades antigas, encontraram desde sempre o repúdio de uma minoria poderosa e culta. A moralização que caracteriza o surgimento do sentimento de infância ocupa-se de preservar as crianças dos jogos “maus”, recomendando-lhes os “bons” jogos. A ginástica e os esportes, bem como os jogos didáticos, nada mais são que os velhos jogos de combate da praça pública e os tabuleiros e instrumentos divinatórios, submetidos a uma ascese que tenta purificá-los de sua perniciosa origem, ligada à concepção popular e mágica do mundo (ARIÈS, 1981). Fica fácil então compreender no quadro de classificação de Ihote a situação do jogo didático como anti-jogo correspondente aos brinquedos que o autor situa na categoria de

“magia dos objetos”. O jogo didático é, necessariamente, um objeto desprovido de encantamento. E, quando encantado pelo poder da brincadeira, deixa de atender, ao menos durante o desenrolar desta, aos seus propósitos didáticos.

Para entender que os jogos pudessem ter, até o início da modernidade, um forte papel como instrumentos utilizados para “ler” o mundo e possibilitar ao homem, por meio de seus símbolos, alcançar o conhecimento, é necessário levar em conta a existência de um sistema primitivo de representação do mundo no qual todos os fenômenos, naturais ou sobrenaturais, eram percebidos como intimamente relacionados.

Essa forma de conceber o mundo é frequentemente encontrada entre os povos primitivos, mas também sobreviveu até a Modernidade ancorada em outros sistemas de pensamento. A maioria dos jogos que chegaram ao nosso tempo alcançou sua forma final na Idade Média e no Renascimento. A penetração de tais idéias, originariamente eruditas, encontrou no seio popular franca acolhida, justamente porque que se aproximavam de formas primitivas de conceber o mundo. Esses conceitos, originalmente científicos, tornaram-se de tal forma usuais que passaram do domínio da ciência ao da experiência cotidiana, chegando a compor padrões de funcionamento mental. Categorias científicas antigo-medievais como os elementos, os temperamentos, os planetas e sua influência astrológica, bem como o caráter simbólico dos números, estavam naturalizadas no uso comum e consideradas interdependentes.

A visão de um universo cíclico e caótico impunha a tarefa de extrair padrões, encontrar correspondências, enfim, impor ao caos natural um princípio de ordem. Às formas redondas dos elementos naturais (o sol, a lua etc.), identificadas com a espiral do movimento infinito da natureza, contrapunham-se os ângulos retos dos quadrados e retângulos como símbolos do rigor e da ordem.

Aqui, a invenção do Espírito se opõe ao Mundo: A realidade do mundo se acha em um globo em perpétua rotação, monumental Roda da Fortuna, dentro de um universo cheio de círculos, ao passo que o mundo abstrato, nascido do esforço de um espírito filosófico, é povoado de retângulos e de quadrados, os quais não se encontra equivalentes na natureza. Mas certo que a verdade, esses modelos encontram nos tabuleiros de jogos as mais belas ilustrações (IHOTE, 1976, p. 45).

São quatro as estações do ano, quatro pontos cardeais, quatro ventos, quatro elementos, quatro humores do homem. Essa era a visão de um mundo quadrado, estável, ordenado. Um mundo angular em oposição à vertigem infinita de um universo cíclico, espiral, redondo.

A propósito da ligação simbólica que une o terreno do jogo, ou tabuleiro, ao Mundo, não se pode omitir o seguinte detalhe: a palavra *tabula* foi empregada de outra feita para significar a carta geográfica. Essa carta foi em alguns casos ortografada

*quarte* palavra mais próxima de *quatre* (quatro) que de *Charte* de onde *carte* (carta) provém etimologicamente. (IHOTE, 1976, p. 45).

Essa aproximação, identificada por Ihote, entre os tabuleiros dos jogos e os mapas, ilumina a proposição de que o desenho sinuoso das trilhas na natureza é o tabuleiro primitivo de todos os jogos: a natureza transformada em paisagem, ordenada por princípios que lhes são estranhos; símbolos de ordem frutos da engenhosidade do pensamento humano. Uma posse simbólica, sempre simbólica, da natureza, perpetuada nos tabuleiros dos jogos.

