



JOGO: UMA PARÁBOLA DA VIDA – ABORDAGEM SIMBÓLICA AOS JOGOS POPULARES A PARTIR DO JOGO DO GANSO

Game: a parable of life - symbolic approach to popular games from the Game of the Goose

António Maria Romeiro Carvalho

Professor de História
Investigador do IEDS da UNL

Palavras-chave Jogo do Ganso, jogos populares, parábola, simbolismo
Keywords Game of the Goose, popular games, parable, symbolism

Resumo

O Jogo do Ganso, ou Real Jogo do Ganso, The Game of de Goose, na Inglaterra, Jeu de l'Oie, na França, Juego de la Oca, em Espanha, é analisado no presente trabalho. Este jogo, como muitos outros, deve ser visto como algo mais que um simples jogo de criança. Como na vida real, o jogo associa noções importantíssimas da vida humana, como a ideia de totalidade, de regra e de liberdade, que, como todas as actividades humanas, estavam, na origem, ligadas ao sagrado.

Assim, apresenta-se a hipótese: um jogo é uma parábola sobre a vida humana e as contrariedades que a assaltam. Como escreve Isabel Varandas, «a metáfora, como a parábola, revela-se figura adequada para caracterizar o jogo». O jogo como uma parábola da vida é a hipótese que aqui se defende, assumindo os números, no seu significado simbólico, como os alicerces desta parábola.

Abstract

The Game of the Goose, or Real Game of the Goose, The Game of de Goose, in England, Jeu de l'Oie, in France; Juego de la Oca, in Spain, is analysed in this work. This game, like many others, should be seen as more than just a child's game. As in real life, the game associates very important notions of human life, such as the idea of totality, of rule and of freedom, which, like all human activities, were, in the beginning, linked to the sacred.

Thus, the Hypothesis is presented: A game is a parable about human life and the setbacks that assail it. As Isabel Varandas writes, «The metaphor, like the parable, proves to be an adequate figure to characterize the game». (2007: 148). The game as a parable of life is the hypothesis that is defended here, assuming the numbers, in their symbolic meaning, as the foundations of this parable.

Introdução

O jogo, para crianças ou para adultos, e até para os animais, não é simples divertimento ou prazer. É jogando, afirma Reis, «que o mundo infantil ensaia a vida adulta na sua passagem do mundo da infância ao mundo do trabalho [...] O grupo social prevê o jogo como o tempo em que as crianças praticam a sua liberdade até entrarem no mundo dos adultos, o qual entretanto imitam na troca de brinquedos». (Reis, 1991: 113-114).

A criança brinca. A todo o momento, em toda a parte do mundo, há sempre crianças a brincar. Brincar é uma necessidade vital para a criança. Com o brincar, e com o jogo, escreve Carvalho (2005), as crianças imitam e aprendem a vida. Isto é, crescem.

O Jogo do Ganso, ou Real Jogo do Ganso, The Game of de Goose, na Inglaterra, Jeu de l'Oie, na França, Juego de la Oca, em Espanha, que aqui analisamos muito especialmente, tem as primeiras referências nos finais do século XVI, vindas de Itália. Há tabuleiros datados do século XVI e XVII, com as regras neles impressas. (figuras 2 e 3). Contudo, como costuma acontecer na História, é bem possível que o jogo seja mais velho que o seu mais velho registo material.

Este jogo, como muitos outros, deve ser visto como algo mais que um simples jogo de criança. O conto «A Guardadora de Gansos» (Grimm e Grimm, 1993) descreve o processo de construção da autonomia e da responsabilidade da princesa feita pastora, lutando contra a adversidade da vida e a desonestidade da aia. Depois desta «passagem», «o jovem rei casou-se com a sua verdadeira mulher [a princesa] e reinaram naquela terra em paz e felicidade toda a sua vida». Na sua essência, escrevem Chevalier e Cheebrant, o jogo é um símbolo de luta. Luta contra a morte, elementos, forças hostis ou contra si mesmo. Como na vida real, continuam os autores, «o jogo associa as noções de totalidade, de regra e de liberdade [e] como todas as actividades humanas, na origem, estão ligados ao sagrado» (Chevalier e Cheebrant, 1982: 386).

