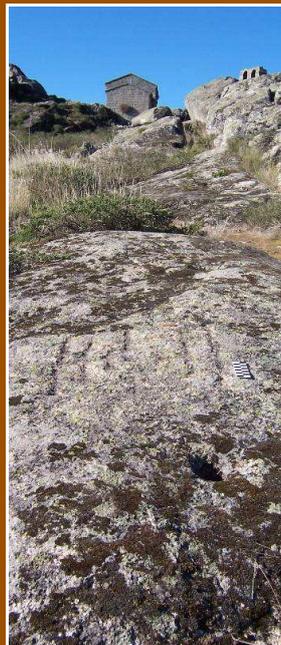


## SOBRE OS JOGOS GRAVADOS EM PEDRA DO DISTRITO DE CASTELO BRANCO

About the Stone-carved Games from the Castelo Branco District

Lídia Fernandes<sup>1</sup> e Edite Alberto<sup>2</sup>



**Palavras-chave:** tabuleiros de jogo em pedra, Jogo do Moinho, Alquerque de 12

**Key words:** stone tray games, Mill Game, Alquerque of 12

---

<sup>1</sup> Arqueóloga da Câmara Municipal de Lisboa. Mestre em História de Arte. Integra o grupo de trabalho do Projecto *História dos Jogos em Portugal* (PTDC/HCT/70823/2006).

<sup>2</sup> Técnica Superior de História da Câmara Municipal de Lisboa. Bolseira de investigação científica da FCT. Integra o grupo de trabalho do Projecto *História dos Jogos em Portugal* (PTDC/HCT/0823/2006).

## **Resumo**

Analisam-se nove tabuleiros de jogo do distrito de Castelo Branco. Dois são tabuleiros do jogo do Alquerque dos Doze e os restantes correspondem ao vulgarmente designado Jogo do Moinho.

Partindo do estudo destes exemplares elabora-se um análise mais abrangente sobre os locais onde este tipo de gravação se realiza e, de igual modo, sobre o respectivo significado religioso, mágico e lúdico que este tipo de actividade implica.

## **Abstract<sup>3</sup>**

There are nine game trays from Castelo Branco district on analysis. Two are game trays Alquerque of twelve and the rest correspond to the vulgarly assigned Mill Game.

Starting from the study of these units, a more including analysis is elaborated about the places where this type of carving is carried out and, at the same time, about it's religious, magical and playful meaning that this type of activity implies.

---

<sup>3</sup> Tradução de Hugo Cortez.

## **Introdução<sup>4</sup>**

Conhecendo-se, em Portugal, mais de uma centena de jogos gravados em pedra, continua a ser reduzido o número de trabalhos científicos que se debruçam sobre esta temática. Apesar de já Leite de Vasconcelos (VASCONCELOS, 1897, vol. I, p. 350-390) ter aflorado este tema - nomeadamente com a preocupação de distinguir, em gravações antigas, aquelas que poderiam ser consideradas linhas de jogo das que poderiam ser interpretadas como gravuras de carácter religioso e místico - um dos primeiros estudos que se debruçou especificamente sobre tabuleiros de jogo foi o trabalho realizado por Salete da Ponte (PONTE, 1986, p. 131-141), referente a jogos encontrados na estação arqueológica de Conímbriga. A autora elaborou uma breve síntese dos jogos da época romana - jogo do moinho, jogo dos doze em linha e jogo do soldado - explicitando algumas regras e enumerando os tabuleiros de jogos gravados em pedra ou cerâmica, encontrados naquela cidade romana.

Ultimamente esta temática tem suscitado maior interesse por parte dos investigadores, razão pela qual têm aparecido publicações parcelares sobre alguns registos de jogos, resultando do seu aparecimento em contextos de intervenções arqueológicas<sup>5</sup>. Procedendo à sua catalogação e contextualização, os autores integram-nos no espaço onde foram descobertos e na realidade histórica de quem os realizou. Mais habitual é a referência a peças de jogo, fruto do grande número de espécimes que, frequentemente, surge em qualquer escavação.

Perante a falta de estudos mais aprofundados sobre esta temática, pensamos ser pertinente a realização de um levantamento dos jogos gravados, a nível nacional, semelhante ao levantamento e conseqüente estudo que esta temática tem tido em território espanhol<sup>6</sup> o que nos levou, há alguns anos, a encetar tal tarefa. Fruto deste trabalho encontram-se devidamente catalogados mais de uma centena de jogos, geograficamente distribuídos por todo o território nacional e abrangendo um período temporal que podemos referenciar, de forma mais sistemática, desde a época romana até à actualidade, visto que alguns jogos continuam a ser praticados nos nossos dias<sup>7</sup>. No entanto, esta cronologia inicial é também ela muito pouco delimitada uma vez que a partir do momento em que o homem reproduz num suporte físico uma qualquer expressão artística, mesmo que não entendida como tal, que se poderá colocar a hipótese de se tratar de um acto lúdico. É pois difícil, o estabelecimento de uma fronteira clara

---

<sup>4</sup> O presente trabalho é fruto da colaboração de várias pessoas a quem gostaríamos de agradecer. Sem o seu contributo o texto que agora apresentamos seria muito incompleto. Estas informações, a par de outras que constantemente nos são dadas, têm enriquecido enormemente a recolha de tabuleiros de jogo em Portugal. Agradecemos a João Caninas que nos convidou para a apresentação deste trabalho, bem como pelas indicações que nos deu sobre alguns tabuleiros; a Luís Cristóvão, arqueólogo da câmara Municipal de Idanha-a-Nova que nos indicou o paradeiro de grande número de peças; um muito obrigada a Bárbara Castiço pelo levantamento que fez do jogo no afloramento rochoso de Monsanto, assim como a Anabela Martins pela fotografia da igreja de Alcongosta e a Álvaro Martins pela informação que deu também deste jogo. Agradecemos também a colaboração de Carlos Loureiro, da Câmara Municipal de Lisboa (Museu da Cidade), na elaboração do mapa que se apresenta.

<sup>5</sup> Como exemplo, referimos os trabalhos de CARVALHO, FARIA, 2001, p. 211-215, e CATARINO, 1997/8, vol. 3.

<sup>6</sup> Destacamos os estudos que têm vindo a ser realizados para a região da Galiza (COSTAS GOBERNA; HIDALGO CUÑARRO, 1997).

<sup>7</sup> Em Reguengos de Monsaraz, Montemor-o-Novo ou no Alandroal, estes jogos, gravados em pedra, continuam a ser jogados. Em Alter do Chão por exemplo, o novo arranjo da fonte quinhentista da Praça da República, levado a cabo recentemente pela Câmara Municipal, incluiu a gravação de um novo jogo nos bancos de pedra que ladeiam a Fonte, classificada como imóvel de interesse público.

entre o que pode, ou não, ser considerado como jogo<sup>8</sup>, o que leva de igual modo, à confirmação da ténue separação entre o acto lúdico e o religioso.

Deste levantamento, que tem vindo a ser levado a cabo há alguns anos, resultou a organização de uma exposição temporária, depois transformada em exposição itinerante, com catálogo (CARREIRAS, ALBERTO, FERNANDES, 2004) e Cd-Rom interactivo, realizada em parceria entre o Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa e o Museu da Cidade da Câmara Municipal de Lisboa (Divisão de Museus e Palácios/D.P.C.). A exposição, intitulada *Pedras que Jogam - Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, que teve lugar entre 29 de Abril a 23 de Junho de 2004, apresentava cerca de cinquenta exemplares de jogos, numa amostragem significativa da realidade nacional, divulgando um património cultural e social que continua vivo até hoje, perpetuando tradições lúdicas com origem em épocas recuadas<sup>9</sup>.

A originalidade e interesse suscitado pelo levantamento que temos estado a realizar, contribuiu para que nos últimos anos, uma equipa multidisciplinar de investigadores, coordenada por Jorge Nuno Silva<sup>10</sup>, tenha acarinhado o projecto. Actualmente, encontra-se a ser desenvolvido o Projecto *História dos Jogos em Portugal*, com o apoio da Fundação para a Ciência e Tecnologia<sup>11</sup>. Prolongando-se por mais dois anos, este trabalho visa, no âmbito do estudo dos tabuleiros de jogo, inventariar, catalogar e estudar as práticas de jogo em Portugal ao longo do tempo. Os resultados deste levantamento e respectivo estudo serão divulgados através da produção de um catálogo e de um dicionário, bem como pela edição de material multimédia, paralelamente a outras iniciativas.

O estudo que agora apresentamos pretende analisar os jogos gravados em pedra, encontrados na área geográfica correspondente ao distrito de Castelo Branco dos quais, até ao momento temos conhecimento. Não se trata de um levantamento exaustivo uma vez que não foram realizadas prospecções sistemáticas na área em causa. O aparecimento destas peças ocorre muitas vezes, como referido, no decurso de intervenções arqueológicas ou de prospecções sistemáticas o que torna o achado destes materiais directamente relacionável com o maior número de acções de pesquisa arqueológica.

Os tabuleiros de jogo que agora divulgamos traduzem, eventualmente, uma realidade parcial mas que poderá elucidar sobre a riqueza patrimonial que, relativamente a esta temática, esta região do país pode oferecer.

O levantamento realizado é fruto da recolha bibliográfica sobre esta temática e das preciosas informações fornecidas por arqueólogos que conhecem bem de perto a realidade patrimonial

---

<sup>8</sup> Se observarmos algumas pedras insculturadas que são claramente atribuíveis à época pré-histórica torna-se difícil não ser tentado a ver em algumas destas composições tabuleiros de jogo. Apenas como exemplo, veja-se a tão conhecida “pedra letreira” da Serra do Penedo, perto de Góis (freguesia de Alvares, povoação de Amieiros) (NUNES, PEREIRA, BARROS, 1959).

