

IDENTIDADE GAÚCHA, JOGO DA TAVA E LAZER NO CTG SEIVA NATIVA

"GAÚCHA" IDENTITY, TAVA GAME AND LEISURE IN NATIVE SAP CTG

ROSE BERGMANN GOULART

Acadêmica de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Participante do Grupo de Estudos Socioculturais de Educação Física (GESEF)

ILEANA WENETZ

Doutoranda em Ciências do Movimento Humano pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista da CAPES/CNPq-IEL Nacional-Brasil.

MARCO PAULO STIGGER

Doutor em Ciências do Deporto e Educação Física pela Universidade do Porto. Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Coordenador do Grupo de Estudos Socioculturais de Educação Física (GESEF).

Resumo: Nos dias de hoje a procura por práticas de lazer vem crescendo de forma acentuada, e observa-se que o lazer tem sido tema de diversos estudos na área da Educação Física. Neste artigo procuramos estabelecer relações entre identidade cultural e atividades de lazer para os integrantes do Centro Tradicionalista Seiva Nativa. Fazemos isso tentando compreender como eles vivenciam essa identidade, articulada aos significados que atribuem às atividades de lazer das quais participam nesse local. Esse grupo de pessoas costuma se reunir nos finais de semana para realizar atividades que estão diretamente ligadas à cultura tradicionalista rio-grandense. Para obter uma melhor compreensão das relações lá existentes, procuramos estabelecer um contato direto com o grupo estudado, optando assim pela etnografia como metodologia para a pesquisa. Partindo disso, se fez necessário discussões relevantes a cerca de lazer, cultura e identidade, para dessa forma fazer tais relações neste universo. Foi possível identificar que além de um importante local de lazer, o Seiva Nativa se caracteriza em um espaço onde seus integrantes podem vivenciar sua cultura, um local onde suas identidades e seus valores ganham destaque.

Palavras-chave: Lazer; Identidade Gaúcha; Jogo da Tava.

Abstract: Today the demand for leisure-time activities has increased dramatically, and it is observed that leisure has been the subject of several studies in Physical Education. This paper attempts to establish links between cultural identity and leisure activities for the members of the Native Sap Tradition Center. We do this by trying to understand how they experience this identity, articulate the meanings they attach to leisure activities in which they participate in this location. This group of people often gather on weekends to perform activities that are directly linked to the traditional culture of Rio Grande. For a better understanding of the relationships existing there, we establish a direct contact with the group studied, choosing for this ethnography as a methodology for research. After understand this, it was necessary to do relevant discussions about leisure, culture and identity, so to make such relations in this universe. It was possible identify that in addition to an important place of recreation, the Native Sap Tradition Center is characterized in an area where its members can experience their culture. A place where their identity and values are highlighted.

Keywords: Leisure; "Gaúcha" Identity; Tava Game.

1 INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje a procura por práticas de lazer vem crescendo de forma acentuada. A importância do lazer para a população é tamanha que o “mercado do lazer” tem sido uma fonte de investimentos por parte de poderes públicos e privados, e por essa razão os estudos relacionados a essas práticas vêm crescendo cada vez mais. Os espaços urbanos se configuram muitas vezes como locais de sociabilidade para diferentes camadas da sociedade. Em razão disso, temos um particular interesse em estudar esses fatos para obter uma maior compreensão das atividades realizadas em tempo livre, por diferentes grupos sociais, a partir de um olhar da cultura desses mesmos grupos.

O lazer é, prioritariamente, uma atividade realizada no tempo livre. E é exatamente neste tempo livre que as pessoas têm seu momento de lazer, onde aproveitam para realizar alguma atividade lúdica. Elias e Dunning (1992) entendem o lazer como um tipo de atividade que se insere no tempo livre, colocando o indivíduo como transformador da sua realidade, este, enquanto sujeito social pode dotar de sentido a atividade de lazer. Para os autores o lazer, está intimamente ligado às dimensões culturais e podem ser estudadas através de ações pontuais como, por exemplo, atividades recreativas.