Abertos em meio à floresta pela determinação humana, desenhados pelas pegadas no ambiente natural, riscados no solo, elevados em construções arquitetônicas ou paisagísticas, pintados em ricos tabuleiros, impressos em escala industrial, programados em linguagem digital ou simplesmente tecidos pelo fio da narrativa, são inúmeros os jogos de trilha ou de percurso, praticados ainda hoje ou já caídos em desuso.

Jogos de percurso são condicionados pelo território ou tabuleiro no qual se desenrolam e simbolizam as estruturas da ordem do mundo. Sua estrutura básica consiste em um caminho a ser atravessado com o objetivo de atingir uma meta final. Muitos autores dedicaram-se a descrição de jogos, dentre eles os de percurso, como por exemplo, Alleau (1964), Callois (1991), Grunfeld (1982), Ihote (1976), Pennick (1992). Tais jogos, não raro, possuem ao longo da trajetória casas marcadas com simbolismos especiais, que determinam tarefas, adiantam, detêm ou atrasam a caminhada. É assim, por exemplo, o Real Jogo do Ganso, popularizado também como Jogo da Glória, que faz uma narrativa da vida e que muitas vezes foi utilizado para narrar à vida de celebridades. Os jogos também podem apenas trazer os símbolos que narram à trajetória, indicando paradas obrigatórias, como por exemplo, a casa da “boa morte” no jogo de trilhas egípcio chamado Senet, tabuleiro onde se movimenta a alma rumo a Osíris. As casas especiais podem também estar previamente definidas, como no caso do indiano Maha Lila, cujo nome significa “grande brincadeira” e que representa a trajetória das múltiplas encarnações até a iluminação. Essas casas especiais podem também se alternar durante o jogo, como no caso das Amarelinhas, em que o marcador deve ser lançado a cada tentativa do pecador (o manco) de atravessar o percurso da Terra ao Céu, num jogo que remonta à Antiguidade e do qual o traçado mais popular reproduz a planta da Catedral de Notre Dame, deixando clara a visão medieval de que o caminho que leva ao Céu, saltando o Purgatório, claro, passa necessariamente pela Igreja.

Os jogos de trilha também podem contar com o apoio de um Mestre do Jogo, que tem a função de guiar os passos do grupo. Dependendo do jogo, pode conduzi-los por trajetórias reais, como no caso do “Seguir o Mestre”, ou virtuais, como no caso dos RPGs. Essa função pode ser explícita, desempenhada por um jogador, ou implícita, desempenhada pelo acaso/sorte/destino com o auxílio de algum suporte: como os dados, as cartas, um programa em linguagem computacional.

O recurso dos dados é comumente usado, nas versões de jogos de trilha para tabuleiro, para definir o ritmo da caminhada e, no RPG, para definição das situações. A forma dos dados pode variar muito de jogo para jogo, desde os convencionais de seis faces até os antiquíssimos dados binários usados no Senet, chamados “dedos”, passando pelas múltiplas combinações dos usados no RPG; de oito, dez, doze, vinte faces.

Sem a pretensão de abraçar por inteiro as possibilidades de apreciação de um objeto tão multifacetado como o jogo de percurso, a essa altura algumas considerações são indispensáveis. Há nos jogos de percurso uma estreita relação com as “idades da vida” ou “idades do homem”, conceito que, como outros, pertencem, como já mencionado, a um sistema de explicação e representação do mundo que teve sua origem na escola Jônica. Os jogos de trilha, cuja grande maioria encontrou entre a Idade Média e o início da Modernidade a forma final que hoje conhecemos, são representações da trajetória da vida ou trajetória da alma. Ou seja, o percurso humano e suas vicissitudes, em sincronia com os eventos do céu e da terra.

Os jogos de percurso também fazem referência aos ritos de iniciação, às passagens de uma fase a outra da vida, de uma forma de conhecimento a outra e da iniciação ao conhecimento, seja ele mágico ou profano. Suas casas especiais e as passagens de um pólo a outro correspondem, simbolicamente, à evolução e à preparação do mago. “Cada linha, cada passagem, cada etapa de um jogo de percurso [...] retém o valor de uma fase iniciática. Essas linhas fronteiriças são constantemente materializadas por rios que se atravessam por pontes reais ou simbólicas” (IHOTE, 1976, p. 51).