Hipótese: um jogo é uma parábola sobre a vida humana e as contrariedades que a assaltam. O jogo como uma parábola da vida é a hipótese que aqui se defende, assumindo os números, no seu significado simbólico, como os alicerces desta parábola.

1. O Jogo e a História

Dias (1940) escreve que a Beira Baixa é fértil em jogos infantis, muitos deles comuns a várias regiões do País. De um modo geral, continua, os jogos das crianças executam-se em todas as épocas do ano, ao contrário dos jogos dos adultos; os jogos de roda e as danças têm períodos específicos para a sua realização.

É o caso do jogo do cântaro, executado na Quaresma e referido por Dias (1938), onde rapazes e raparigas vão passando o cântaro. Quem o deixar cair leva com os cacos. Esta penalização, para além de ir ao encontro de uma certa dose de sadismo, é uma pena / penitência quaresmal.

Teófilo Braga, por seu turno, afirma que os jogos populares têm duas origens: «uns são actos tradicionais que se praticam pela persistência dos costumes, quando já não correspondem efectivamente ao estado social que os produziram; outros são a imitação de actos que se repetiram durante algum tempo para glorificação ou perpetuação na memória, vindo a decair de importância nas paródias infantis. Os jogos populares simulam batalhas, assaltos de pontes, ataques contra grandes monstros, paradas triunfais [...] A caça e a guerra, as duas preocupações do selvagem, são o tema inicial de uma grande parte dos jogos infantis» (Braga, 1995: 223-224).

Persistem, escreve o autor (Braga, 1995), os velhos cultos esconjuratórios, a sorte e o acaso, as ideias primitivas sobre o nosso cosmos.

O jogo da Cabra Cega, por exemplo, escreve T. Braga (1995), conserva este carácter primitivo. Autores espanhóis e alemães, diz o autor, colocam este jogo em toda a Europa, e afirmam que tem uma origem e um significado mítico: cada noite o Sol, na sua viagem pela parte escura, qual Hórus, procura encontrar a noiva predestinada que perdeu, a Aurora.

O jogo «dou-te-lo vivo», continua, consiste passar de mão em mão um pau aceso e, na mão de quem se apagar, este menino tem de pagar uma prenda. É um jogo ligado às procissões ou correrias de fogaréus, proibido pelos bispos medievais e cristianizado na Candelária ou Nossa Senhora das Candeias, com festa a 2 de Fevereiro.



Figura 1. Nossa Senhora da Candelária, Sarzedo, Covilhã, 2015.

O «jogo dos dedos», diz Braga, é um jogo de cálculo e «de personificação mítica dos dedos nas parlengas infantis (Braga, 1995: 233):

Dedo mindinho, - auricular,
Seu vizinho, - anelar,
Pai de todos, - mediano,
Fura bolos, - índice,
Mata-Piolhos, - polegar.

O «jogo da viuvinha» fala da escolha do par, algo bem difícil, atendendo a que o casamento de viúva não era bem visto, na aldeia.

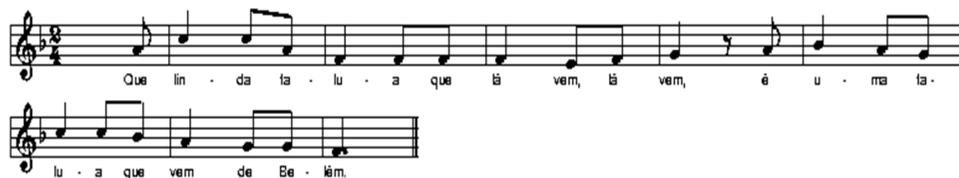
É só para raparigas, que fazem roda e rodam, e no centro, uma rapariga que escolhe o seu par logo que acaba as duas quadras:

Eu sou vivinha	Nem contigo,
Da banda d'alem,	nem contigo,
quero casar,	só contigo,
Nem tenho com quem.	Que és o meu bem.

E o jogo «que linda falua»?

De: <http://alfarrabio.di.uminho.pt/cancioneiro/html/107.html>

Que linda falua



Que linda falua	Eu peço ao senhor barqueiro	Passará, não passará,
Que lá vem, lá vem.	Eu me deixe passar,	Algun deles ficará,
É uma falua,	Tenho filhos pequeninos,	Se não for a mãe, à frente,
Que vem de Belém.	Não os posso sustentar.	É o filho lá de trás.