Já nos primeiros textos sobre lazer existe a relação com a cultura, por isso, muitas das atividades designadas como lazer passam por manifestações culturais. Podemos exemplificá-los como os vários tipos de jogos, brincadeiras, etc., não há dúvidas, são lazeres e fazem parte da herança cultural de cada comunidade ou sociedade. O lazer é uma atividade social historicamente condicionada pelas condições de vida material e pelo capital cultural, que constitui sujeitos e coletividades. A única maneira de definir e compreender o que está sendo praticado por um grupo é estudá-lo e atribuir definições somente aquele grupo, sem fazer qualquer tipo de generalização.

Assim, o lazer aqui definido como popular não é aquele que permanece inalterado pelo tempo, mas o que preserva e incentiva a socialização espontânea e a formação coletiva da identidade do grupo. Portanto, as

práticas de lazeres populares, como as festas tradicionais populares, são formas de lazer que representam as práticas coletivas de convivência e símbolos de uma comunidade, um apelo ao passado. As várias formas de atividades de lazer são plenamente reais e significativas para todas as sociedades contemporâneas.

A cultura segundo Geertz (1989) é pensada como sistema simbólico, claramente possível pelo isolamento histórico de grupos humanos, expressa as relações próprias da comunidade, passando por gerações. O autor escreve ainda que esse conjunto de símbolos são significativos e organizam a vida dos grupos sociais, um conjunto de mecanismos de controle para governar os comportamentos. Ela integra-se nos diversos mecanismos sociais que passam pelo universo simbólico-espacial do agente, no qual o corpo tem um papel determinante como filtro de percepção cultural.

Cada região é internamente homogênea, com interesses comuns. “O regionalismo aponta para as diferenças que existem entre as regiões e utiliza essas diferenças na construção de identidades próprias” (OLIVEN, 1992, p. 16), onde as identidades são construções formuladas a partir de diferenças reais ou inventadas que operam como sinais que conferem uma marca de distinção sendo indispensável como ponto de referência.

Sendo tradição um conjunto de orientações invariáveis e pela referência a um passado, construída pela memória coletiva de uma sociedade (HALBWACHS, *apud* OLIVEN, 1992, p. 19 - 22), os tradicionalistas se constituem um movimento organizado e atento a tudo que diz respeito aos bens simbólicos do estado sobre os quais procuram exercer seu controle e orientação. Através da repetição de costumes, como no caso do gaúcho o chimarrão, o churrasco, as danças de fandango, entre outros, e assim manterem viva a cultura de seu estado. Cultuando a cultura, mas também como atividade realizada no tempo livre, o Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) também vem crescendo de forma significativa tanto no estado, como fora dele.

Consideramos que o tradicionalismo sul-riograndense deva ser estudado de uma forma mais significativa devido à tamanha expressividade que o

mesmo apresenta em seu território e além de suas fronteiras. O povo gaúcho é certamente aquele, em nosso país, em que os aspectos culturais simbólicos estão fortemente presentes no imaginário e no cotidiano dos indivíduos.

Nesse estudo, tentamos estabelecer relações entre a identidade desse povo com seus hábitos de lazer, buscando compreender o significado que os membros atribuem às atividades das quais participam nesse local, e entro dessas atividades damos um enfoque especial ao jogo da Tava.

2 METODOLOGIA

O estudo tem por objetivo responder a seguinte pergunta: *Como o grupo de integrantes de um centro tradicionalista gaúcho vivencia sua identidade cultural, articulada aos significados que atribuem às atividades de lazer que lá realizam?* Para responder esta pergunta se fez necessário separá-la em outras questões que serviriam como norteadoras da pesquisa e assim chegar ao objetivo principal do estudo. Foi separada da seguinte forma:

- Qual é o significado da participação das atividades do CTG Seiva Nativa para seus integrantes?
- Como se dá a relação entre o lazer e a identidade nesse contexto?
- Como o jogo da tava se insere nessa relação identidade/lazer?

Assim, as questões acima auxiliaram a encontrar respostas para a problematização inicial, referida anteriormente. Além disso, elas acabaram por nos direcionar na linha de um estudo por um olhar antropológico, conduzindo-nos a utilizar a etnografia como metodologia para a pesquisa.