Podemos dizer que o xamã é o arquétipo do mago. Ele era o responsável por guiar o grupo em sua trajetória no mundo natural e no mundo transcendente, espiritual ou mágico. Enfim, guiava as trilhas do homem comum, mas guiava também suas “almas”. Uma das formas de guiar um grupo através das trilhas é a narrativa. Mestre do Jogo é a função desempenhada pelo jogador que tem por objetivo guiar o grupo no transcurso do jogo. É o guia da trilha, é o mestre do RPG, é o marcador da Amarelinha. O Mestre do Jogo cumpre na trilha o papel do xamã, do aedo, do narrador; construindo caminhos e guiando os demais jogadores a partir de leituras e interpretações que ele comunica ao grupo. O Mestre do Jogo é uma função explícita ou implícita dentro de um jogo de trilhas. Sua palavra orientadora e seu poder de definir os percursos tanto poderá estar na narrativa do cenário de um jogo de RPG, como no acaso dos dados que rolam, indicando o número de passos a serem seguidos pelo jogador em seu tabuleiro. O Mestre do Jogo sobrenada a situação do jogo. Íntimo da divindade, ele a representa no curso do jogo. É o representante da Lei, do equilíbrio cósmico. É o juiz.

Os jogos de trilha simbolizam a trajetória da vida com seus percalços e simultaneamente a trajetória da alma após a morte reunindo, assim, num só símbolo as duas angústias humanas vida e morte. Quando apontou a necessidade de aceitarmos a dualidade do pensamento pré-moderno, Bakhtin iluminou nossa compreensão para muito além dos aspectos sérios e cômicos, presentes na forma po-

pular de sentir e traduzir o mundo, que encontrou na literatura grotesca e no carnaval suas formas de expressão máxima. Ele nos indica aí todo um sistema de pensamento que não encontrava no rigor linear da razão moderna o seu eixo principal, mas, que, inversamente, pautava-se na convivência de aspectos diversos e até contrários.

Os jogos de percurso são caminhos de volta. São trajetos de religação do homem com um universo perdido. Daí sua forte relação com as religiões de todos os cantos e todos os tempos, pois eles buscam retomar a ligação perdida; re-ligar; retornar ao Criador, retornar ao primitivo paraíso selvagem, retornar à condição idílica de plenitude, ou, como diria a psicanálise, retornar ao seio primevo. Recuperá-lo. O jogo, quando a serviço deste caminho de volta, é um fetiche que, como tal, aprisiona a criatividade e a faz escrava de sua busca sem fim por caminhos de retorno a uma condição inalcançável, irremediavelmente perdida.

No entanto, os jogos de percurso também são um caminho de ida. Uma passagem que leva da condição de criatura à de criador, onde o gênio inventivo do homem torna cada vez mais complexas, por prazer, estruturas existentes, recriando-as. Neste caminho de ida, o jogo é um objeto transicional. Não mais o seio perdido, mas um seu correspondente simbólico, cada vez mais distante da condição inicial. O jogo, então, é uma porta aberta que conduz ao mundo e aos seus inúmeros caminhos.

### UM JOGO POR TRILHAS NA NATUREZA

A primeira coisa que chamava a atenção era a chegada das crianças. Desde a excitação na noite que antecedia a atividade, descrita pelos pais ou professores, ficava claro que esta era uma atividade que rompia com o cotidiano. O conhecimento prévio de que iriam realizar uma atividade na floresta, convidava as crianças a acionar um repertório de idéias e condutas que não se apoiavam em experiências diretas anteriores, mas sim nas narrativas fantásticas dos livros, das HQs, dos filmes, da tradição folclórica. Romper com o universo de atividades cotidianas e imprimir uma nova atitude nas atividades desenvolvidas é a principal característica do ato de brincar. A qualidade dessa atitude imprime aquele que será o traço principal da dinâmica do jogo. No caso das caminhadas por trilhas na floresta, havia a marca da dramatização, ou seja, dos jogos de fantasia ou interpretação.