Este jogo, digo eu, relatará uma realidade, nele claramente expressa («tenho filhos pequeninos, não os posso sustentar [...] algum deles ficará») o pagamento com um filho, dar um filho para criar. Uma realidade certamente anterior ao século XVIII e à afirmação do individualismo, a aposta na educação dos filhos e outros valores burgueses.

2. O Jogo e os Números

Quanto aos números, Braga (1994) afirma que o poder dos números está ligado ao culto sideral. Na Caldeia, os deuses e os demónios eram designados por números: os deuses, por números em ordem crescente (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12) e os demónios em ordem decrescente (12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1), isto porque os demónios agem e movem-se em sentido contrário ao que se movimentam os astros. Dito de outra forma, o sentido dos deuses, o sentido positivo, é o sentido da direita; o sentido dos demónios, sentido negativo, é o sentido da esquerda.

Carvalho (2008) escreve que no Ladoeiro se realizava, no período da Quaresma e germinação da semente, em anos de fome e doença, a «Procissão das Trévoas», pela qual os homens chamavam o Diabo também a participar, a par dos vivos e dos mortos, de deus e dos santos, no vital processo da frutificação. Esta procissão era feita no sentido inverso ao normal, isto é, saíam da igreja pela esquerda; a correr ou em passo acelerado; e sem olhar para trás. Três indicadores da presença do Diabo.

Os números não exprimem quantidades apenas, mas ideias e forças. Por isso, são a base ideal para as elaborações simbólicas. O número, escrevem Chevalier e

Cheerbrant, «é o engodo do mistério», por isso não se devem dizer nem o número de filhos, nem o número de animais, nem tão pouco a nossa idade. Se a eficácia da palavra é grande, maior é a do número; se a palavra, continuam os autores, «é a explicação do signo, o número é, com efeito, a raiz secreta, pois ele é o produto do som e do signo e, por isso, mais forte e mais misterioso» (1982, pp. 478-479). O número e a sua função estão, há muito esquecidos. Contudo, os números são um residual do culto. Como escreve Braga, «quando se esquecem os actos litúrgicos, subsiste a sua enumeração, como um poder misterioso da importância dos actos a que alude [...] O carácter conjuratório com que o número nos aparece prova-nos a decadência de um culto substituído» (Braga, 1994, p. 107).

Exemplo actual da força do número é a receita médica que manda tomar o medicamento três vezes ao dia, às refeições, quanto estas podem ser 3, 2 ou 5...

3. A estrutura do Jogo do Ganso

O tabuleiro do Jogo do Ganso, a par de outros jogos, tem o percurso em espiral, que se assemelha ao labirinto, que apresento mais à frente, caminhando-se do exterior para o interior, da casa número 1, até à casa número 63. O número 63 é constituído pelos números 6 e 3; as quatro operações aritméticas oferecem:

$$6 + 3 = 9$$

$$6 \times 3 = 18 = 2 \times 9$$

$$6 - 3 = 3$$

$$6 : 3 = 2$$

Os números chave deste jogo são o 6, número par, e o 3 e o 9, ímpares, como se justifica a partir daqui. O número 6, escrevem Chevalier e Cheerbrant, «arca essencialmente a oposição da criatura ao Criador num equilíbrio indefinido e é também o número dos dons recíprocos e dos antagonismos e, ao mesmo tempo, o do destino místico» (1982: 196-198). As casas especiais são 6 e constituem obstáculos/desafios para a afirmação da criatura como ser autónomo.