Proposta inicialmente por Bronislaw Malinowski, nas primeiras décadas do século XX, em sua obra “Os Argonautas do Pacífico Ocidental”, ao realizar uma investigação cultural na ilha Trobiand, com o objetivo de apreender o modo de vida do povo trobiandeses, Malinowski teve dificuldades para obter documentos e informações dos moradores locais. Com isso, a forma de recolher informações para utilizar no

trabalho, foi observar a comunidade local em seus gestos, suas ações e suas palavras, no seu dia a dia, interpretar o que obteve e depois transcrever para transmitir as informações aos leitores.

Entre os autores mais atuais, vinculados à Educação Física, contamos com Stigger (2002) que descreve a etnografia como sendo um período onde o investigador imerge na cultura do grupo estudado buscando “apreendê-la na sua complexidade” (p. 05), que pode estar escondida nas ações dos indivíduos, por isso o pesquisador deve interpretar e dar significado aos comportamentos para depois transmitir o que obteve do campo em forma de descrição. Esses estudos apresentam a interpretação do pesquisador, diante de um contexto específico, de acordo com as representações que os indivíduos do grupo estudado fazem de suas próprias práticas, sem o objetivo de generalizar as conclusões obtidas, não as estendendo para outros campos nem para outros grupos.

A pesquisa desenvolve-se num processo de inserção na cultura estudada, na perspectiva de apreendê-la na sua complexidade a partir da interpretação das representações presentes nos discursos e nas ações, através da análise dos dados coletados descrevê-la de forma densa para que se torne acessível.

3 IDENTIDADE GAÚCHA – CTG E MTG

Definimos aqui identidade cultural como aqueles aspectos de nossas identidades que surgem em nosso “pertencimento” a culturas étnicas, raciais, lingüísticas, religiosas e nacionais. Sendo sistemas que estabelecem fronteiras entre o que está incluído e o que está excluído, estabelecendo uma prática cultural como aceita ou não, por meio da marcação da diferença entre categorias.

Esses movimentos culturais que buscam a afirmação da identidade regional do Rio Grande do Sul existem desde o século XIX, pois nesta época a figura do gaúcho estava praticamente apagada da memória do povo, e por isso em condições de ressurgir como um instrumento ideológico. Em um contexto nacional, a cultura regional gaúcha faz parte de um grupo de fortes representantes que compõem a identidade nacional.

Os movimentos tradicionalistas tiveram origem urbana e foram propostos principalmente pelas classes dominantes, dessa forma, contribuindo para a formação do mito do gaúcho herói, viril, intrépido, com passado guerreiro de vitórias grandiosas e feitos heróicos.

O Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) é a associação ou a federação dos CTGs e entidades afins, criado no dia 28 de outubro de 1966, durante o 12º Congresso Tradicionalista Gaúcho realizado na cidade de Tramandaí. Atualmente o MTG divide o estado em vinte e sete “regiões tradicionalistas” sendo Canoas (cidade do Centro Tradicionalista de estudo) integrante da 12ª região tradicionalista.

Esse Movimento consolida as iniciativas anteriores e dá corpo ao conjunto de elementos que estabelecem o imaginário regional, fundamentado no universo campeiro da fronteira oeste do estado. Rapidamente começa o surgimento de CTGs em todo o interior do estado, e mais recentemente fora dele. É o tradicionalismo gaúcho organizado, crescendo além das fronteiras de seu estado.

Conforme Oliven (1993) profundas transformações econômicas no Rio Grande do Sul transformaram a figura do gaúcho em peão das estâncias. Ainda segundo o autor, o gaúcho é visto como um homem livre, bravo e guerreiro, que luta pelo que acredita, e é com base nessa figura que os integrantes do movimento tradicionalista se identificam.

A figura do gaúcho, com suas expressões campeiras, envolvendo o cavalo, a bombacha, o chimarrão e a representação de um tipo social livre e bravo, serviu de modelo para grupos étnicos diferentes, unindo os habitantes do estado em contraposição ao resto do país (OLIVEN, 1992, p.45).

O Centro de Tradições Gaúchas é uma associação de pessoas com objetivos culturais, sociais e lúdicas. Diferencia-se de outras associações e clubes por se dedicar ao resgate, valorização e divulgação do folclore e da cultura típica gaúcha, construída ao longo da história do Estado do Rio Grande do Sul.