<sup>9</sup> A exposição realizada com o objectivo de itinerância continua a percorrer o país, sendo enorme a sua aceitação por parte da população e das escolas. Pode ser solicitada junto do Secretariado do Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa através do e-mail [matematica@fc.ul.pt](mailto:matematica@fc.ul.pt).

<sup>10</sup> Jorge Nunes da Silva, Docente da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, doutorado em Matemática e Filosofia, é presidente da Associação LUDUS (dedicada à matemática recreativa e aos jogos matemáticos) e membro da comissão organizadora dos Campeonatos Nacionais de Jogos Matemáticos.

<sup>11</sup> Projecto intitulado *História dos Jogos em Portugal* (PTDC/HCT/70823/2006).

desta região. Neste âmbito, não poderíamos deixar de agradecer vivamente as indicações de João Caninas (arqueólogo da Associação de Estudos do Alto Tejo) e de Luís Cristóvão (arqueólogo da Câmara Municipal de Idanha-a-Nova), que foram preciosas para a elaboração deste trabalho.

## **1. Jogos de Tabuleiro no Distrito de Castelo Branco**

São nove os tabuleiros de jogo que conhecemos no distrito de Castelo Branco. Apesar de, como sublinhámos, este levantamento não poder ser considerado como exaustivo, pensamos que é demonstrativo da quantidade deste tipo de peças e do tipo de jogo que, neste local, suscitava mais preferências.

### **1.1. Catálogo**

#### **1.1.1. Alcongosta (Fundão)**

⇒ **Localização** – Igreja Matriz de Alcongosta. Numa das paredes laterais da Igreja, junto ao chão (Fig. 1).

⇒ **Descrição** – Os traços são bem marcados e observam-se quatro rectângulos inscritos, de ângulos arredondados, que são cruzados perpendicularmente, em cada um dos lados, por traços rectos.

⇒ **Cronologia** – Desconhecemos a cronologia deste jogo, no entanto certamente que é anterior à edificação da Igreja a qual nos parece ser do séc. XVIII.



**Figura 1.** Fundão, jogo de tabuleiro na Igreja de Nossa Senhora da Assunção, matriz de Alcongosta (fotografia de Anabela Martins).

⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – Não determinadas.

⇒ **Tipo de jogo** – Jogo do moinho.

⇒ **Observação** – Não nos foi possível observar no local este tabuleiro, razão pela qual não apresentamos as respectivas dimensões e desenho.

⇒ **Bibliografia** - Inédito. A sua existência foi-nos indicada por João Caninas (arqueólogo da Associação de Estudos do Alto Tejo) que, por sua vez, havia sido informado por Álvaro Batista, assistente de arqueólogo da Câmara Municipal de Abrantes.

### 1.1.2. Benquerença (Penamacor)

⇒ **Localização** – Jogo gravado numa pedra que se encontra na parede de uma habitação na Travessa da Ladeira, nº 3, em Benquerença (Figs. 2 e 3).



**Figura 2.** Jogo gravado numa pedra junto a uma soleira de porta, em Benquerença (fotografia de Lídia Fernandes).



**Figura 3.** Pormenor da pedra onde se encontra gravado o jogo. Como se pode ver o bloco está muito fragmentado, mantendo apenas uma pequena parte do jogo (fotografia de Lídia Fernandes).

⇒ **Descrição** – Apenas se conserva parte dos limites de dois quadrados inscritos (lado menor), bem como um traço perpendicular que une os dois quadrados (Fig. 4). O traço inciso é profundo e os ângulos dos quadrados são arredondados.

⇒ **Cronologia** – Indeterminada. Desconhecemos de que épocas são as casas que se situam nesta rua, talvez edificações do séc. XIX, ainda que a pedra com o tabuleiro de jogo seja anterior uma vez que está colocada em posição vertical.

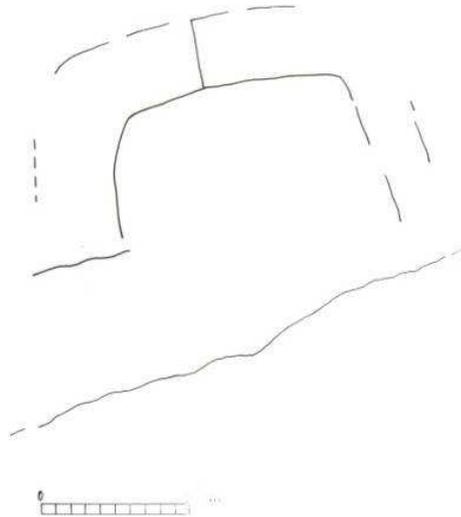
⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – A pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de: 360 X 270, o tabuleiro de jogo: 26 X 16.

⇒ **Tipo de jogo** – Jogo do moinho.

⇒ **Observações** – Pedra reaproveitada. O jogo já se encontraria gravado, tendo a pedra sido reaproveitada como cantaria. A pedra encontra-se partida, apresentando-se picada num dos lados da gravação e tendo sido colocado cimento na sua parte superior.

⇒ **Bibliografia** - Inédito. Informação do Dr. José Luís Cristóvão.



**Figura 4.** Desenho do jogo de tabuleiro de Benquerença (desenho de Lídia Fernandes).

### 1.1.3. Idanha-a-Nova - Castelo

⇒ **Localização** – Dentro das muralhas do castelo.

⇒ **Descrição** – Três quadrados inscritos (Fig. 5). O tabuleiro encontra-se incompleto num dos ângulos, deste modo, somente nos são dados a observar três dos quatro traços perpendiculares que cruzam as linhas dos quadrados.

⇒ **Cronologia** – Indeterminada.

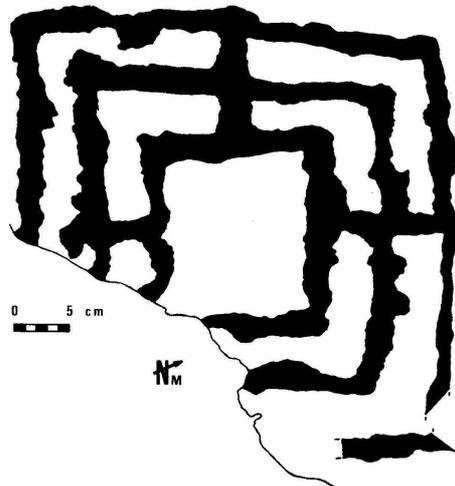
⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – 40X40.

⇒ **Tipo de jogo** – Jogo do moinho.

⇒ **Observações** – Apesar de nos termos deslocado ao local não conseguimos observar o tabuleiro de jogo pois toda a plataforma se encontra recoberta com gravilha. O ângulo do tabuleiro que não se conserva foi picado em época posterior à da sua gravação.

⇒ **Bibliografia** - HENRIQUES, Francisco; CANINAS; Carlos; HENRIQUES, António, "Levantamento de algumas gravações antigas sobre rocha do Sul da Beira Interior", *Beira Alta*, 41 (3), 1982, p. 705-712.



**Figura 5.** Desenho do tabuleiro de jogo do Castelo de Idanha-a-Nova (reproduzido de: HENRIQUES, Francisco; CANINAS; Carlos; HENRIQUES, António, 1982, Est. III, fig. 1).

#### **1.1.4. Idanha-a-Velha (Idanha-a-Nova)**

⇒ **Localização** – no interior de uma pequena construção, actualmente um armazém (Fig. 6), situada junto ao Castelo de Idanha-a-Velha.



**Figura 6.** Armazém situado junto ao templo romano que se vê na parte esquerda da imagem. É no interior deste armazém que se encontra o jogo de tabuleiro que agora tratamos (fotografia de Lídia Fernandes).

⇒ **Descrição** – Três quadrados inscritos que são cruzados, nos quatro lados, por outros tantos traços, perpendiculares (Figs 7 e 8). Estes, não ultrapassam os limites do quadrado mais pequeno nem do de maiores dimensões. O centro do quadrado menor é marcado por uma concavidade.

⇒ **Cronologia** – Indeterminada.

⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – A pedra em que se encontra a base do jogo tem uma dimensão de 400 X 350 e o tabuleiro 22,5 X 22.

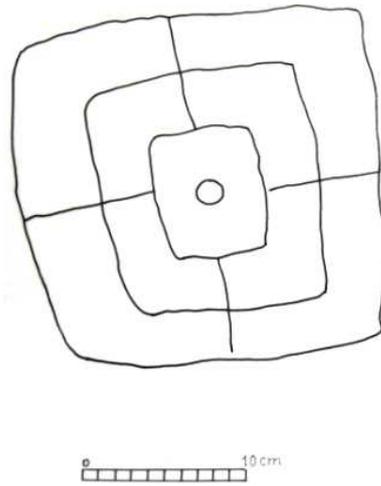
⇒ **Tipo de jogo** – Jogo do moinho.

⇒ **Observações** – Pedra reaproveitada. Superfície muito erodida.

⇒ **Bibliografia** - Inédito. Informação do Dr. José Luís Cristóvão.



**Figura 7.** Pedra localizada no interior do armazém, onde está gravado o jogo de tabuleiro (fotografia de Lídia Fernandes).



**Figura 8.** Desenho do jogo de tabuleiro de Idanha-a-Velha (desenho de Lídia Fernandes).

### **1.1.5. Monsanto (Idanha-a-Nova)**

⇒ **Localização** – No pavimento do altar-mor da Capela de S. Miguel de Monsanto (Fig. 9). Este tabuleiro encontra-se inscrito na pedra que faz o degrau para o altar-mor.