Figuras 2 e 3. Jogo do Ganso com as regras nele impressas. O mais antigo, o primeiro, tem o ganso de 9 em 9 casas; o segundo, tem o ganso no dobro das vezes. No primeiro, entra-se pela direita, lado positivo; no segundo, entra-se pela esquerda, lado negativo, sinistro, sendo sinistra a esquerda, em latim. A mudança acontece, ou parece, com a introdução de mais gansos no jogo. Imagens retiradas de <http://maitrerenard.unblog.fr/2012/10/20/les-jeux-de-loie-conjugaison/> e de http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_1.htm

A diferença entre estas casas, como se mostra no quadro 1, coluna 4, é de 13, 12, 11, 10 e 1; mas da 5ª para a 6ª é 6. Somando os algarismos dos números, coluna 5, de novo em ordem decrescente, salvo a última, que é 6. É a casa da morte, o obstáculo intransponível colocado pelo Criador ao criado. Intransponível na vida, não no jogo. Contudo, somando os números das casas especiais, coluna 3, a casa da morte é 13, universalmente, o número do azar.

O número três, escreve Cassirer «é, universalmente, um número fundamental [...] É o acabamento da manifestação: o homem, filho do Céu e da Terra completa a Grande Tríade». Para os cristãos é a unidade divina: Deus um só em três pessoas. Sendo o número fim da série numérica primitiva (um, dois, três), o três é «a expressão perfeita» e a «totalidade pura e simples» (Cassirer, 1954: 181). O número 3, diz o povo «é o número que Deus fez». É a pedra angular sobre a qual se ergue o templo. É o número necessário ao início da obra e à sua finalização. Fazer um filho deverá ser a maior obra de homem e mulher; por isso se diz «tirar os três» e não os vinte e nove ou quarenta e três.

O número 9, afirma Carvalho (2004), possui um valor ritual. Na Grécia antiga, cada mundo é representado por um triângulo. Aqui, como na China, por exemplo, o nove é a totalidade destes três mundos, é a universalidade. Nove, em chinês, diz-se «eternidade» e, por isto, escreve AaVv (1995), os imperadores das dinastias Ming e Qing (1368-1911) viviam num palácio com 9.999 divisões.

Há seis casas especiais, apontadas no quadro 1, que exigem a execução de actividades específicas.

Destas casas especiais, explicou-se o significado do número 6. Os números 19, 31, 42, 52 e 58 não têm explicação nos dicionários consultados. Somando os algarismos que constituem o número, obtém-se 10, 4, 6, 7 e 4. Dez é a soma dos quatro primeiros algarismos. Escrevem Chevalier e Gheerbrant que o 10 «tem o sentido de totalidade, de conclusão, de regresso à unidade, depois de desenvolvimento do ciclo dos nove primeiros números». Por isso é que, continuam

os autores, todos os reis, dominados pelo imperador chinês, tinham de oferecer um filho para servir o imperador durante dez anos. Para Pitágoras era o mais sagrado dos números (1982: 261-262). Dez foram as pragas do Egipto.

Quadro 1 - Casas Especiais

Casas especiais Nome	Casas especiais Número	Soma dos números das casas especiais	Diferença entre o número das casas	Soma dos números da diferença	Atividades específicas das casas
A Ponte	6	6	----	---	Paga o preço e avança até à casa 12
O Albergue	19	10	13	4	Paga o preço e fica uma vez sem jogar
O Poço	31	4	12	3	Paga o preço e espera que outro pare ali e tome o seu lugar e você toma o dele
O Labirinto	42	6	11	2	Paga o preço e volta até à casa 37
A Prisão	52	7	10	1	Paga o preço e espera que chegue outro e o substitua
A Morte	58	13	6	6	Paga o preço e tem de começar da casa 1

Quatro, escreve Carvalho (2004), é o número que simboliza a solidez, o tangível e o sensível; é um símbolo da plenitude e da totalidade. É a totalidade do criado e do perecível. Carl Jung, afirmam Chevalier e Gheerbrant (1982) atribui grande importância ao número quatro, a quaternidade; para ele, o 4 é o fundamento-arquétipo da psique humana. Talvez por isso, a tradição cristã escolheu quatro, e não mais, evangelhos. Porém, o número quatro é o número adequado aos antagonismos. Escreve Carvalho (2004), que o número quatro pode ser, como no Japão, o número de mau agouro. O número quatro, neste jogo, é mesmo o número da morte.

Sete, escreve Carvalho (2004), é a soma do quatro (símbolo da terra com os seus quatro pontos cardeais) com o três, que simboliza o céu; sete representa a totalidade do universo em movimento. E estes atributos parecem universais. Buda, ao nascer, mediu o mundo dando sete passos nas quatro direcções. Mas o sete, escrevem Chevalier e Gheerbrant (1982), também transporta ansiedade, em virtude de indicar a passagem para o desconhecido, visto ter-se encerrado um ciclo.

Quanto ao nome das casas especiais. A **ponte**, escrevem Chevalier e Cheerbrant, carrega o «simbolismo da passagem e o carácter frequentemente perigoso dessa passagem, como é o de toda a viagem iniciática». Na ponte, continuam os autores, escondem-se Deus e o Diabo, que aparecem alternadamente. A alma do primeiro a passar pertence ao Diabo. Carvalho (2008) conta que a ponte de granito da Monheca, sobre o Rio Ponsul, entre Ladoeiro (Idanha-a-Nova) e Escalos de Baixo (Castelo Branco), construída na segunda metade do século XIX, tinha (foi roubada) uma cruz, em granito, de uns 2 metros de altura, à saída, do lado direito, na direcção de Ladoeiro-Escalos de Baixo. A cruz, conta-se, foi aí colocada porque o engenheiro responsável pela obra, prometera deitar-se da ponte abaixo, caso sobrasse alguma pedra. As pedras eram cortadas numa pedreira e o engenheiro encomendava-as de acordo com as necessidades. Sobrou uma das que constituíam os muros finais, laterais, que jazia na encosta, até 1980, também ela roubada. Por ter sobrado esta, o engenheiro suicidou-se, atirando-se da ponte abaixo. Ora, o suicídio, na aldeia e no catolicismo é considerado acto demoníaco. Eis uma ligação da ponte ao Diabo.

As pontes, escreve Santo, estão protegidas «por cruzeiros, capelas ou nichos», porque atravessar uma ponte é ir do seu espaço, seguro, para o espaço estranho, inseguro. Esta passagem, como todas as *passagens rituais*, acarreta perigos e o menor, continua o autor, «será esquecer o caminho de volta». O desejo das populações em viverem isoladas é tal que atribuem ao Diabo a construção destas pontes, que ligam freguesias, enquanto atribuem a um santo as que ligam a mesma freguesia (Santo, 1990: 29). Exemplo é a ponte de Misarela (Vieira do Minho), «construída pelo Diabo, no cimo da qual têm lugar os baptismos da meia-noite»,

para dar consistência ao embrião que a mulher grávida transporta dentro de si. (Santo, 1990: 169).

Albergue é local de acolhimento dos caminhantes. Local de descanso após uma dura etapa. Como o número 10, tem o sentido da chegada ao fim, à totalidade. Contudo, o albergue ou estalagem, pode ser um local perigoso. No conto «A Cacheirinha» (Coelho, 1993), o estalajadeiro roubou a mesa e a peneira mágicas ao pobre. A mesa dava ricos manjares e a peneira moedas à voz do dono. Teve o rei de dar a cacheirinha ao homem para que, à força de porrada, o estalajadeiro devolvesse o que roubara. Dez é a soma, coluna 3. O número 10 possui este símbolo doloroso, pois dez foram as pragas do Egipto.

O **poço** possui um carácter sagrado em todas as culturas, escrevem Chevalier e Cheerbrant, realizando «a síntese das três ordens cósmicas: céu, terra, infernos; dos três elementos: a água, a terra e o ar; é um meio vital de comunicação». O poço, continuam os autores, é símbolo da abundância, do segredo, da dissimulação, da verdade e do conhecimento e fonte da vida (Chevalier e Cheerbrant, 1982: 532). Por isso, como ficou dito do número 4, (ver coluna 3) este número é arquétipo da psique humana.

A origem do **labirinto** costuma ser colocada no palácio de Minos, onde o Minotauro estava encerrado. O labirinto é local de plano complicado e com dificuldades no seu percurso. O labirinto, escrevem Chevalier e Cheerbrant, encontra-se traçado nos corredores de acesso a algumas cavernas pré-históricas (figura 4). Esta associação do labirinto à caverna significa que o labirinto permite o acesso «ao centro por uma espécie de viagem iniciática» (Chevalier e Cheerbrant, 1982: 395).