Oliven (1992) mostra como o tradicionalismo se difundiu por todo o estado. Segundo o autor, o tradicionalismo não é mais forte na região da fronteira,

pois aí a vida campeira faz parte do dia a dia das pessoas, não precisando ser recriada como nas outras regiões. O autor afirma ainda que devido às suas características geográficas, à sua posição estratégica, à forma de seu povoamento, à sua economia e ao modo pelo qual se insere na história nacional, o Rio Grande do Sul é geralmente considerado como um estado que ocupa posição distinta em relação ao Brasil. Isso porque ao observar a relação entre a população nacional e o local, nota-se, por parte da sociedade sul-riograndense, um afastamento em relação ao nacional e uma forte afeição ao local no qual se está integrado, onde a identidade regional coloca-se sobre a nacional.

A Semana Farroupilha é um momento especial de culto às tradições gaúchas, transcendendo o próprio Movimento Tradicionalista Gaúcho. A Semana Farroupilha foi criada com o objetivo de divulgar os símbolos sul-riograndenses, estimular as pessoas a entoarem o hino do estado, por meio de sua intensa divulgação, promover ações que incentivem a busca pelo conhecimento da história do Rio Grande do Sul, dentre outros. Ainda hoje, o ápice das comemorações relativas à identidade cultural do gaúcho se dá na Semana Farroupilha.

Realizada anualmente, sua organização é feita em duas estâncias, a estadual com a definição de diretrizes gerais, com a escolha do tema básico e atividades que envolvem as distâncias públicas estaduais, e no nível local onde, na prática ocorrem os festejos das manifestações culturais, artísticas e de jogos tradicionalistas, se realizam desfiles de carros alegóricos e o realizado a cavalo, que tem um destaque especial. Essas comemorações ocorrem para recordar a Revolução Farroupilha, sendo considerado o maior evento da história política do Estado, envolvendo praticamente toda a população do Estado, não somente na parte física nos locais organizados para festividades, mas também nas iniciativas do comércio e instituições financeiras.

O Jogo da Tava, considerado um jogo da tradição gaúcha, também tem sua participação nessas comemorações, sendo um dos jogos praticados nos torneios existentes nesta festividade. Oliven (1992) fala

também, que o jogo do osso está associado, em suas origens ao bolicho de campanha na região de fronteira de onde é oriundo, mas mesmo os sujeitos que o conheceram em outra região também o associam à figura do gaúcho.

4 CTG SEIVA NATIVA

Este centro tradicionalista fica localizado no bairro São José no município de Canoas, RS. A sede do “Seiva” fica ao lado do Centro Social Urbano do bairro e próximo da Escola de Ensino Fundamental São Marcos.

Há 23 anos a coordenadora do Centro Social Urbano desse bairro criou um grupo de danças tradicionalistas, como atividade extra, para ocupar o tempo das crianças da comunidade com uma atividade produtiva, várias crianças do bairro foram participar. Dois anos após, os pais dessas crianças fundaram o CTG que levou o nome deste grupo de danças – Seiva Nativa.

O galpão do Seiva é um estabelecimento bastante rústico e bastante amplo. Num dos lados do galpão fica o palco, onde os conjuntos tocam nos bailes, de cada lado deste tem uma peça, sendo uma a secretaria e a outra um depósito de materiais, no lado oposto ao palco, fica o bolicho ao seu lado a cozinha, a churrasqueira e os banheiros. No centro o tablado, local para as danças e apresentações, em torno deste ficam espalhadas as mesas e os bancos que são de madeira.

O Seiva é um local de reunião de parentes, amigos e membros da comunidade. Um lugar onde pessoas diferentes, com vidas distintas, encontram-se nos mesmos momentos por uma razão comum, para preservar uma cultura tradicionalista. Seus membros são os mais variados possíveis, tendo técnicos, secretárias, economistas, empresários, mecânicos, professores, e que moram em locais próximos como alguns bairros de Canoas, e em locais mais afastados como Guaíba e Esteio. Não existe uma idade ideal para fazer parte deste grupo sendo o mais novo com um ano e o mais velho com oitenta anos de idade, mas a grande maioria varia entre vinte e quarenta anos.