⇒ **Descrição** – Três quadrados inscritos que, em cada um dos lados, são cruzados por uma linha perpendicular (Fig. 10). Estes traços não ultrapassam nem o limite do quadrado mais pequeno, nem o do maior. Sobreposto aos traços que definem o tabuleiro observam-se duas pequenas concavidades ou *fossettes*. Estas não se posicionam em nenhum ponto de intersecção de linhas e encontram-se, nitidamente, em posição aleatória dentro do tabuleiro de jogo, quase no seu limite exterior. Quanto a estas covinhas, reproduzimos o que dizem os

autores que, anteriormente a nós, se debruçaram sobre este tabuleiro: “... *tanto o suporte granítico como os sulcos da gravura, apresentam um baixo índice de patinamento, contrastante com o profundo desgaste observado nas fossetes sobrepostas*” (HENRIQUES, CANINAS, HENRIQUES, 1982, p. 707).

⇒ **Cronologia** – A Capela, de traça românica, data do séc. XII/XIII, ainda que tenha tido alterações em épocas posteriores. Não sabemos se este tabuleiro foi feito na pedra quando esta já se encontrava colocada no local ou se foi talhado posteriormente à sua colocação.

⇒ **Matéria** – Granito.

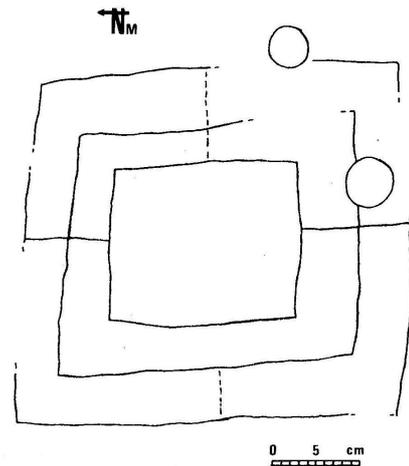
⇒ **Dimensões** (cm) – 45 X 43.

⇒ **Tipo de jogo** – Jogo do moinho.

⇒ **Bibliografia** - HENRIQUES, Francisco; CANINAS, Carlos; HENRIQUES, António, “Levantamento de algumas gravações antigas sobre rocha do Sul da Beira interior”, *Beira Alta*, vol. XLI, fasc. 3, 1982, p. 707, Est. III, fig. 2.



**Figura 9.** Interior da capela de S. Miguel em Monsanto com a sinalização do local onde se encontra o tabuleiro de jogo (fotografia de Bárbara Castiço).



**Figura 10.** Desenho do tabuleiro de jogo da capela de S. Miguel em Monsanto (reproduzido de: HENRIQUES, Francisco; CANINAS, Carlos; HENRIQUES, António, 1982, fig. 2).

#### **1.1.6. Monsanto (Idanha-a-Nova)**

⇒ **Localização** – Numas fragas de granito situadas por trás e não muito longe da Capela de S. Miguel em Monsanto (Fig. 11).

⇒ **Descrição** – Três quadrados inscritos (Figs. 12, 13 e 14). Alguns ângulos arredondados, mas bastante bem feito e simétrico. Os quatro lados são cortados perpendicularmente por traços rectos que não ultrapassam nem o quadrado exterior nem o interior. Este tabuleiro tem a

particularidade de possuir, a demarcar o centro, um pequenino quadrado não abrangido pelos traços referidos e que corresponderá a um pormenor decorativo uma vez que esse pequeno quadrado não serviria para colocar as peças.



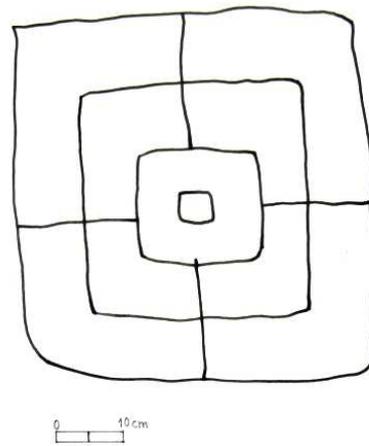
**Figura 11.** Localização do tabuleiro de jogo de Monsanto, situado no afloramento rochoso por trás da Capela de S. Miguel (fotografia de Bárbara Castiço).



**Figura 12.** Localização do tabuleiro de jogo de Monsanto, situado no afloramento rochoso (fotografia de Bárbara Castiço).



**Figura 13.** Pormenor do tabuleiro com o jogo do moinho situado por trás da capela de S. Miguel em Monsanto (fotografia de Bárbara Castiço).



**Figura 14.** Desenho do tabuleiro de jogo situado por trás da capela de S. Miguel em Monsanto (desenho de Bárbara Castiço).

⇒ **Cronologia** – Indeterminada.

⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – 50x52.

⇒ **Tipo de jogo** – Jogo do moinho.

⇒ **Bibliografia** - Inédito.

### 1.1.7. Penha Garcia (Idanha-a-Nova)

⇒ **Localização** – Numa das aduelas do arco no interior da Capela do Espírito Santo (por cima da imposta, Fig. 15 e 16).



**Figura 15.** Fotografia do interior da capela do Espírito Santo em Penha Garcia, observando-se o arco que separa o corpo da capela do altar-mor, no lado esquerdo (fotografia de Lídia Fernandes).



**Figura 16.** Pormenor da aduela de arco onde se encontra gravado o jogo de tabuleiro (fotografia de Lídia Fernandes).

⇒ **Descrição** – O tabuleiro corresponde sensivelmente a um quadrado, ainda que a sua delimitação não seja muito regular. No seu interior, três linhas paralelas entrecruzam-se por igual número de traços perpendiculares (Fig. 17). Estas linhas são, por sua vez, cortadas por outras oblíquas. Nos pontos de intersecção localizam-se pequenas concavidades. O alinhamento dos traços é muito incerto o que se deverá, em grande medida, ao tipo de material em presença, o granito de grão grosso.

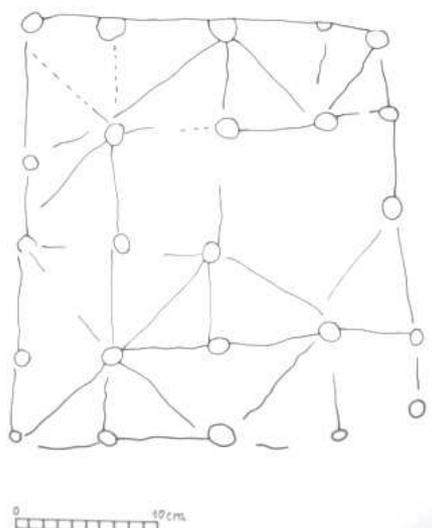
⇒ **Cronologia** – A aduela do arco será coeva, ou pouco mais antiga, que o próprio arco. O facto de se ter, intencionalmente, colocado a pedra que possui a base de jogo à vista, e não no interior da construção, leva-nos a pensar que, nessa ocasião, se desconhecia a razão destes traços, uma vez que nos parece incongruente sabermos que se tratava de uma base de jogo e terem-na colocado em destaque.

⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – A aduela em que se encontra gravado o jogo tem uma largura de 430, 370 de altura e uma espessura visível de 31. A base de jogo: 27 X 30.

⇒ **Tipo de jogo** – Alquerque dos doze.

⇒ **Bibliografia** - HENRIQUES, Francisco, “A Festa do espírito Santo no Ladoeiro e no Sul da Beira Interior”, Associação de Estudos do Alto Tejo, *Açafa*, nº 1, Vila Velha de Ródão, 1996, p. 174. Estes autores designam este jogo como “jogo do moinho”.



**Figura 17.** Desenho do jogo de tabuleiro que se encontra na aduela de arco da Capela (desenho de Lídia Fernandes).

#### **1.1.8. Penha Garcia (Idanha-a-Nova)**

⇒ **Localização** - No exterior da Capela do Espírito Santo, na fachada principal (Fig. 18 e 19).

⇒ **Descrição** - Apenas se conseguem observar alguns traços, concretamente um traço lateral, correspondente ao lado menor do rectângulo (limite exterior) e dois traços, paralelos entre si, dispostos no sentido maior (Fig. 20). No interior são perceptíveis três pequenas linhas perpendiculares e, outras três, em posição oblíqua. No canto superior esquerdo uma concavidade marca o ângulo do limite exterior do tabuleiro.

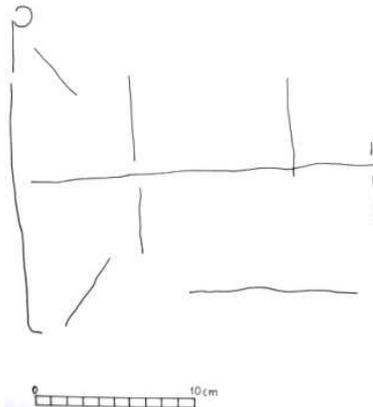
⇒ **Cronologia** – Indeterminada.



**Figura 18.** Fachada principal da capela do Espírito Santo em Penha Garcia, observando-se, do lado direito da porta a localização da pedra onde se encontra gravado o tabuleiro de jogo (fotografia de Lídia Fernandes).



**Figura 19.** Pormenor do elemento pétreo (fotografia de Lídia Fernandes).



**Figura 20.** Desenho do jogo de tabuleiro que se encontra gravado na fachada principal da Capela do Espírito Santo (desenho de Lídia Fernandes).

⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – Este jogo inscreve-se numa pedra com as seguintes dimensões: 520 X 310 (respectivamente comprimento e altura). No que se refere à base de jogo, as dimensões visíveis / máximas conservadas são: 22 X 19,5.

⇒ **Tipo de jogo** – Alquerque dos doze.

⇒ **Observações** – Superfície extremamente erodida. Tabuleiro inacabado?

⇒ **Bibliografia** - Inédito.

### 1.1.9. Vale de Nossa Senhora da Póvoa (Penamacor)

⇒ **Localização** – Numa pedra reaproveitada colocada numa parede no nº 9 da Avenida da Igreja (Fig. 21 e 22).

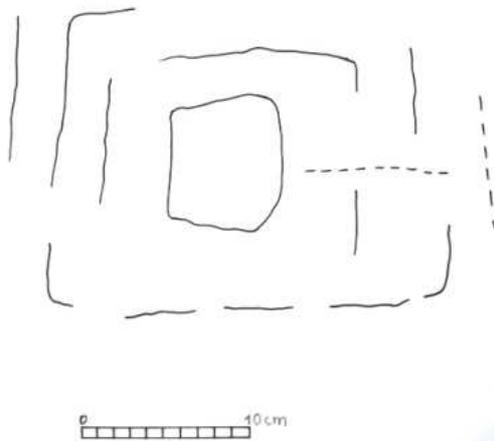


**Figura 21.** Localização do jogo de tabuleiro do Vale de N<sup>a</sup> Sr<sup>a</sup> da Póvoa (fotografia de Lídia Fernandes).



**Figura 22.** Pormenor do jogo de tabuleiro do Vale de N<sup>a</sup> Sr<sup>a</sup> da Póvoa (fotografia de Lídia Fernandes).

⇒ **Descrição** – Notam-se alguns dos traços que definiriam quatro quadrados inscritos, o que afasta esta base de jogo das restantes, uma vez que o normal é apenas serem três quadrados, ou rectângulos, inscritos uns nos outros (Fig. 23). O quadrado mais pequeno, no interior, conserva-se na sua totalidade; o seguinte apenas conserva dois lados e o ângulo para um terceiro; o terceiro mantém dois dos lados e uma pequena linha no sentido oposto. O quadrado maior conserva somente um traço num dos lados ainda que, na face oposta se veja, ainda que com bastante dificuldade, um outro traço. Uma linha perpendicular atravessa os quatro traços dos quadrados, não avançando para o interior do de menores dimensões.



**Figura 23.** Desenho do jogo de tabuleiro do Vale de N<sup>a</sup> Sr<sup>a</sup> da Póvoa (desenho de Lídia Fernandes).

⇒ **Cronologia** – Indeterminada. Desconhecemos de que épocas são as casas que se situam nesta rua, talvez edificações do séc. XIX, ainda que a pedra com o tabuleiro de jogo seja anterior uma vez que está colocada em posição vertical e reutilizada na edificação.

⇒ **Matéria** – Granito.

⇒ **Dimensões** (cm) – A pedra tem uma dimensão de 40 X 32 e o tabuleiro de jogo: 27 X 18.

⇒ **Tipo de jogo** – Jogo do moinho.

⇒ **Observações** – Superfície muito erodida.

⇒ **Bibliografia** - Inédito. Informação de José Luís Cristóvão.

## 1.2. Outras peças

Tivemos conhecimento de outros dois elementos pétreos que apresentam gravação. Trata-se de um exemplar de Cardosa, perto de Oleiros e outra de Perais, junto a Vila Velha de Ródão. Estas duas peças foram dadas a conhecer por João Caninas, a quem mais uma vez agradecemos, e resultaram das prospecções que a Associação de Estudos de Vale do Tejo tem vindo a realizar nesta área, estando a última peça publicada no Boletim Cultural e Informativo Cardo (HENRIQUES, CANINAS, AZEVEDO, MONTEIRO, 2009, p, 10, fig. 8).



**Figura 24.** Elemento pétreo descoberto em Cardosa, Oleiros (fotografia de Francisco Henriques).

A peça de Cardosa, em xisto<sup>12</sup> (Fig. 24) é um pequeno bloco onde se encontra gravada, de forma incisa, uma figura semelhante a um quadrado, com lados de desiguais dimensões e

---

<sup>12</sup> Não nos foi possível observar este elemento, tendo dele conhecimento apenas pela imagem que agora se apresenta.

curvilíneos e cuja superfície é cruzada por duas linhas que ultrapassam os ângulos do quadrado. O desenho assim obtido é deveras simples e a interpretação desta figura como sendo um jogo afigura-se com bastantes reservas. Desconhecemos qual a função deste bloco pétreo e, de igual modo, qual o significado, se é que o teve, da figura incisa. A simplicidade e aspecto rude desta gravação pode não ter obrigatoriamente um significado preciso.

O mesmo acontece com a peça encontrada em Perais, ainda que, neste caso, a gravação seja mais elaborada (Fig. 25). Trata-se de um bloco bastante comprido onde, numa das extremidades se encontra gravado, de forma incisa, treze covinhas. Estas concavidades distribuem-se de forma sistemática e não aleatória, elaborando um motivo que não conseguimos interpretar. São sete covinhas dispostas de forma linear, acrescentando-se mais uma em ambos os lados de forma alternada (Fig. 26).



**Figura 25.** Elemento pétreo de Perais (Vila Velha do Ródão) (fotografia de João Caninas).

Desconhecemos se se trata de um tabuleiro de jogo ou não. Em qualquer dos casos, a incisão das covinhas ou *fossetes* terá sido realizada com o bloco pétreo em posição horizontal e não como agora se encontra. A optar-se por tal interpretação somente o aparecimento de mais paralelos poderão ser mais conclusivos, mas o desenho ou o possível tabuleiro assim delineado levanta-nos muitas dúvidas e não encontramos paralelos que permitam uma possível interpretação nesse sentido.



**Figura 26.** Pormenor do conjunto das covinhas da pedra de Perais (Vila Velha do Ródão).

A distribuição das covinhas não elabora um tabuleiro rectangular pois faltam os quatro ângulos. A erosão da superfície também não auxilia numa visualização mais perceptível dos pormenores, tornando mais difícil a hipótese de se tratar de um tabuleiro de mancala ou, mais concretamente, o Wari, variedade daquele jogo que possui duas filas, cada uma com seis covinhas (COSÍN CORRAL; GARCÍA APARICIO, 1998, fig. p. 41).

### 1.3. Análise dos jogos de tabuleiro do Distrito de Castelo Branco

A totalidade das peças detectadas até ao momento no distrito de Castelo Branco não é grande, contabilizando-se apenas nove tabuleiros de jogo (Fig. 27 e Quadro 1). Para um distrito tão vasto são poucos os exemplares que se conhecem. Importa no entanto sublinhar que a maior concentração se verifica em sítios arqueológicos, nas aldeias mais conhecidas que, por tal razão, têm atraído o interesse e suscitado um melhor conhecimento do seu património: é o caso de Idanha-a-Velha, Penha Garcia ou Monsanto. A ausência de buscas sistemáticas e de intervenções arqueológicas em grande número leva a um desconhecimento de um maior número de exemplares que, certamente, existirá.

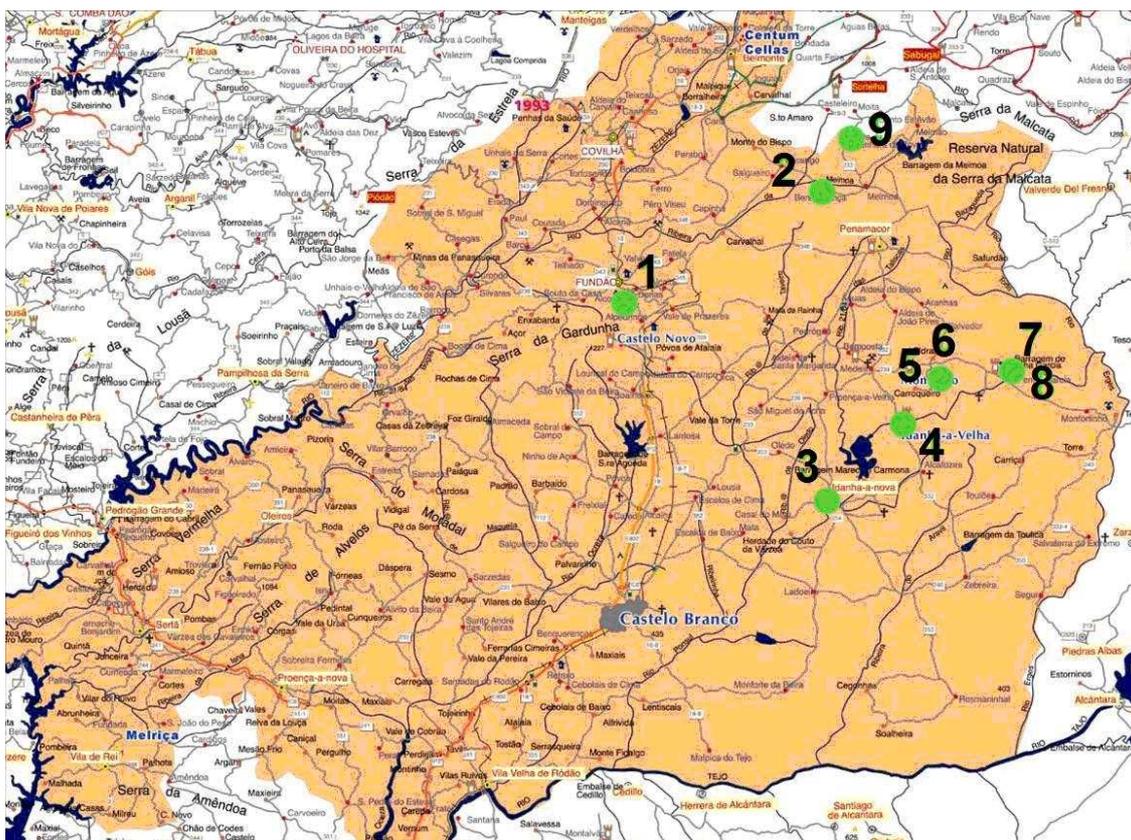


Figura 27. Localização dos jogos de tabuleiro: 1 – Alcongosta; 2 – Benquerença; 3 - Idanha-a-Nova; 4 - Idanha-a-Velha; 5 – Monsanto; 6 – Monsanto; 7 - Penha Garcia; 8 - Penha Garcia; 9 - Vale Nª Srª da Póvoa.

## SOBRE OS JOGOS GRAVADOS EM PEDRA DO DISTRITO DE CASTELO BRANCO

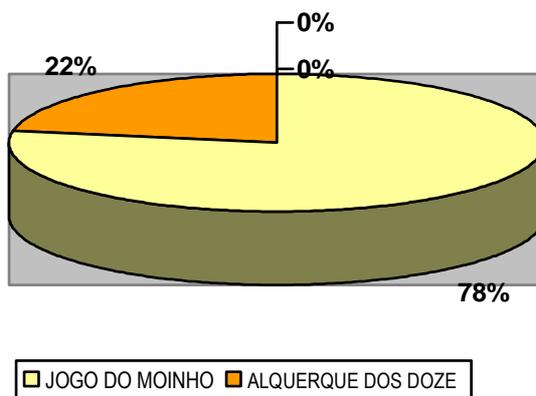
Lídia Fernandes e Edite Alberto

### Quadro 1

Nº	LOCAL	CONCELHO	JOGO	OBSERVAÇÕES / INTEGRAÇÃO
1	<b>Alcongosta</b> Igreja de Alcongosta	FUNDÃO	Jogo do moinho	Na parede exterior da Igreja de Alcongosta
2	<b>Benquerença</b> Travessa da Ladeira nº 3	PENAMACOR	Jogo do moinho	Na soleira de uma porta
3	<b>Idanha-a-Nova</b> Castelo	IDANHA-A-NOVA	Jogo do moinho	No afloramento rochoso no cimo do castelo
4	<b>Idanha-a-Velha</b> armazém	IDANHA-A-NOVA	Jogo do moinho	Pedra reaproveitada numa parede do interior do edifício
5	<b>Monsanto</b> Capela de S. Miguel	IDANHA-A-NOVA	Jogo do moinho	Pavimento do altar-mor da Igreja românica
6	<b>Monsanto</b> perto da capela de S. Miguel, junto a umas fragas	IDANHA-A-NOVA	Jogo do moinho	No afloramento rochoso por trás da Capela de S. Miguel
7	<b>Penha Garcia</b> Capela do Espírito Santo	IDANHA-A-NOVA	Alquerque dos 12	No arco do interior da igreja – aduela por cima da imposta
8	<b>Penha Garcia</b> Capela do Espírito Santo	IDANHA-A-NOVA	Alquerque dos 12	Linhas muito erodidas. Encontra-se na parede exterior da igreja (lado direito da porta)
9	<b>Vale Nº Srª da Póvoa</b> Av. da Igreja nº 9	PENAMACOR	Jogo do moinho	Na parede exterior de uma casa, encontrando-se reaproveitada

É nítido o maior favoritismo dado ao jogo do moinho (Gráfico 1). São sete os tabuleiros que possuem este jogo e apenas dois os que apresentam o jogo do Alquerque dos 12. Curiosamente estes últimos encontram-se ambos na capela do Espírito Santo em Penha Garcia, o que sublinha ainda mais o aspecto de uniformidade em relação ao jogo do moinho. Pelas informações que, até ao momento, temos vindo a recolher, este apreço pelo jogo do moinho, verifica-se essencialmente na actual zona Centro e Norte do país, sendo evidente, para a região Sul e Alto Alentejo a preferência pelo Alquerque dos Doze.

### Gráfico 1



## SOBRE OS JOGOS GRAVADOS EM PEDRA DO DISTRITO DE CASTELO BRANCO

Lídia Fernandes e Edite Alberto

Um outro aspecto a sublinhar é o facto de nenhum tabuleiro se encontrar gravado num bloco solto, ou seja, todos os jogos estão integrados em edifícios. Os únicos caso em que tal não se verifica deve-se ao facto de estarem inscritos em afloramentos rochosos, como acontece no exemplar do castelo de Idanha-a-Nova (nº 3) e em Monsanto (nº 6) (Quadro 2). Em todos, o suporte é o granito o que se prende, obviamente, com o tipo de subsolo mais frequente nesta região.

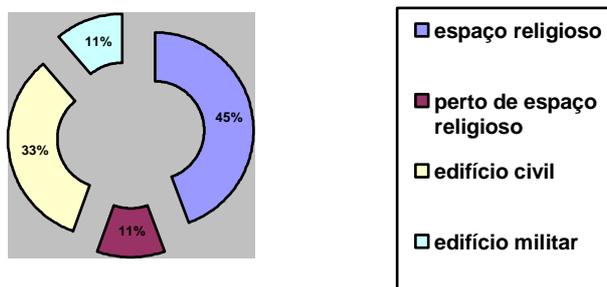
Quadro 2

Nº	INTEGRAÇÃO	REALIZAÇÃO	MATÉRIA-PRIMA	DIMENSÕES (cm)
1	Bloco integrado em edifício	Bloco reaproveitado	granito	?
2	Bloco integrado em edifício	Bloco reaproveitado	granito	26 X 16
3	Bloco integrado em edifício	Bloco reaproveitado	granito	40X40
4	Afloramento rochoso	Função original	granito	22,5 X 22
5	Pavimento do altar-mor	Função original?	granito	45 X 43
6	Afloramento rochoso	Função original	granito	50 X 52
7	Bloco integrado em edifício	Bloco reaproveitado	granito	27 X 30
8	Bloco integrado em edifício	Bloco reaproveitado	granito	22 X 19,5
9	Bloco integrado em edifício	Bloco reaproveitado	granito	27 X 18

O facto de a maior parte das peças se situar em espaços religiosos levanta-nos, de igual modo, algumas questões. Dos tabuleiros que nos surgem em espaços religiosos temos: a Igreja Matriz de Alcongosta (nº 1); no degrau do altar-mor da Capela de S. Miguel em Monsanto (nº 5) e outros dois na capela de Penha Garcia (nºs 7 e 8). Mas também o tabuleiro nº 6 se encontra junto à capela ainda que não dentro do espaço religioso (Gráfico 2).

Por fim, outro exemplar situa-se no interior do castelo (nº 3) e os três restantes em espaços civis, isto é, habitações (nºs 2, 4 e 9). Destes, apenas um se encontra no interior (nº 4)<sup>13</sup>.

Gráfico 2



<sup>13</sup> Ainda que actualmente o interior deste armazém tenha sido rebocado, originalmente a edificação não teria este tipo de acabamento. Foi somente a intervenção do Dr. Luís Cristóvão que permitiu que este elemento não fosse também rebocado.

Um outro elemento a reter é que, a maior parte dos blocos onde se encontram gravados os tabuleiros de jogo corresponde a elementos reaproveitados, isto é, blocos pétreos onde foi feita a gravação e que depois foram utilizados para integrar um edifício. Importa também sublinhar o facto de que a prévia utilização do bloco para um fim lúdico foi de tal modo respeitada que a face anteriormente gravada foi colocada, na sua nova utilização, de forma a ficar visível. Há assim, uma intencionalidade de perpetuar essa original função lúdica e não, como seria de esperar, uma tentativa de esconder ou esquecer esses talhes originais.

Este aspecto é, em nossa opinião, bastante curioso, uma vez que esta intenção é evidente não apenas em contextos domésticos mas, também, em contextos religiosos. No caso paradigmático da Capela do Espírito Santo, em Penha Garcia, observamos que existem dois blocos com gravação de tabuleiros de jogo, ambos reaproveitados<sup>14</sup>: um encontra-se na face exterior da fachada principal e o outro numa das aduelas do arco que separa a nave do altar-mor. Estes dois locais constituem-se, inegavelmente, como sítios de grande importância simbólica no seio do espaço religioso. O facto destes blocos que continham a gravação, terem sido reempregues<sup>15</sup> com a face talhada virada para o exterior<sup>16</sup>, denota a importância atribuída a tais pedras e, por conseguinte, a tais gravações. Lúdico e religioso, como se prova, convivem de forma natural num mesmo local.



**Figura 28.** Pormenor de um friso egípcio onde um leão e um burro jogam ao jogo do *senet* (Reproduzido de: COSTAS GOBERNA; HIDALGO CUÑARRO, 1997, p. 7 que, por sua vez, reproduz de: F.V. Grunfeld, *Juegos de todo el mundo*, 1978).

<sup>14</sup> A posição em que os blocos actualmente se encontram impediria a sua utilização enquanto tabuleiros de jogo.

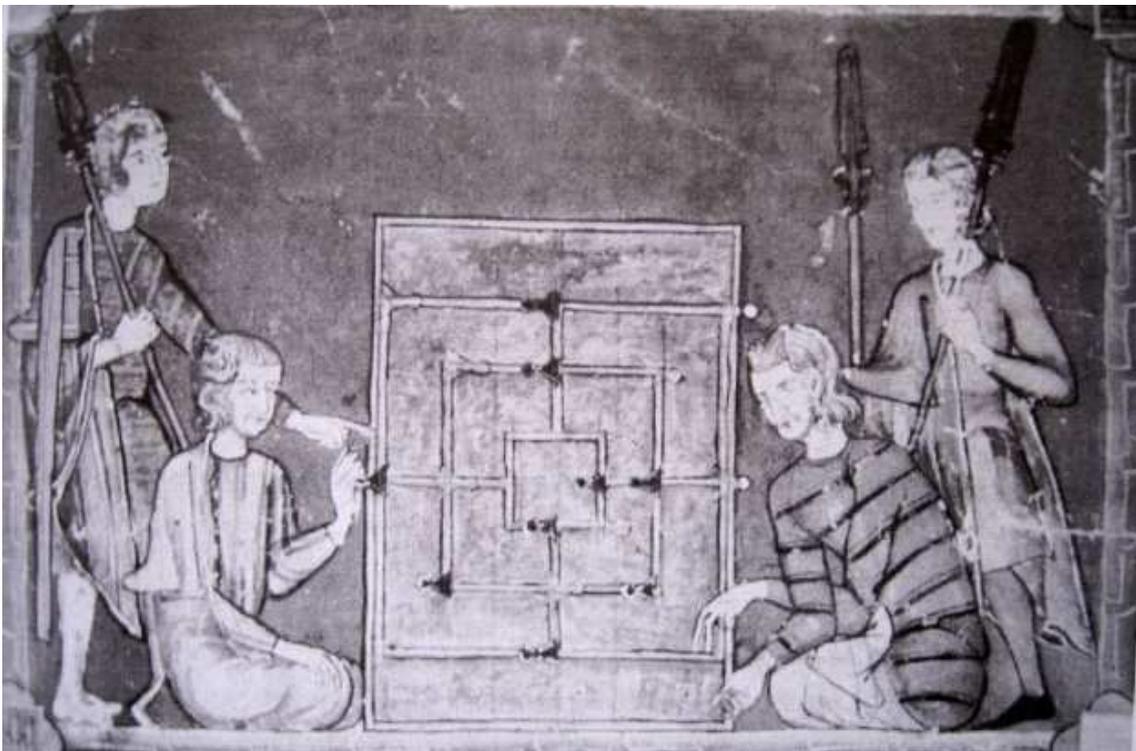
<sup>15</sup> Trata-se de pedras reaproveitadas pois ambas se encontram em posição vertical inviabilizando o respectivo talhe na posição em que actualmente se encontram.

<sup>16</sup> Obviamente que não sabemos se existirão outras pedras reaproveitadas nesta capela que contenham tabuleiros de jogo mas cuja face esteja escondida. Mesmo que tal se tenha verificado, o facto de em duas delas tal não ter acontecido, torna pertinente a presente ilação.

## 2. Origens e modos de jogar

Se exceptuarmos os casos mais antigos da civilização egípcia, grega ou romana, de onde nos chegam essencialmente, testemunhos físicos (Fig. 28), uma das referências escritas mais antigas a jogos de tabuleiro data do tempo de Afonso X, o Sábio. Segundo o monarca estes jogos eram necessários pois desenvolviam o espírito<sup>17</sup>. Não eram jogos de azar, constantemente proibidos pela Igreja, mas jogos de destreza intelectual.

Na Introdução do *Libro del Ajedrez, dados y tablas*, Afonso X refere que Deus pretendeu que os homens fossem alegres. Alegria que os levou a criar actividades e jogos para que pudessem sobreviver aos trabalhos e aborrecimentos do dia-a-dia. O rei destaca, ainda, a vantagem dos jogos que se praticam de modo sentado em tabuleiro, face aos que se fazem em pé ou a cavalo, porque assim todos os indivíduos os podem praticar, homens ou mulheres, velhos e fracos, livres ou cativos, em terra ou no mar, de noite ou de dia, com bom ou mau tempo (Fig. 29).



**Figura 29.** Tabuleiro do jogo do moinho no livro de jogos de Afonso X, o Sábio. Partida jogada por dois homens, cada um acompanhado do respectivo conselheiro (reproduzido de: COSTAS GOBERNA; HIDALGO CUÑARRO, 1997, p. 19).

Inerentes à própria civilização, os jogos são, por tal facto, reflectores de uma sociedade que lhes deu vida, quer através da sua própria criação, quer da sua adopção por influência de outra

<sup>17</sup> Libro del Ajedrez, Dados y Tablas de Afonso X, p. 244-253 (DÍEZ DE REVENGA, 1985).

cultura. O carácter esquemático e abstracção que os diversos jogos veiculam, correspondem a uma conceptualização de uma multiplicidade vivencial que, de forma mais ou menos próxima, tentam copiar.

Nos jogos levantados no distrito de Castelo Branco encontramos representados os tabuleiros do Jogo do Moinho e do Alquerque. O primeiro remonta à Antiguidade Clássica, e pensa-se ter sido difundido através do Mediterrâneo pelos fenícios. Com bastantes referências durante o Império Romano, continuou a praticar-se durante a época medieval, estando na origem dos actuais jogos de Três em Linha, cujo tipo mais popular é o Jogo do Galo.

O Alquerque terá sido introduzido na Península Ibérica pelos muçulmanos a partir do século VIII, e terá tido grande difusão ao ponto de ter sido alvo de análise no manuscrito *Libros de Ajedrez, Dados y Tablas* do rei Afonso X, o Sábio<sup>18</sup>. O monarca defendia que o Alquerque se parecia com o Jogo do Xadrez pois “se joga com o espírito”, e terá estado mesmo na origem do Jogo das Damas. O Jogo do Alquerque manteve-se em Portugal sendo hoje um jogo tradicional em lugares como Monsaraz e Montemor-o-Novo.

A antiguidade dos jogos aqui apresentados e o facto de não nos terem chegado regras por escrito, dificulta a reconstituição das partidas em toda a sua totalidade. Tentámos, no entanto, compilar o que de mais consensual tem sido alvo dos historiadores dos jogos e, simultaneamente, recorrer à tradição visto estes jogos terem chegado até nós. Não quisemos alargar a grandes jogadas e estratégias possíveis mas preocupamo-nos em apresentar as regras básicas que caracterizam e individualizam cada jogo, tornando possível a sua prática a quem os queira efectuar na actualidade.

Um dos grandes problemas que se prende com o estudo destes elementos é o da cronologia. Por um lado porque raramente estes elementos surgem em contextos claros de onde se possa inferir a sua cronologia<sup>19</sup>, por outro porque este tipo de actividade tem origens extremamente recuadas e permanece, ao longo dos séculos, sem grandes alterações. Com efeito, o jogo do moinho era praticado em época romana e continua a sê-lo hoje.

Com o nome de “moinho” designa-se todo um conjunto de jogos de tabuleiro cujo objectivo comum é colocar três peças em linha. À sequência destas três peças, numa mesma linha, dá-se o nome de “moinho” ou “três em linha”.

Na versão mais tradicional, cada jogador recebe nove peças. Na sua vez de jogar, cada jogador coloca uma peça de cada vez no tabuleiro que se caracteriza por três quadrados concêntricos subdivididos por meio de linhas (Fig. 30).

---

<sup>18</sup> *Idem*, p. 244 e 245.

<sup>19</sup> O que raramente acontece e quando tal se verifica é quase sempre em peças que surgem em contexto arqueológico, é o exemplo dos tabuleiros de jogo de Conímbriga (PONTE, 1986, p. 131-141), das peças recolhidas na intervenção arqueológica do Castelo de Alcoutim (CATARINO, 1997/98), em Mértola (MACIAS, 1996, p. 92) ou ainda em Alcácer (CARVALHO; FARIA, 2001, p. 211-215), apenas para referir alguns exemplos.

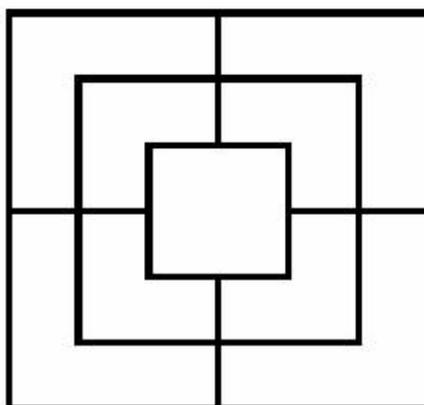


Figura 30

A colocação consecutiva das peças pelos dois jogadores visa a formação de um moinho (três em linha). Quando todas as peças estiverem colocadas no tabuleiro, os jogadores podem continuar a mover cada peça, na sua vez, para uma casa na intersecção contínua (Fig. 31).

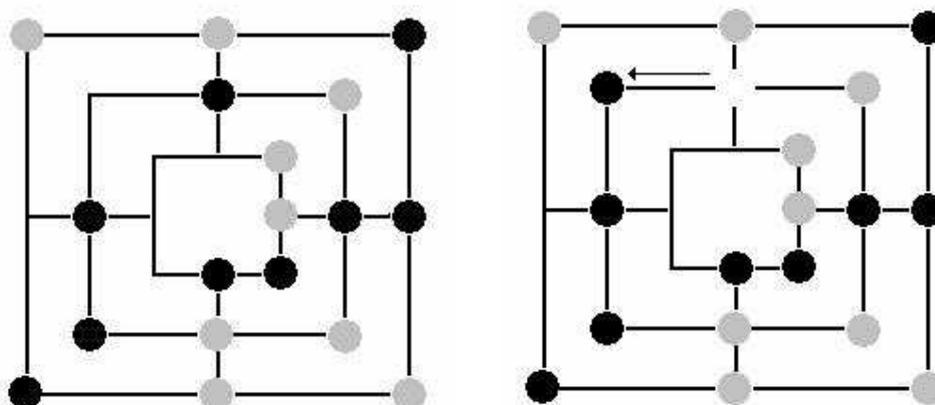
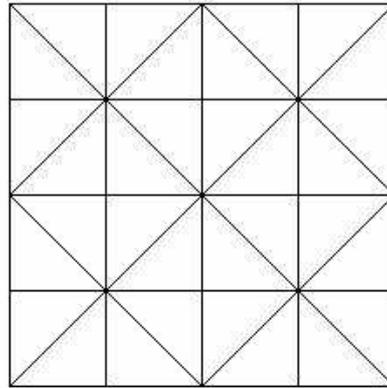


Figura 31

O objectivo mantém-se sempre o mesmo, ou seja, colocar três peças em linha recta, nunca na diagonal (Fig. 30). Sempre que esta situação suceder, o jogador que faz “moinho” pode retirar uma peça ao adversário, à sua escolha. Excepto as que estiverem a fazer “três em linha”. Neste caso o “moinho” só pode ser desfeito pelo próprio jogador. A peça retirada do tabuleiro não volta a entrar em jogo.

Vence a partida o jogador que reduzir as peças do adversário para duas, não lhe permitindo mais fazer “três em linha”, ou quando um jogador bloqueia todas as peças do adversário no tabuleiro não lhe permitindo mover nenhuma peça.

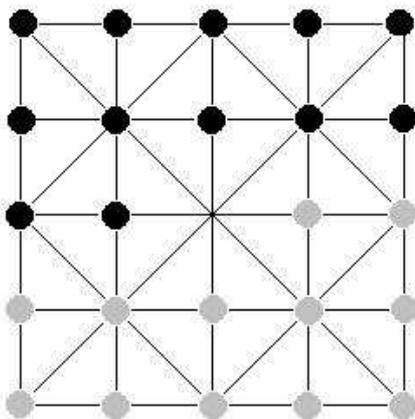
O Alquerque é um jogo de tabuleiro para dois jogadores, praticando-se num tabuleiro quadrado de cinco por cinco casas, entrelaçadas por diversas linhas ou caminhos por onde as peças se deslocam (Fig. 32).



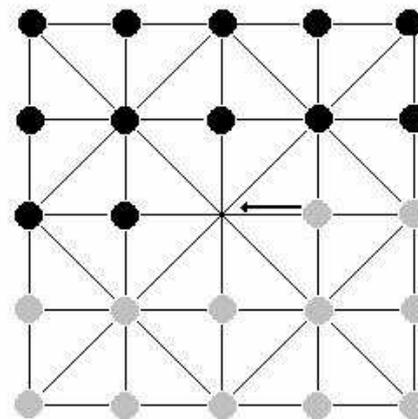
**Figura 32**

A sequência das várias jogadas têm como objectivo capturar todas as peças de um dos jogadores, as quais se eliminam saltando por cima com uma peça do jogador contrário. É o primeiro jogo conhecido em que se utiliza esta forma de eliminar ou “matar” as peças, depois muito desenvolvida no Jogo das Damas.

Cada jogador inicia a partida com 12 peças cada um, que são colocadas no tabuleiro, deixando livre a casa central (Fig. 33). As peças podem mover-se através das linhas para posições vizinhas que não estejam ocupadas (Fig. 34).

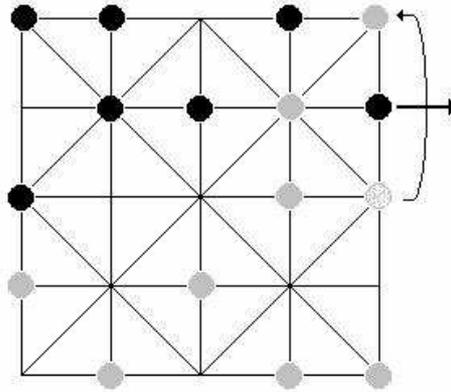


**Figura 33**



**Figura 34**

O movimento das peças pode ser feito em qualquer das oito direcções possíveis. Se uma casa vizinha da peça de um jogador estiver ocupada por uma peça do adversário, e a casa logo a seguir, na mesma direcção, estiver livre, o primeiro jogador deve “matar” com a sua peça a do segundo jogador saltando por cima e colocando-se na casa seguinte. A peça “morta” fica eliminada e é retirada do tabuleiro (Fig. 35).



**Figura 35**

Estas jogadas vão-se sucedendo durante o jogo até estarem todas as peças eliminadas de um dos jogadores. Eliminar peças é sempre obrigatório, podendo capturar-se mais do que uma numa só jogada dependendo do posicionamento destas no tabuleiro de jogo.

Embora seja um jogo simples pode tornar-se complicado, requerendo grande concentração por parte dos jogadores e capacidade para elaborar estratégias de ataque e defesa com várias jogadas de antecipação.

Um outro modo de jogar que vimos praticar ainda a alguns anos em Montemor-o-Novo parte do mesmo objectivo, tentar capturar as peças do adversário mas com a particularidade de um jogador ter 12 peças e o outro apenas uma. Este jogo praticado num tabuleiro com as mesmas características toma nesta localidade o nome de Jogo da Raposa e das Galinhas. Um jogador com 12 peças ou “galinhas” tenta encurralar, ao longo de sucessivas jogadas, a “raposa” numa casa do tabuleiro onde esta não se consiga mover. O jogador que joga só com uma peça – a “raposa” – tenta eliminar “galinhas” saltando por cima das peças do jogador adversário.

### **3. Considerações finais**

Quando olhamos para o levantamento dos jogos existentes em Portugal, ou mesmo para a enumeração dos que se encontram no Distrito de Castelo Branco, destaca-se o facto de a grande maioria dos jogos gravados se encontrar em igrejas, conventos ou pequenas capelas. Assim acontece na Sé de Lisboa, na Igreja de Santa Maria do Olival em Guimarães, no Convento de São Domingos em Moura, na Capela de S. Sebastião do Alandroal, na Igreja Matriz

de Stº Aleixo da Restauração ou em outros templos religiosos, podendo generalizar-se que este tipo de prática ocorre, na maior parte dos casos, em sítios de maior sociabilidade.

No que diz respeito ao presente levantamento, dos nove tabuleiros, quatro surgem em espaços religiosos. Vemos pois que esta concentração em locais de culto não é estranha no caso do Distrito de Castelo Branco, sendo frequente o seu aparecimento e a sua integração arquitectónica em espaços similares por todo o território nacional.

Apesar da aparente incongruência desta vivência tão próxima entre o religioso e o profano, é um facto que a localização destes jogos coincide com lugares de permanência e de confluência de populações, evidenciando passatempos para tempos de espera ou, simplesmente causa e efeito de pontos de reunião, reflectindo igualmente um carácter sagrado e religioso que abrange o acto de jogar.

Situa-se aqui, em nossa opinião, uma das perspectivas fundamentais para a análise das gravações em pedra. Como tivemos oportunidade de referir, é por vezes muito complexa a distinção entre gravações pré-históricas - às quais geralmente atribuímos um significado mágico e/ou religioso - daquelas que remetemos simplesmente para um carácter lúdico - atribuíveis, na sua quase totalidade, a cronologias romana ou posterior. No entanto, são muitos os casos onde símbolos e tabuleiros coexistem, como acontece no penedo da Quinta de Ferronhe (Vil de Soito, Viseu (PEDRO, VAZ & ADOLFO, 1994, p. 113; SILVA, 1989, figs. 1 e 2). No quadro tipológico apresentado por um dos autores é curiosa a apresentação de símbolos totalmente distintos entre si, que se registam em pedras da região da Beira-Alta (SILVA, 1978, Quadro p. 177). Alguns parecem corresponder a tabuleiros de jogo<sup>20</sup> e não a gravações pré-históricas.

Já para esta dificuldade de interpretação chamava a atenção Leite de Vasconcelos em 1897 na sua vasta e profunda obra *Religiões da Lusitânia* ainda que, como refere e como nós também subscrevemos “... não deverá realmente duvidar-se do primitivo carácter sagrado das covinhas e insculpturas congéneres” (reed. 1981, p. 358). Do mesmo modo não poderemos deixar de reproduzir a figura (Fig. 36) que o autor apresenta naquela mesma obra<sup>21</sup> e sobre a qual refere “...se vem debuxadas diversas figuras com cores diversas (...). Os quadrados em parte se parecem com os do jogo do xadrez, em parte differem, porque nem são tantos, nem de duas cores, nem brancos e negros, mas de uma só cor, que he de hum vermelho escuro, a margem porém em huns he azul, outros a não tem” (VASCONCELOS, reed. 1981, p. 361).

---

<sup>20</sup> Como acontece com o nº 88, cuja figura é igual à de um jogo do moinho. Este desenho está gravado na parte superior da tampa do dólmen de Pendilhe, ainda que também nesta pedra existem várias covinhas dispersas pela superfície (CARREIRAS, ALBERTO & FERNANDES, 2004, p. 20). Mas também os símbolos nºs 86, 87, 30 ou 113, respectivamente de Serrazes (S. Pedro do Sul), Castêlo (Ribeiradio, Oliveira de Frade), Serra da Arada (S. Pedro do Sul) e Espírito Santo da Arca (Caramulo), apresentam símbolos que poderão ser entendidos como jogos de tabuleiro. O nº 87 pode ser um jogo do moinho, o nº 86 e 113 o alquerque dos doze ou jogo de damas e o nº 30 um tabuleiro circular.

<sup>21</sup> Figura que reproduz de uma que viu na obra do Contador de Argote (*De antiquitatibus Conventus Bracaraugustani*, Livro III, Lisboa, 2ª ed., 1738) e que são os desenhos insculptados num penedo situado perto do “Cachão da Rapa, na margem direita do rio Douro” (VASCONCELOS, reed. 1981, p. 358 e 359).

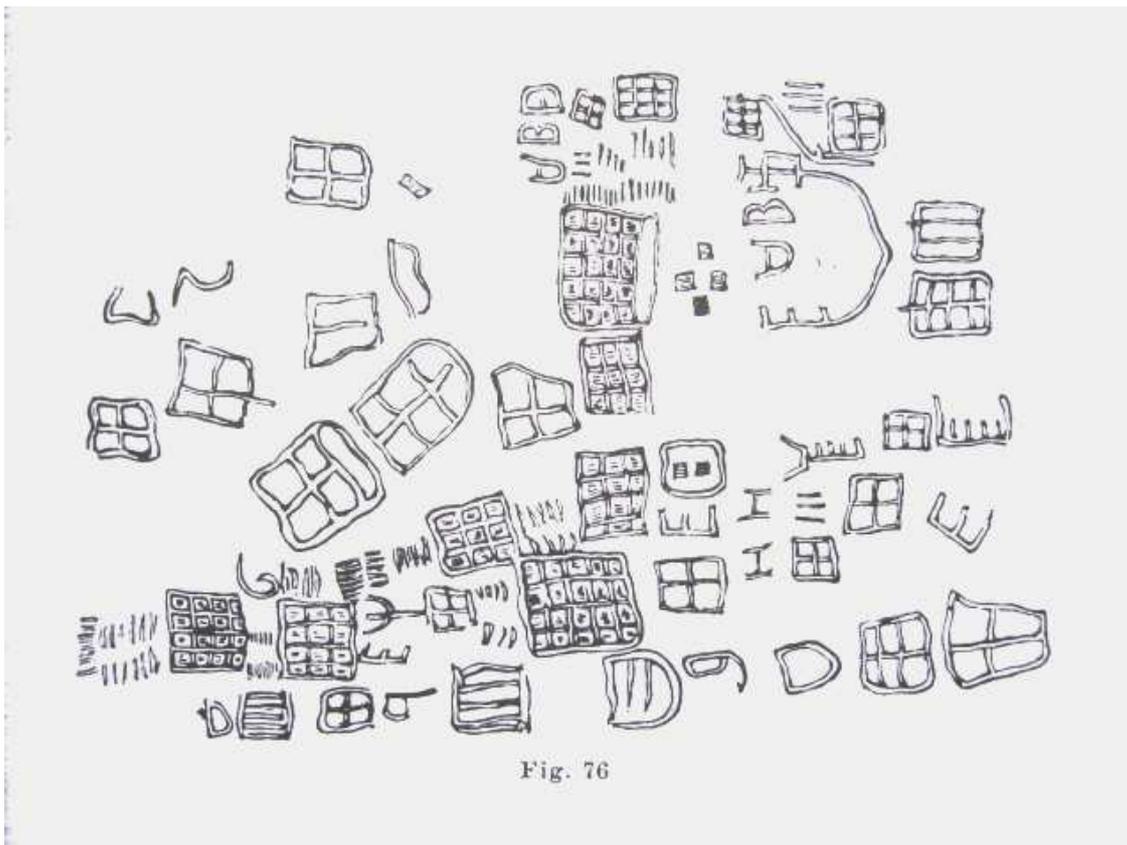


Fig. 76

Figura 36. Reprodução da figura apresentada por Leite de Vasconcelos na sua obra *Religiões da Lusitânia* (reed., 1981, p. 361).

Não podemos deixar de mencionar o que é referido por autores castelhanos que têm desenvolvido vários trabalhos sobre esta temática: “... existen en la región gallega figuras reticuladas ejecutadas en épocas préhistóricas (...) aunque su identificación parece que camina por derroteros iconológicos ajenos a nuestro estudio. Lo que nos interesa, es el medio centenar de conjuntos de esa misma región que pertenecen a época histórica, que sí parecen familiarizarse con los tableros de juego portátiles, cuyo hallazgo también ha tenido lugar en el Noroeste” (GONZÁLEZ CORDERO, 1999-2000, p. 374). Como vemos, também os autores do país vizinho sentem a mesma dificuldade na individualização de um e outro tipo de gravações não apresentando, no entanto, qualquer hipótese de trabalho para o estabelecimento de tal distinção e separando as morfologias de gravação com base na historiografia tradicional que atribui cronologias distintas.

O que verificamos em alguns casos, como acontece na anta de Pendilhe é que os locais mantêm a tradição de gravação e, tal como aí, onde covinhas e jogo do moinho convivem par a par, também no penedo de Monsanto o jogo do moinho surge em associação com várias covinhas (jogo nº 6). Existem outros casos como em La Villeta (Trujillo, Cáceres) (GONZÁLEZ CORDERO, 1999-2000, Lám. 1) onde simultaneamente se encontram inscritos num mesmo penedo jogos, covinhas e outros símbolos. Sem que queiramos atribuir uma mesma cronologia a todos os signos, sinais, símbolos e traços, pensamos que a enorme dificuldade na atribuição de cronologias se deve precisamente ao facto de os locais onde, por alguma razão, se inscreve um

primeiro sinal, se transformam em locais sagrados que concentram o acto de gravar, mais do que a função ou significado do que é gravado.

É precisamente esse gesto que participa do sagrado: é o tornar público, o transformar em partilha e o realizar para a posteridade que transforma o acto físico em acto devocional.

## Bibliografia

CARREIRA, Adelaide, ALBERTO, Edite & FERNANDES, Lídia (org.) (2004). **Catálogo da Exposição Pedras que Jogam - Jogos de Tabuleiro de outras Épocas**. Lisboa: Faculdade de Ciências / Universidade de Lisboa.

CARVALHO, António Rafael & FARIA, João Carlos (2001). **Fragmento de um tabuleiro de jogo de «Alquerque de Nove» proveniente do Castelo de Alcácer do Sal**, *Arqueologia Medieval*, nº 7, ed. Campo Arqueológico de Mértola, Porto, p. 211-215.

CATARINO, Helena (1997/98). **Al'-ulyã**, Revista do Arquivo Histórico Municipal de Loulé, nº 6, Loulé, vols. 1, 2 e 3.

COSÍN CORRAL, Yolanda & GARCÍA APARICIO, Constantino (1998). **Alquerque, Mancala y Dados – juegos musulmanes en la ciudad de Vascos**, *Revista de Arqueologia*, nº 201, Zugarto Ediciones, Madrid, p. 38-47.

COSTAS GOBERNA, Fernando Javier & HIDALGO CUÑARRO, José Manuel (1997). **Los Juegos de Tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la Antigüedad Clásica al Medieval**, Vigo.

DÍEZ DE REVENGA, Francisco Xavier (estudo, ed., e notas)(1985). **Afonso X El Sábio. Obras: Seleccíon**. Madrid, Taurus.

GONZÁLEZ CORDERO, António (1999/2000). **Los grabados de tradición lúdica em Extremadura (España)**, *Ibn Maruan*, Revista Cultural do Concelho de Marvão, nº 9/10, Marvão, p. 365-390.

Dicionário (1973). **O Dicionário de Jogos**, Porto.

HENRIQUES, Francisco (1996). **A Festa do Espírito Santo no Ladoeiro e no Sul da Beira Interior**, Associação de Estudos do Alto Tejo, Açafa, nº1, Vila Velha de Ródão.

HENRIQUES, Francisco, CANINAS, Carlos & Henriques, António (1982). **Levantamento de algumas gravações antigas sobre rocha do sul da Beira Anterior**. *Revista Beira Alta*, vol. XLI, fasc. 3, p. 703-715.

HENRIQUES, Francisco, CANINAS, João, AZEVEDO, Leonel & MONTEIRO, Mário (2009). **Antiguidades de Cardosa e Moradal**. *Boletim Cultural e Informativo Cardo*, nº 1, p. 2-16.

**Jogos Medievais de Tabuleiro (s/d)**. Museu Alberto Sampaio – Guimarães (texto policopiado).

LÓPEZ PÉREZ, Abelardo (2003). **El origen del juego ajedrez**, *Revista de Arqueologia*, Mc Ediciones, ano XXIV, nº 263, Madrid, p. 32-37.

MACIAS, Santiago (1996). **Mértola Islâmica – Estudo Histórico-Arqueológico do Bairro da Alcáçova – sécs. XII-XIII**, ed. Câmara Municipal de Mértola.

MAY, Roland (1991). **Les jeux d'osselets**, Musées de Marseille, Marseille, p. 100-103.

MAY, Roland (1991). **Les jeux d'adresse et de hasard en Grèce et Rome**, Musées de Marseille, Marseille, p. 89-91.

NÉRAUDAN, Jean-Pierre (1991). **Les jeux de l'enfance en Grèce et Rome**, *Jouer dans l'Antiquité*, Musées de Marseille, Marseille, p. 44-48.

NUNES, João de Castro, PEREIRA, A. Nunes & BARROS, A. Melão (1959). **A Pedra Letreira**, ed. Câmara Municipal de Góis, Góis.

**O Mundo dos Jogos** (1999). Barcelona: Altaya, 3 vols.

PAOLI, U.E. (1955). **Vita Romana. La Vie Quotidienne dans la Rome Antique**, Bruges.

PEDRO, Ivone, VAZ, João L. Inês & ADOLFO, Jorge (1994). **Roteiro Arqueológico da Região de Turismo Dão Lafões**, Viseu.

PONTE, Salete da (1986). **Jogos Romanos de Conímbriga**. *Conímbriga*, Coimbra: Universidade de Coimbra, vol. XXV, p. 131-141.

PONTE, Salete (2000). **Abordagem ao brinquedo, ao jogo e ao passatempo durante o domínio romano na província da Lusitânia**, *Crianças de Hoje de Ontem no Quotidiano de Conímbriga – Catálogo*, ed. Instituto Português de Museus e Museu Monográfico de Conímbriga, Maia, p. 45-51.

SERRA, Mário Carreira (1990). **Materiais de jogo, recolha e registo, responsabilidade e metodologia**, *Os jogos Tradicionais em Portugal*, I.P.G. e D.G.D., Guarda.

SILVA, Celso Tavares da (1978). **Gravuras Rupestres inéditas da Beira-Alta**, *Actas das III Jornadas Arqueológicas – 1977*, Associação dos Arqueólogos Portugueses, vol. 1, Lisboa, p. 167-184.

SILVA, Celso Tavares da (1989). **Gravuras rupestres de Ferronhe (Viseu)**, *Actas do I Colóquio Arqueológico de Viseu*, ed. Governo Civil do Distrito de Viseu, Viseu, p. 283-288.

VASCONCELOS, J. Leite de (1981). **Religiões da Lusitânia**, Lisboa; Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 3 vols (edição fac-similada da 1ª edição, Lisboa, 1897-1913).

<http://ludicum.org>