O labirinto, continuam os autores, «conduz também ao interior de si mesmo, para uma espécie de santuário interior [...] e exprimiria uma vontade muito evidente de representar o infinito» (1982: 396). As catedrais góticas costumam ter um labirinto desenhado no chão (Fotografia 5) mas, segundo Fulcanelli, nada tem a ver com os labirintos da Grécia ou do Egipto. Marcellin Berthelot, (citado por Fulcanelli) afirma

que o labirinto das catedrais é «uma figura cabalística que se encontra no começo de certos manuscritos alquímicos e que faz parte das tradições mágicas atribuídas ao nome de Salomão» (Berthelot, 1964: 64).



Figuras 4 e 5. Labirinto megalítico, Galiza (Atienza, 2000); labirinto da catedral de Chartres (Corral, 2007).

O labirinto aparece ligado à espiral e à trança. A espiral, escrevem Chevalier e Cheerbrant, «evoca a evolução de uma força, de um estado [...] a emanção, extensão, desenvolvimento, continuidade cíclica, mas em progresso, rotação criacional [...]. Está ligada ao símbolo cósmico da Lua, ao símbolo erótico da vulva, ao simbolismo aquático da concha e ao simbolismo da fertilidade». Representa, continuam os autores, o carácter cíclico da evolução (1982: 303). A espiral no Neolítico aparece em menires ou bétilos. Bétilo, escreve Santo (1988), vem da palavra *beth el*, que significa «casa de deus». Tal como a catedral.

Animal com espiral desenhada é o caracol. A forma helicoidal da concha do caracol, escrevem Chevalier e Cheerbrant, «é um glifo universal da temporalidade, da permanência do ser através das flutuações da mudança» (1982: 158). A trança, ao contrário da espiral, escrevem os autores (1982), é muito mais complicado que a espiral e difícil de definir. Não admira a ligação do labirinto ao número 6; como ficou escrito, seis é o número dos dons recíprocos e do destino místico.

A **prisão** é local indesejável, local de castigo, local onde a vida se interrompe. Tal como o número 7, que lhe associamos (ver coluna 3), é local de ansiedade, indica a passagem para o desconhecido. Com ela encerra-se um ciclo.

A **morte** designa o fim de algo positivo. Como afirmam Chevalier e Cheerbrant (1982), não se fala da morte de uma tempestade, fala-se da morte de um dia bonito. A morte é o aspecto percível da existência, mas, simultaneamente, revelação e introdução. A morte, continuam os autores, tem muitos significados. A morte é porta da vida; é transição para algo superior.

Há ainda que ligar a morte à falta de subsistência ou acidentes de guerra, como bem refere Braga (1995). As despenadeiras eram as mulheres chamadas para pôr fim ao moribundo cravando os cotovelos no peito ou apertando uma almofada na boca levando à asfixia. Braga (1995) fala ainda do abandono dos pais, pelo filho, num local ermo a fim de morrerem. Algo muito bem relatado no filme japonês «a Balada de Narayama», de Shohei Imamura, de 1983.

As casas com ganso permitem que o jogador avance o mesmo número de casas que a indicada na jogada anterior. Como na vida real, esta sensação de avançar por sorte, poderá criar uma sensação de satisfação incontrolável que pode conduzir ao desastre, pois só se pode atingir a casa 63 ($6 + 3 = 9$, e 9 é a universalidade), a última, tirando dos dados o número certo para a atingir. Se tal não acontecer, volta atrás.

As casas com ganso eram as casas número 9 e seus múltiplos: 9, 18, 27, 36, 45, 54 e 63; em todas, a soma dos números é 9. São 7 as casas com ganso, colocadas a cada 9 ($7 \times 9 = 63$, a totalidade das casas), pois 7, afirma Cassirer, é o número da ocupação espacial total. O número sete é o número «completo, da plenitude e da totalidade». Sete é «o verdadeiro número estrutural do cosmos» (Cassirer, 1953: 180). Mais tarde, acrescentaram-se mais casas de ganso para dar mais animação ao jogo. Como se escreveu na legenda das figuras 2 e 3, o jogo mais antigo é o da esquerda e tem o ganso de 9 em 9 casas; o da direita tem o ganso no dobro das vezes. No primeiro, entra-se pela direita, lado positivo; no segundo, entra-se pela esquerda, lado negativo, sinistro, sendo sinistro esquerda, em latim. A mudança acontece, ou parece, com a introdução de mais gansos no jogo.

Duas casas têm dois dados cada, as casas 26 e 53 (somando os dois números de cada, obtêm-se 8): os dados da casa 26 têm o resultado de 9 (6 e 3); os dados da casa 53, também 9 (5 e 4). Se, na jogada inicial, o jogador tirar uma destas combinações, isto é, tirar 9, vai até à casa com o desenho dessa combinação. Algo que, aparentemente, favorece o jogador. Contudo, como bem escreve <http://www.angelfire.com/ab/jogos/Tradicionais/ganso.html> (2001), na verdade evita que alguém possa ganhar num só lance. Afinal, se tirasse 9, chegaria a um ganso; deste ao seguinte; ao seguinte e até final.

O pior que pode acontecer a um jogador é cair na casa 58, a casa da morte, o que se entende. Tanto se pode cair nela à ida, como à vinda, da casa 63, caso não tire o número certo com os dados. Como se disse, é uma casa de azar, não sendo por acaso que a colocaram no 58 ($5 + 8 = 13$). Por isso o número 4 é dado a

antagonismos: tanto é o número soma do poço, como da morte. O 4 é, no Japão, o número da morte.

A não compreensão do simbolismo conduz ao ridículo de que falo na figura 6.

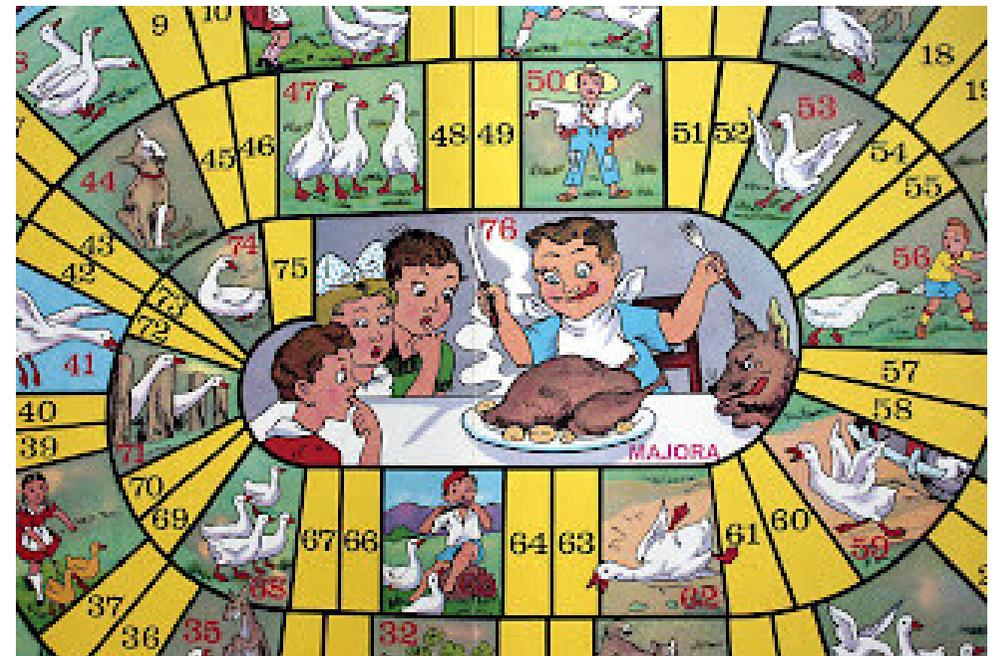


Figura 6. Jogo editado pela Majora. O facto de o ganso ser comido no final do jogo parece indicar o já desconhecimento do simbolismo do jogo.

Conclusão

A ideia de ganso está ligada à ideia de ouvir e falar, à ideia de transmissão oral, como provam os *Contes de ma Mère l'Oie*, aparecidos em França, no século XVII. São saberes antigos que a mãe ganso possui e é preciso ouvir para ficar a conhecê-los. Ouvir para ficar a conhecer é o veículo cultural das sociedades tradicionais, sem escrita, onde jogo (e conto) se inserem.

Igualmente, na Europa medieval, o ganso era utilizado como cão de guarda, ao mesmo tempo que era considerado como símbolo da fertilidade. Existe, pois, uma ligação profunda entre o ganso e a vida humana, não sendo acaso a escolha do nome, nem a construção do jogo.

O jogo do ganso assume-se, assim, como uma parábola da vida. Ensina à responsabilidade e à autonomia. É como nos contos em que o filho vai à aventura, caso do conto «Torre de Babilónia» ou a princesa do conto «A Guardadora de Gansos». A autonomia e a responsabilidade constrói-se no trabalho e na luta pela ultrapassagem dos obstáculos e de si próprio.

As seis casas especiais, tal como o seu significado no jogo e na realidade, são casos especiais da vida humana. Para além de ser uma aprendizagem de e para a vida, o jogo do ganso foi concebido e transmitido como uma parábola da vida, contendo seis especiais ingredientes: ponte (passagem); labirinto (dificuldade quase inultrapassável); prisão (fim doloroso de um ciclo); albergue (descanso no final de uma etapa); poço (fonte dos desejos e do suicídio); morte (único acto irreversível). Mas, porque a vida é um eterno retorno, mesmo a morte, aqui, tem solução. O ganso é um animal dos três elementos, da totalidade: água, terra e ar. Ganso, escreve Fulcanelli (1964), é o pássaro de Hermes. O deus da inteligência industriosa e realizadora, mas também da astúcia e da latronice.

O jogo é pois uma vida experimentada, uma vida vivida.

Bibliografia

ATIENZA, Juan G. (2000). Grabados para la Eternidad. *Mistérios de la Arqueologia*, 4, pp. 24-33.

BRAGA, Teófilo. (1995), *O Povo Português*, 1. Lisboa: Publicações D. Quixote.

CARVALHO, António Maria Romeiro. (2004). A simbologia dos Números na Cultura Mediterrânica, *História*, 62.

CASSIRER, Ernst. (1953), *La Philosophie des Formes Symboliques*, 1 e 2. Paris: Éditions du Minuit.

CHEVALIER, Jean e CHEEBRANT, Alain. (1983). Dicionários dos Símbolos. Lisboa: Teorema.

COELHO, Adolfo. (1993). *Cultura Popular e Educação*. Lisboa: Publicações D. Quixote.

CORRAL, José Luis. (2007). El Lenguaje de las Catedrales. *Historia, National Geographic*, nº 40, pp. 78-91.

DIAS, Jaime Lopes. (1938). *Etnografia da Beira*, 5. Lisboa: Livraria Ferrin.

DIAS, Jaime Lopes. (1940). *Etnografia da Beira*, 6. Lisboa: Livraria Ferrin.

FULCANELLI. (1964). *O Mistério das Catedrais*. Lisboa: Edições 70.

GRIMM, Jacob e GRIMM, Wilhelm. (1993). *Contos de Grimm*. Lisboa: Publicações Europa-América.

REIS, Filipe. (1991). *Educação, Ensino e Crescimento*. Lisboa: Escher.

SANTO, Moisés Espírito. (1988). *Origens Orientais da Religião Popular Portuguesa*. Lisboa: Assírio & Alvim.

SANTO, Moisés Espírito. (1990). *A Religião Popular Portuguesa*. Lisboa: Assírio & Alvim.

VARANDAS, Isabel. (2007). Nem acaso, nem necessidade. O jogo como metáfora da Criação. Disponível em:
<https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/8779/1/V03701-141-159.pdf>

Webgrafia

<http://alfarrabio.di.uminho.pt/cancioneiro/html/107.html>

<http://maitrerenard.unblog.fr/2012/10/20/les-jeux-de-loie-conjugaison/>

http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/03_1.htm

<http://www.angelfire.com/ab/jogos/Tradicionais/ganso.html>

Nota

A imagem da capa documenta o Largo da Avenida, no Ladoeiro, em 2017. Era neste largo que, até à década de 1980, nos domingos à tarde, os homens jogavam ao «fito», que consistia em derrubar dois pedaços de pau, ou rolhas de cortiça, com moedas. Havia vários grupos de jogadores e muitos assistentes. Este largo tinha, à sua volta, seis tabernas que vendiam, sobretudo, vinho e tremoços.