Os associados do CTG costumam se reunir nos finais de semana para realizarem atividades que estão diretamente ligadas à cultura tradicionalista rio-

grandense, como rodas de chimarrão, churrascos, jantares campeiros e práticas corporais como bailes com danças de fandango, invernadas artísticas com danças tradicionalistas, jogos de truco, de bocha campeira e tava, enfim para aproveitarem seus momentos de lazer em companhia de seus amigos, divertindo-se e cultivando suas tradições, mantendo viva a sua identidade.

Sem dúvida, o lazer ocorre num tempo específico caracterizado pela ausência de obrigações e deveres profissionais, familiares, religiosos, entre outros. Em razão a isso é caracterizado como espaço do lúdico e prazeroso. Outro aspecto destacado por Elias e Dunning (1992) consiste no fato de que nas atividades de lazer as restrições quanto às emoções é menor, pois somos nosso próprio quadro de referência, nessas atividades podemos expressar esses sentimentos de forma natural, sem temer repressões, momento em que a formalidade é deixada de lado.

Nessas ocasiões nos sentimos mais livres, como coloca Dumazedier

O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (1973, p.34).

Para os membros desta entidade tradicionalista, o estar ali não é apenas um lazer, mas um lazer diretamente ligado a sua identidade cultural. Isso pode ser compreendido pelas palavras de Marcellino, quando afirma que lazer é “cultura vivenciada em tempo livre” (1996), e pode ser observada nas palavras de alguns membros:

[...] é como uma coisa que me dá prazer, como muita gente busca o futebol eu vou pro CTG, [...] gosto das nossas tradições, quero passar para minha família, pras minhas filhas todo esse conhecimento, essa mesma sensação, esse mesmo orgulho que eu tenho (Ziza – 46 anos – 25/10/2009).

A dedicação de alguns membros é tamanha, que nos eventos da semana farroupilha, passam a semana

inteira no galpão montado no parque. Alguns tiram férias neste período para obter um tempo maior de dedicação, trabalham duro na construção do galpão, levam filhos junto, improvisam camas sobre os bancos. Outros vão após o trabalho, passam a noite no galpão e no dia seguinte acordam cedo para ir trabalhar novamente, repetindo esta rotina todos os dias da semana, até o encerramento das festividades. A forma como essa rotina se estabelece entra em concordância com o que nos coloca Elias e Dunning:

Existe uma boa dose de evidência sugerindo que as estruturas e funções das atividades de lazer não podem ser compreendidas se não se considerarem como um fenômeno social por direito próprio, interdependente de atividades de não lazer, mas, do ponto de vista funcional, de valor não inferior subordinadas a elas. Tanto as atividades de lazer como as de não lazer têm, evidentemente, funções para as pessoas (1992, p. 141, grifo nosso)

5 O JOGO DATAVA

O Jogo do Osso começou pelo menos há três séculos a.C., na Ásia, e encontramos hoje, nas canchas de céu aberto da América do Sul, ou quando construídas em lugares fechados, denominados “casas de jogo do osso”. Segundo referências bibliográficas, os Árabes e Persas já o praticavam. Mas a afirmação de que o povo que mais o praticava era o grego, é unânime na literatura existente desse jogo. Nessa época o osso era extraído do carneiro, provavelmente em função do grande consumo da carne desse animal na região, o que facilitava a aquisição do material necessário para o desenvolvimento dessa atividade.

O jogo chegou até a Espanha através dos legionários romanos, que costumavam praticá-lo nos recintos dos quartéis e acampamentos, durante o período de dominação sob o império de Augusto, onde nessa época o jogo era chamado de “Alea”.

A introdução do jogo na América do Sul se deu pelos espanhóis através de suas conquistas nessa região, chegando assim à bacia do Prata, com referências bibliográficas pelo ano de 1620. Com o passar do tempo, na Argentina e no Uruguai, o jogo do osso tomou características próprias, sendo que as regras e a

terminologia são comuns a um e outro país, com sutis diferenças.

No Rio Grande do Sul o jogo do osso entrou pela fronteira do Chuí ao Alto Uruguai e também pelo nordeste argentino. Pelo fato de sua procedência ser através dos países de conquistas espanholas é que o jogo do osso conserva até hoje termos da língua castelhana como “suerte”, “culo”, “clavada” e “güeso”.

Com o passar do tempo essa prática foi espalhando-se por outras regiões do estado, através das viagens que os carreteiros faziam para vender seus produtos, o jogo do osso foi levado principalmente à peonada das estâncias, e dessa forma fazendo parte da identidade desse povo.