Outro ponto interessante diz respeito às roupas e equipamentos para realização da atividade. As crianças usavam obrigatoriamente bonés, cantis, calçados adequados. Algumas traziam lupas, binóculos, bússolas e outros objetos de utilidade duvidosa. A literatura teatral está cheia de exemplos sobre a construção de personagens, a partir de evidências materiais como o vestuário e os objetos (STANISLAVSKI, 1996) e é, também, sobre essa capacidade de evocação simbólica que se apóia a educação patrimonial, permitindo que, através de um jogo de interpretação, sejamos capazes de experimentar épocas não vividas. No desenrolar da atividade, era comum que as crianças buscassem no próprio ambiente elementos para completar sua indumentária: uma folha, uma flor ou um pedaço de galho caído ao chão, logo transformado em cajado. Os chapéus, canivetes, lupas e

outros objetos que não eram usuais em seu cotidiano, transformavam as bermudas e camisetas coloridas no vestuário de um ‘explorador do desconhecido’. Essa característica aproxima os jogos de trilhas na floresta de uma das modalidades do RPG conhecida como *Live Action*. Os jogadores de *Live Action* utilizam fantasias, maquiagem e adereços para compor seus personagens e a narrativa se faz pela representação da ação dos personagens de cada jogador. Ainda no campo dos jogos de interpretação, podemos citar a participação dos elementos da paisagem, melhor seria dizer, do cenário. Cenário, para Tuan (1980), refere-se a paisagem, carregada de sentido dramático. Um parque florestal, por mais que se aproxime e evoque o sentido de natureza selvagem, é na verdade um ícone de um estado selvagem perdido. Esse caráter se fortalece ainda mais quando o parque se encontra em perímetro urbano, como é o caso do Parque Florestal da Tijuca. É uma verdadeira floresta, mas não é mais a floresta verdadeira, e essa distinção já estava presente mesmo entre os índios que habitavam o nosso litoral e que separavam as idéias de *caá* e *caá-eté* que significam em idioma Tupi, respectivamente, mata e mata verdadeira (DEAN, 1997).

Ao penetrar na floresta, atravessando os enormes portões de ferro que se encontram na entrada do parque, as crianças demonstravam a clareza de que não estavam penetrando em algo como a Floresta Amazônica, por exemplo, mas sim num ambiente conservado que reproduzia algumas características da natureza selvagem que ali existiu outrora. Logo, as falas que faziam referência a seres fantásticos da natureza, dos contos infantis ou das histórias de aventura, como por exemplo o Lobo Mau, os piratas, os gnomos e fadas, o Saci-Pererê, eram elementos do próprio desenrolar do brinquedo dramático, evocado pelo ambiente.

Outro elemento de jogo dramático presente na atividade era o enredo, sugerido pelo nome do roteiro. O roteiro do caminho das grutas era chamado de “Em busca da fonte dos desejos”. O enredo dava corpo à ação dramática da brincadeira. Apontava uma direção sem, contudo, aprisionar a fantasia das próprias crianças que encontravam espaço para inserir neste jogo outros jogos, como, por exemplo, brincar de homens das cavernas e dinossauros.

Nem só as crianças participantes assumiam personagens no decorrer do jogo. Os adultos, que tinham a função de guia, revestiam de magia sua tarefa, ao apresentarem-se como MDs. Mestres do Desafio. Esse título foi inspirado na função narrativa exercida por um dos jogadores nos RPGs, mas vale a pena destacar a sua relação com a figura e a função dos xamãs. Os MDs eram responsáveis pela leitura do ambiente em diversos níveis; eram os conhecedores dos caminhos, podiam extrair da natureza indícios que, para as crianças, eram pouco evidentes; eram os responsáveis pela segurança do grupo e cabia a eles a interpretação da paisagem, fosse por meio do discurso de mitos e lendas, ou mesmo do discurso científico.

Esse poder conferido aos guias não impedia, no entanto, o brincar da criança. Ao contrário, assegurava os limites do jogo, prevenindo os aspectos assustadores do brincar; pairava por sobre o grupo, exercendo a mesma função descrita por Winnicott (1975) em referência à criança que brinca sob o olhar da mãe. A mãe,

nesse momento em que a estrutura deste “eu” ainda é primitiva, funciona como um ego auxiliar, prevenindo a precariedade da brincadeira. No caso da atividade observada, as próprias condições do ambiente - pouco familiar às crianças, que exigiam uma certa habilidade motora para ser atravessado e com situações capazes de suscitar respostas emocionais tornavam mister a existência dessa qualidade tranquilizadora de olhar.

Se por um lado a dramatização dava o tom da dinâmica de desenvolvimento do jogo, sua estrutura básica era a de um jogo de percurso. Cabe lembrar que todo jogo de percurso implica um certo nível de jogo dramático. Nas Amarelinhas fazemos de conta que estamos no caminho do céu; no Senet, que somos uma alma indo ao encontro de Osiris, etc. O diferencial a ser notado aqui é a idéia de um personagem que vai sendo construído dentro do próprio jogo, e neste sentido a dinâmica dessa atividade se assemelha muito ao RPG.

Era no território, onde se desenrolava a ação dramática, que residia? A estrutura do jogo; o percurso até o objetivo-no caso a Cascata de Cristal, personificada no jogo como Fonte dos Desejos. O território condicionava essa dinâmica a uma estrutura que lhe conferia limites. Esses limites não eram impeditivos da ação dramática, muito ao contrário, davam-lhes o balizamento necessário para sua estruturação, inscreviam no jogo um princípio de ordem.

As regras do jogo estavam inscritas no ambiente. Eram as características da trilha que determinavam a redução do ritmo da marcha; que obrigavam a enfrentar o medo do escuro; que impunham que determinados trechos só pudessem ser vencidos através da cooperação.

Ainda que o próprio ambiente pudesse estar abarcado num contexto de jogo de fantasia, a realidade dos limites impostos pelo ambiente era inquestionável. A natureza se erguia diante do grupo em toda sua majestade, e essa grandiosidade era percebida, provocando no grupo uma sensação de respeito. A partir de certo ponto da trilha impunha-se a consciência de não estar no controle das regras do jogo, mas sim submetido a elas, pois, quando se está no meio de uma trilha, não é mais possível parar diferentemente de um jogo de fantasia qualquer, que a criança pode interromper no momento que lhe aprouver, dizendo apenas “não brinco mais!”. No meio da trilha, a saída está sempre adiante: entre o ponto de chegada e o de partida estão o longo caminho já percorrido ou a percorrer.

Todo jogo de percurso narra a trajetória do herói, como Teseu no labirinto, e a travessia das casas especiais, de progresso ou regresso no trajeto, versa sobre as fases de iniciação. Na atividade que acompanhamos, as casas especiais eram marcadas pelos obstáculos do ambiente natural, que neste percurso são, em sua maioria, grutas.

Na primeira das grutas, a Bernardo de Oliveira, há uma estreita fenda que exige que sua travessia se faça deitado até a metade do percurso que após uma pequena curva se abre e permite que se desça como num escorregador. Um dos participantes comentou que “era como nascer”. Curiosa essa identificação, pois realmente as grutas relacionam-se, simbolicamente, com a temática da morte e do

nascimento, e daí serem veneradas como lugares de nascimento de deuses e heróis (LEXICON, 1992). Após a travessia de fenda, era sugerido às crianças que pensassem para si mesmas um “nome de floresta”, o que reforçava o simbolismo da caverna como um lugar de (re) nascimento. Nossa História registra em livros de assentamento as mudanças do “nome do mato” para um “nome cristão”, muitas vezes em batismos compulsórios. Aqui a experiência da brincadeira propunha a inversão.

A segunda era a Caverna dos Morcegos, um espaço de luz e sombra; ambíguo. Essa dualidade também é encontrada no simbolismo do morcego, especialmente na alquimia. Na atividade, era neste ponto que a fala simbólica, evocada pelas imagens do cenário, abria lugar a fala científica, discursiva, através das explanações realizadas por um espeleólogo que acompanhava o grupo.

A terceira gruta, a Gruta do Belmiro, era quase uma oposição à Caverna dos Morcegos. Enquanto esta apresenta uma única entrada, estreita e escura, e se abre num enorme salão iluminado, a Gruta do Belmiro se constitui numa ampla e iluminada entrada e, no entanto, à medida que se penetrava na mesma ia-se caminhando cada vez mais para a escuridão. A saída requeria forte cooperação para ascender um caminho íngreme e escuro, e a gruta se abria numa explosão de luz. O simbolismo da saída das trevas para a luz também é recorrente em jogos de percurso. No Maha Lila, por exemplo, o plano superior é representado por um facho de luz, e a sucessão de planos indica o caminho das trevas para a luz, ou seja, da ignorância ao conhecimento.

A travessia das três primeiras grutas mantinha uma unidade em que os desafios eram crescentes e o simbolismo, complementar. Vencer o cansaço, o medo e descobrir a cooperação pareciam ser as chaves dessa iniciação que culminava na base de um mirante da montanha.

Na base do mirante, as crianças podiam, finalmente, sentar e lanchar. Era uma casa de descanso, como aquelas das Amarelinhas onde podemos parar com os dois pés. O mirante possibilitava uma visão especial da cidade as casas minúsculas e as pessoas que quase não se divisavam. Uma visão de um ponto de vista privilegiado, do alto da montanha, na proximidade das nuvens. Após o confronto com a alternância de luz e sombra, vividas nas grutas, a vista do mirante era um bálsamo. “A montanha é símbolo da junção do Céu e da Terra e também da ascensão espiritual e do grau de supremo desenvolvimento a ser alcançado com muito esforço” (LEXICON, 1992, p.141).

A partir deste ponto, as crianças começavam a traduzir as experiências vividas no jogo num “nome de floresta”. Esse nome, de valor simbólico, era um representante desse novo conhecimento construído, que era também autoconhecimento. A idéia de autoconhecimento também é uma constante nos jogos de percurso. Atravessando os obstáculos enquanto busca sua meta, o herói aprende sobre si mesmo. Se na atividade que acompanhamos essa mudança era expressada pelo nome, nos RPGs eletrônicos ou convencionais (livros-jogos) essa aprendizagem é mensurada pela conquista de pontos em itens como habilidade, carisma, força, magia e outros.



O percurso a partir daqui se simplificava no que dizia respeito aos “desafios”. Embora a gruta Luiz Fernandes apresentasse um piso de estrutura muito irregular e exigisse do participante uma grande habilidade, nesse ponto do trajeto, as crianças já estavam em condições físicas de enfrentar estes obstáculos. Perseverando na ação, ou seja, caminhando, haviam construído um conhecimento que as habilitava a caminhar, cada vez com maior segurança. A Luiz Fernandes se ergue como um grande portal aberto, um “V” invertido, um espaço claro e iluminado que conduz à trilha das águas. O simbolismo associado a esta imagem é o da revelação dos mistérios. Dentro dos jogos de percurso poderíamos dizer que a Luiz Fernandes é a casa que anuncia o progresso em relação à meta e a proximidade da conclusão do jogo.

O caminho que se descortinava a seguir era uma trilha aberta, em sentido descendente, fácil de ser percorrida, que passava por traz da Gruta Paulo e Virgínia e seguia na direção oposta à tomada a princípio. Subindo a vertente do pequeno riacho, logo após já se podia divisar a queda d’água. Esse momento do jogo é um momento de celebração. As águas em movimento contínuo sobre a solidez da rocha são um símbolo da união dos princípios opostos, representados no Oriente pelo símbolo do *Tao* que reúne os princípios de *Yin* e *Yang*. O feminino e masculino, sol e a lua, o alto e o baixo, as trevas e a luz, o céu e a terra. Esse sentido de união de princípios opostos era, também, o simbolismo que a alquimia atribuía ao banho.

O jogo se encerrava na afirmação de um novo elemento de identidade, os “nomes de floresta”, e num grito, símbolo universal de força vital, comunicação que ecoa pela mata, ou seja, volta ao sujeito, na forma de eco, como uma resposta; é um ícone de religação.

Embora versando sobre uma temática comum, a trajetória do homem e da alma, cada jogo de trilha acaba por se estruturar sobre algum conteúdo que lhe é peculiar. No caso do jogo de trilhas que acompanhamos, esse conteúdo emergia do próprio cenário que dava suporte ao jogo: o ambiente de natureza preservada. Essa particularidade trazia para o centro temático do jogo a questão da preservação da natureza, do patrimônio natural e paisagístico, dos valores e atitudes ambientais. Ou seja, esse jogo de trilha se desenrolava sob a égide da educação ambiental, ainda que, em nenhum momento, se tivesse feito, formalmente, uma intervenção nesse sentido.

Nesse ponto da discussão gostaria de retomar uma questão de que tratamos quando nos referimos à estrutura do jogo; a questão da regra. Num jogo por trilhas na natureza, a regra é imposta pela própria estrutura do percurso. A questão do respeito às regras impostas no jogo era fundamental para que o mesmo pudesse ser realizado com segurança. Desrespeitá-las não era apenas “roubar no jogo”, era agir de forma imprudente e colocar em risco a si mesmo e ao grupo. Ora, estamos então diante de uma forma inusitada de regra no que tange aos demais jogos. No caso dos jogos de trilha, submeter-se à regra não era uma atitude “submissa”, de obediência cega. Ao contrário, submeter-se à regra era manter os olhos e os ouvidos atentos para reconhecer os indícios do ambiente e agir em

harmonia com os princípios por eles revelados. O guia, nessas condições, exerce em plenitude a função de “tradutor da natureza”, à medida que coloca à disposição do grupo sua capacidade especial para ler o ambiente, o que legitima a sua autoridade. Ele não é Mestre dos Desafios porque os domina, mas sim porque os conhece. Obedecer, aqui, tem o sentido original de *ob audire*; dispor-se a ouvir, colocar-se em atitude de escuta frente à natureza. Por conseguinte, essa obediência não significava sujeitar-se, mas assegurar o direito de exercer-se livremente como sujeito, em harmonia com as leis da natureza, que, como vimos em Unger (1991), são leis cósmicas.

Essa consciência, fruto de um conhecimento mais imagético que discursivo, construído na experiência direta da natureza, fazia-se reconhecer pelo silêncio e atitude de veneração que se mostravam freqüentes a partir de certo ponto da trilha, eram a expressão de uma mística, do reconhecimento de estarem imersos num universo que os abarcava. Essa experiência tinha lugar no contexto do ambiente natural preservado, que, como já vimos, evocava a tentativa de manter presente algo que, na verdade, não existia mais. Para o homem urbano, o parque florestal, especialmente o parque florestal em perímetro urbano, remete à idéia de um universo perdido ou em processo de perder-se. Esse tema esteve presente na fala dos pais e professores dos grupos que observamos, não diretamente como um discurso de preservação ecológica, mas como uma nostalgia profunda de um tempo/espaço perdidos: a natureza, as características da cidade, suas infâncias.

Também nas crianças essa consciência se fazia sentir, ainda que difusa e incapaz de traduzir-se, senão pelos pedidos expressos na Fonte dos Desejos. O simbolismo de vida/morte/renascimento que é recorrente nos jogos de percurso, emprestava a este jogo de trilha em particular um outro sentido, fazendo com que esse jogo fosse tocado pelo sentimento do trágico de que nos falou Maffesoli (1984), pois, tendo como núcleo temático a natureza, revelava a possibilidade de desaparecimento não apenas de plantas e animais, mas das próprias condições que sustentam a vida no planeta.

Se voltarmos ao quadro de classificação dos jogos proposto por Ihote, veremos que os jogos de percurso aparecem como uma categoria abarcada por outra mais ampla que foi definida pelo mesmo como sendo a da “ordem do mundo”. Essa categoria reúne os jogos que se caracterizam pelas figuras ligadas a um terreno é inequívoco que as trilhas na natureza se encontram inseridas nesse contexto. No entanto, parece-nos que os limites dessa categoria são por demais estreitos para dar conta de todos os nuances dessa atividade.

O jogo de fantasia que presenciamos girava em torno da floresta tomada como um todo e de seus componentes. Em Ihote, encontramos uma ampla categoria onde o autor reúne os jogos que se estruturam a partir de uma figura fixa. Essa categoria é referente à “magia dos objetos”. Nela encontramos as representações das figuras humanas, as miniaturas dos objetos cotidianos, as imagens que simbolizam o mundo e os objetos universalmente usados como signos de religação: as formas litúrgicas como os balanços e chocalhos.

Se considerarmos que a atividade aqui descrita é não apenas um jogo definido por um território que impõe regras de percurso, mas que, simultaneamente, este jogo amplia suas possibilidades uma vez que esse território se encontra desenhado sobre um objeto mágico, a floresta - talvez a mais ancestral das formas litúrgicas - então creio que estaremos mais próximos de uma classificação para a atividade que acompanhamos. A floresta tomada como um imenso brinquedo, um brinquedo relacionado às mais arcaicas formas de (re)ligação com o sagrado.

Winnicott nos fala em sua obra sobre a função do brinquedo como objeto transicional, símbolo da união da criança com a mãe. Se direcionarmos esse mesmo olhar para as relações estabelecidas historicamente entre o homem e o ambiente natural, será impossível não reconhecer que a natureza é, por excelência, o objeto transicional da humanidade.

Aqui também nos reencontraremos, frente a frente, com a mesma pergunta, impossível de ser respondida, a qual nos referimos quando falávamos do bebê e seu brinquedo: isto já existia ou fomos nós que o criamos? E, mais uma vez, nos deparamos com um paradoxo a ser aceito e não a ser solucionado. A natureza é preexistente e ao mesmo tempo humanamente concebida, pertinente ao mundo interno e a realidade externa. E é nessa trilha, pertencente à realidade compartilhada pelo mundo interno e externo, que se desenrola o grande jogo de percurso da humanidade. A tentativa de resolução dessa questão rompe a possibilidade da humanidade de sentir-se integrada ao todo e, portanto, exercer-se de forma plena, criativa e harmônica e, mais que isso, prepara os alicerces para edificação dos posicionamentos capazes de gerarem o colapso do próprio existir.

Os jogos de percurso são representações universais da angústia humana diante da vida e da morte. Neles, prosseguimos, como fizeram outras culturas, gravando os signos da nossa trajetória. Talvez a mais fundamental contribuição que esta atividade tenha a oferecer à escola seja descortinar as possibilidades que se abrem quando não apenas preservamos o aspecto simbólico dos jogos, mas vamos além, investindo neles. Ao subtraírmolos os aspectos simbólicos inscritos nos jogos, não apenas retiramos o seu caráter lúdico; roubamo-lhes, também, o seu encantamento. E encantamento é o sopro divino que faz a vida prosseguir o seu percurso.

## NOTA

<sup>1</sup> O original foi redigido em francês.

## REFERÊNCIAS

ALLEAU, R. *Dictionnaire des jeux*. Paris: Tchou, 1964.

ARIÈS, P. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara/Koogan, 1981.

BAKHTIN, M. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 1993.

BOFF, L. Ecologia e espiritualidade. In: UNGER, N. M. (Org.). *Fundamentos filosóficos do pensamento ecológico*. São Paulo: Loyola, 1992.

\_\_\_\_\_. *Ecologia, mundialização, espiritualidade*. São Paulo: Ática, 1996.

CARVALHO, M. *O que é natureza*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

CALLOIS, R. M. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1991.

DEAN, W. *A história e a devastação da Mata Atlântica brasileira*. São Paulo: Cia das Letras, 1997.

GRUNFELD, F. *Games of the world*. Zurique: UNICEF, 1982.

FREUD, S. *Escritores criativos e devaneio*. Rio de Janeiro: Imago, 1970. Edição standard brasileira das obras completas de S. Freud.

HORTA, M. de L. P. *Educação patrimonial*. Rio de Janeiro: Musae, 1996.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

IHOTE, J. M. *Le symbolisme des jeux*. Paris: Berg-Bélibaste, 1976.

LEMINSKI, P. *La vie en close*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

LEXICON, H. *Dicionário de símbolos*. São Paulo: Círculo do Livro, 1992.

MAFFESOLI, M. *A conquista do presente*. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

MARCONDES, D. Ciência, técnica e natureza: uma análise histórico-filosófica. In: RÚBIO et al. (Org.). *Reflexão cristã sobre o meio ambiente*. São Paulo: Loyola, 1992.

PENNICK, N. *Jogos dos deuses*. São Paulo: Mercuryo, 1992.

STANISLAVISKI, C. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

TUAN, Y. *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. Rio de Janeiro: Difel, 1980.

UNGER, N. M. *O encantamento do humano: ecologia e espiritualidade*. São Paulo: Loyola, 1991.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Recebido em: fevereiro / 2006

Aceito em: Junho / 2006