Em “Casa de homens – o jogo do osso e a masculinidade em grupos populares de Porto Alegre”

Jayme Caetano Braun (1958) poeta tradicionalista descreve em sua poesia o jogo do osso praticado no campo como um retrato fiel do Rio Grande: “... pois tu, meu osso ferrado, das canchas de beira-mato, és para mim o retrato mais xucro do meu estado!” (SILVEIRA, 1999, p.12).

A tava é o instrumento com o qual se pratica o jogo do osso, podendo também ser chamada “taba”, “osso” ou “garrão”, é confeccionado com o astrágalo, osso do jarrete de bovino, e seu tamanho varia de acordo com a idade ou porte do animal escolhido. Segundo os jogadores mais aficionados, a melhor tava é do astrágalo do touro, pois geralmente é o osso mais forte e de mais peso, e se bem preparados jamais racham ou lascam.

Com o surgimento das ferrarias de campanha, passou-se a usar também a tava ferrada, onde o osso já preparado recebe uma espécie de ponteira de ferro na face “suerte”. Com o passar do tempo as tavas foram recobertas de metal em ambas as faces. Este tipo de tava é a mais usada na atualidade, sendo que na maioria das tavas o metal usado na face “suerte” é o bronze e na face “culo”, o ferro.

Tradicionalmente se pratica o jogo do osso ao ar livre, em um espaço de chão naturalmente nivelado e com um terreno firme e macio. A cancha mede usualmente nove passos normais, de raia a raia. Podendo haver

algumas com medida inferior, que são chamadas de “canha curta” ou maiores “canha longa”. Dá-se o nome de “cabeceira” a um e outro extremo da canha. Cada cabeceira é dotada de uma “raia”. Essa raia é demarcada por riscos no chão, ou ainda com cordões rentes ao chão amarrados em suas extremidades em pequenas estacas. O chamado “barro”, é um espaço de terra umedecida e sovada, com diâmetro de meio metro localizado junto à raia.

Para o jogo começar um dos jogadores lança a tava em direção à cabeceira a sua frente. Imediatamente, da outra cabeceira, o oponente, depois de ter sido verificada a posição em que caiu, pega a tava e lança. Cada jogador lança a tava dez vezes e depois trocam as cabeceiras e lançam mais dez. Pode ser jogo individual ou em equipe, quando em equipe todos jogam e depois disso o pior resultado (dos componentes) é descartado.

Acontecendo “*suerte*” é marcado um ponto positivo, “*culo*” é marcado um ponto negativo, “*güeso*” ou “*touro*” não marcam nada, em “*suerte clavada*” marca-se dois pontos positivos e em “*culo clavado*” marcam-se dois pontos negativos, ao final dos lançamentos soma-se o total de pontos marcados. Ganha quem obteve um maior número de pontos. Quando o lançamento cai fora da cabeceira, só é marcado se for azar (*culo* ou *culo clavado*), se for sorte (*suerte* ou *suerte clavada*) só é válida para pontuação quando cai dentro da raia, sem tocar nas marcações desta.

Quando um dos jogadores, durante o jogo, resolve trocar de tava, só o pode fazer depois que seu adversário obteve uma “*suerte*”. Desviada a tava de seu curso por qualquer acidente natural, seja uma pedra próxima, uma raiz, galho seco, o tiro não perde validade. São casos que acontecem com alguma frequência nos tiros de “carreteiro”, quando a tava rola sem direção determinada. O MTG regulamentou o Jogo da Tava por não serem mais possíveis apostas.

No Seiva, como a canha é improvisada, eles jogam com apenas uma cabeceira, e a distância da qual eles arremessam a tava é medida em passos, sendo que cada jogador arremessa e depois de verificada a posição que o osso caiu no solo, o oponente pega a tava e faz seu arremesso.

Para os integrantes desse grupo a tava esta intimamente ligada a sua tradição, a sua identidade, de forma geral os entrevistados relatam que “se identificam com ele”.

[...] pra nós é uma coisa bem tradicional, bem gaúcha, campeira, é uma coisa de identidade mesmo, que a gente se identifica com ele (Ziza – 46 anos – 25/10/2009).

Durante as práticas que observamos, notamos que jogam de forma a obter divertimento durante o jogo, onde parabenizavam bons lançamentos adquiridos por adversários, mudando a distância para os que estavam iniciando a prática, para poderem aprender os arremessos. Neste local, os jogos sempre transcorriam na maior tranquilidade, num clima de descontração.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esperamos que esse trabalho possa contribuir com a literatura a cerca de lazer. Mesmo que as conclusões obtidas aqui não possam ser generalizadas, uma vez que é um estudo de um grupo específico, o trabalho traz reflexões a respeito de como os membros de um centro tradicionalista relacionam o lazer que praticam com sua identidade cultural, mostrando o orgulho que sentem em fazer parte dessa cultura e procuram fazer as pessoas entenderem sua dedicação a preservação dessa tradição, “o porquê usam bombachas”.

Em termos de manifestações culturais, consideramos autêntico aqui tudo o que for real e tiver significado para esse grupo social que vem tentando manter sua identidade. Nesse sentido, não há dúvidas de que esse CTG, com todo o simbolismo que carrega consigo, tem alta significância para seus participantes e para outros indivíduos que gradualmente se integram ao grupo, promovendo sua expansão.

É possível observar no decorrer do trabalho, o quanto os membros deste centro tradicionalista se preocupam em transmitir a gerações futuras padrões e valores, que também lhes foram passados por seus pais e avós. O quanto essa cultura está internalizada nas falas dos integrantes do Seiva, inserida diretamente nos seus

modos de vida, o quão forte é sua identidade cultural, pois é em função dessa identidade que ocupam seus tempos livres.

Com relação ao jogo da tava é possível dizer que além de praticarem como diversão, os membros o fazem com intuito de legitimá-lo, pois uma constante na fala desses indivíduos é de que dentro do CTG ele é legal, permitido, pois faz parte da cultura sul-riograndense. Muitos dizem que ao praticarem os jogos da tradição sentem-se voltando ao passado, revivendo a época campeira.

Diante disso fica visível que o Seiva Nativa se constitui num local onde diversas pessoas encontram um “canto” para vivenciar de forma prazerosa a sua cultura, a sua identidade e o quanto isso é importante em suas vidas.

Esses aspectos nos mostram o quanto às práticas de lazer realizadas em tempo livre, por diversos grupos sociais, vistas por um olhar cultural, podem ser encaradas também como um importante espaço de educação, onde as crianças aprendem através de brincadeiras, do lúdico, de atividades que lhes tragam alegria e prazer ao realizá-las.

7 REFERÊNCIAS

- DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973. 333 p.
- ELIAS, Norbert ; DUNNING, Eric. **A Busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992. 421 p.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989. 323 p.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura um conceito antropológico**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor, 1986. 113 p.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Festa no pedaço**: cultura popular e lazer na cidade. São Paulo: Brasiliense, 1984. 198 p.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas: Autores Associados, 1996.

OLIVEN, Ruben George. **A parte e o todo**: a diversidade cultural no Brasil-nação. Petrópolis: Vozes, 1992.

RILLO, Apparicio Silva. **É Macho, Alumiou pra Baixo - O Jogo do Osso no Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1988

SILVEIRA, Elaine Rosner. **“Casa de homens” – o jogo do osso e a masculinidade em grupos populares de Porto Alegre**. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) Instituto de Filosofia e Ciências Humanas UFRGS, Porto Alegre, agosto/1999. 141 p.

SILVEIRA, Raquel da. Jogo da bocha: a “cachaca” do seu Inácio. **O esporte na cidade**: Estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos. Porto Alegre, UFRGS, p. 85-96, 2007.

STIGGER, Marco Paulo. **Esporte, lazer e estilos de vida**: um estudo etnográfico. Campinas: Autores Associados, 2002. 259 p. (Coleção educação física e esportes).

STIGGER, Marco Paulo. Lazer, cultura e educação: possíveis articulações. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**. Campinas, v. 30, n. 2, p. 73-88, jan. 2009

Correspondência:

Autora: Rose Bergmann Goulart
Endereço: Rua Schneider, 356. Bairro Hípica, Porto Alegre – RS.
CEP 91.787-190
E-mail: e-mail: rose_berg@hotmail.com

Recebido em:

Aceito em: