

O Jogo da Péla na Póvoa de Atalaia

POR

Ernesto Veiga de Oliveira

Do Centro de Estudos de Etnologia Peninsular

É bem conhecido daqueles que se dedicam ao estudo dos nossos costumes o notável jogo de perícia e força que, com o nome de *Péla*, se pratica na Póvoa de Varzim, e de que Santos Graça dá a descrição exacta e pitoresca que a seguir transcrevemos por excerto:

— «Dois partidos em número igual de raparigas e rapazes. Para que sejam o mais possível equilibrados, os partidos iniciam-se pela nomeação de dois chefes, no geral os melhores jogadores dos presentes e os dois escolhem, ora um, ora outro, e um a um, os seus jogadores, começando pelas raparigas... Finda a escolha do pessoal, os chefes começam mutuamente o oferecer pontos para estabelecer a igualdade entre o que fica *de cima*, a jogar, e o de baixo, a defender, visto ser este último o que tem de início menos vantagem... A *Cachóla* (banco, cadeira, pedra ou utensílio que sirva de ponto de mira para ser tocado pela *Péla* e a que dão sempre o nome de *Cachóla*) está do lado de cima. O rancho de baixo espalha-se, sendo a sua missão evitar que a *Péla* se distancie da *Cachóla*, esforçando-se por a apanhar à mão, pois que assim inutiliza o jogador que a impulsiona. Se a *Péla* cai no chão, o mais hábil do rancho atira-a em direcção à *Cachóla*. Se lhe toca, inutiliza o jogador; se não lhe toca, conta o que joga um ponto para o seu grupo. O jogo inicia-se por esta forma: O joga-

dor avança três passos adiante da Cachóla, e... espreita os espaços que há entre os adversários, para ver se por entre eles pode enviar a bola para longe — e joga-a no ar... As *Pélas* eram, de ordinário, grandes, feitas de farrapos cobertas de pano de lona e de vela de lancha. O seu jogo dependia de pulso forte e de certa habilidade para que a *Péla* se escapasse pelos intervalos do



Fig. 1 — A *Péla* na Póvoa de Varzim. Primeira fase de uma jogada : o jogador de «cima», em jogo, junto à «cachola», lança a *péla* para baixo ; se qualquer dos jogadores de «baixo» consegue apanhá-la no ar, aquele é eliminado.

pessoal do rancho adversário e fosse longe, dando assim mais probabilidade de se marcar os pontos» (1).

Por outro lado, no seu trabalho sobre a etnografia da Beira, Lopes Dias (2) fala-nos do jogo feminino da *Péla* que, nas três

(1) A. Santos Graça — *O Poveiro* — Póvoa de Varzim, 1932 — págs. 172/4, e também 170. Vide Figs. 1, 2 e 3.

(2) Jaime Lopes Dias — *Etnografia da Beira* — vol. VI — Lisboa, 1942 — págs. 165/6.

modalidades de *ao comprido*, *às custas*, ou *ao tira*, se joga em Idanha-a-Nova. A *Péla ao comprido* é um mero atirar da *péla* ⁽¹⁾ entre dois grupos de jogadoras, em que não se ganha nem se perde; trata-se menos de um jogo do que de um divertimento, o qual, por se jogar apenas durante o período que vai do Domingo de Páscoa ao Pentecostes, se pode considerar de carácter especial. A *Péla às custas* é um concurso a que se liga uma ideia augural, a ver qual das jogadoras acerta com a bola numa parede o maior número de vezes, que será o número de anos que lhe dá de solteira. A *Péla ao tira*, em que entram só duas pessoas, é uma sequência alternada de jogadas, em que cada jogadora atira a *péla* três vezes contra uma parede, sendo a seguir, e à voz de «Tira!», substituída pela outra, que encadeia o jogo sem interrupção do lançamento — e assim sucessivamente, até que qualquer delas perca.

Em todas estas três formas, trata-se de um jogo de actuações idênticas de ambos os grupos, que se seguem alternadamente, e que não realiza qualquer unidade de movimentos simultâneos e diferentes de grupos contrários; portanto, a *Péla* de Idanha-a-Nova nada pode ter que ver com a curiosa *força* da Póvoa de Varzim que leva o mesmo nome, e que o autor citado em primeiro lugar considera caracterizadamente poveira.

O mesmo já porém não acontece com outro jogo da *Péla*, também beirão, que é conhecido e praticado na Póvoa de Atalaia, no concelho do Fundão. Este é, na verdade, um jogo de interacção recíproca, em que dois partidos adversos se enfrentam com objectivos opostos e correlacionados, alternando igualmente as

(1) A *péla* — que de resto é nome genérico beirão para qualquer bola — é feita de pano, às vezes em meios gomos triangulares de cores diversas, e cheia com musgo.

suas posições junto de um alvo unilateral, aí chamado a *marra* ⁽¹⁾, no qual um deles se esforça por acertar com a *pêla*. Ambos esses partidos, que também incluem rapazes e raparigas simultaneamente, são formados pelo mesmo número de jogadores; e a sua escolha é feita um por um, à vez para cada grupo, pelos seus respectivos chefes, a partir de uma primeira sorte, tirada pelo



Fig. 2 — A *Pêla* na Póvoa de Varzim. Segunda fase da mesma jogada: um dos jogadores de «baixo», do próprio sítio onde a apanhou, devolve a *pêla* para cima, contra a «cachola»; se acerta nesta, o jogador de «cima» é igualmente eliminado; se não acerta, conta-se um ponto a favor do grupo de cima.

processo usual da moeda, a «cara ou cruz». O mesmo processo fixa seguidamente os campos em que cada grupo se situa de entrada: o «de baixo», junto à *marra*, que abre o jogo; e o «de cima», que se lhe opõe ⁽²⁾.

(1) A *marra* é uma pedra regular, de dimensões medianas, servindo de alvo.

(2) Note-se que Santos Graça, pelo contrário, chama «de cima», ao campo junto à *cachola*, e «de baixo» ao que se lhe opõe.

Só em baixo se contam tentos, por cada jogada de cima que não acerta na *marra*; por isso, o que os jogadores do grupo que está em baixo pretendem é dificultar a jogada dos adversários, para que esta falhe o alvo; pelo contrário, os jogadores do grupo que está em cima esforçam-se por eliminar sucessivamente todos os jogadores que estão em baixo, porque, quando o conseguirem, invertem-se as posições dos dois grupos, passando o que até aí estava em cima a contar tentos por seu turno.

Em baixo, é sempre o mesmo jogador quem joga enquanto não for eliminado, e só então entra em jogo outro do seu grupo; em cima, os jogadores estão todos em jogo ao mesmo tempo, é qualquer deles indiferentemente intervém na jogada.

O jogo inicia-se por uma jogada do primeiro jogador do grupo que vem para baixo, junto à *marra*, ao qual se sucederão os demais, à medida que cada um for sendo eliminado: o jogador em jogo lança com a mão a *péla* para o campo de cima, sem a agarrar, procurando atirá-la o mais longe possível: como ela deve, em seguida, ser, por um jogador do grupo de cima, devolvida contra a *marra* do próprio sítio onde foi apanhada, quanto mais distante este estiver, menos provável será que acertem no alvo. Os jogadores do grupo de cima, pelo seu lado, têm todo o interesse em agarrar a *péla* o mais a jeito que puderem, para com maior facilidade a atirarem para baixo certamente, a bater na *marra*. Se isto sucede, ou se qualquer jogador de cima consegue, antes de ela tocar no chão, agarrar no ar a *péla* lançada de baixo pelo jogador que está em jogo, este é «invalidado» e eliminado, e entra em jogo outro do seu grupo; e dissemos que, quando todos os jogadores do grupo de baixo forem assim eliminados, os dois partidos trocam as suas posições junto à *marra*. Se, pelo contrário, o jogador do grupo que se encontra em cima, ao devolver a *péla*, não acerta na *marra*, conta-se um tento a favor do grupo que se encontra em baixo, continuando em jogo o joga-

dor deste grupo que fez o lançamento. Entende-se que os jogadores de baixo não podem alterar a trajectória da *péla* que vem devolvida de cima em direcção à *marra* ⁽¹⁾.

Comparando agora este jogo com a *forga* poveira, vê-se claramente que, ao contrário do que se passa com a *Péla* de Idanha-a-Nova, a identidade aqui não é apenas de designação: o



Fig. 3 — A *Péla* na Póvoa de Varzim. Uma jogadora do grupo de «cima», junto à «cachola», constituída por um banco, que se vê à esquerda. Repare-se na posição espalmada da mão, para lançar a bola.

jogo é de facto igual nas duas localidades, compondo-se de elementos semelhantes — a *péla*, e a *marra*, que é a *cachóla* poveira —, obedecendo às mesmas regras e requerendo uma técnica única e

⁽¹⁾ Devemos a descrição da *Péla* da Póvoa de Atalaia, como tantas outras respeitantes a costumes da mesma região, à preciosa informadora que é a Senhora D. Maria dos Anjos Fontinhas, que tão perfeita consciência tem do valor, interesse, e beleza, das tradições em que foi criada.

apropriada (1). É certo que na Póvoa de Atalaia a partida compõe-se de dois meio-jogos, de 10 tentos cada, terminando por isso aos 20 tentos, ao passo que na Póvoa de Varzim ela consta de 2 *eis* e meio, de 12 pontos cada *el*, sendo portanto necessários 30 pontos para se acabar (2); além disso, não temos conhecimento da existência, no jogo da Póvoa de Atalaia, do leilão inicial de pontos a atribuir ao rancho que de entrada vai para o campo oposto à *cachóla*, que tem lugar na Póvoa de Varzim como contrapartida da vantagem de que desfruta o grupo adverso, único que então pode contar pontos a ganhar. Mas esses detalhes têm carácter secundário e extrínseco, e de forma nenhuma podem estabelecer diferenças fundamentais de natureza: pelo contrário, a identidade de estrutura dos dois jogos autoriza-nos a afirmar, sem dúvida possível, que a *Péla* poveira e a *Péla* da Póvoa de Atalaia são um só e mesmo jogo, postulando decisiva e necessariamente a unidade da sua origem.

É especialmente digno de nota o facto de, nos dois lugares, o jogo se jogar numa época própria, embora para cada qual deles esta se situe em momentos diferentes do ano: na Póvoa de Atalaia, a *Péla* parece ser um jogo da Quaresma, passatempo dominical favorito da gente nova, como substituto de cantares e outros folguedos então proibidos, e ocasião suplementar de namoricos (3);

(1) Na Póvoa de Varzim, como na Póvoa da Alalaia, a *péla* é lançada com a mão espalmada, pelas raparigas, e com o punho fechado, pelos rapazes, no grupo de cima.

(2) Apesar desta conta, o final do jogo poveiro é pitorescamente anunciado com a seguinte frase: «Seis, a acabar os quarenta eis!», que não tem significado exacto.

(3) Referimo-nos ao velho costume que só autoriza os namorados a falarem três dias por semana, e que se conserva na região.

A *Péla* da Póvoa de Atalaia é um jogo próprio da Quaresma, mas não podemos afirmar que seja proibido fora desse período.

ao passo que, na Póvoa de Varzim, ela joga-se apenas durante o período compreendido entre o Sábado de Aleluia e a festa da Ascensão, sendo portanto proibido durante aquela quadra, aparentemente em vista do ruidoso entusiasmo que suscita entre a exuberante população piscatória.

Esta diversidade, porém, longe de prejudicar a unidade e identidade essenciais que atrás referimos, acentua uma nota comum aos jogos de ambas as Póvoas, que de resto se verifica na *Péla ao comprido* de Idanha-a-Nova, e que, por nos parecer da maior importância, passaremos seguidamente a analisar: em todas essas localidades, a *Péla* é um jogo periódico, que está em relação com determinadas solenidades anuais, nomeadamente a Quaresma e a Páscoa.

*

* * *

Existem de facto inúmeros jogos, ocorrendo em diversos países, que são próprios de um ciclo festivo ou estacional definido, e que ora são exclusivos e se integram por natureza nas celebrações típicas das épocas a que respeitam, ora são comuns, cerimonializando-se apenas, nesse momento, pela sua obrigatoriedade em tais épocas. Assim, por exemplo, na Inglaterra, em Terça-feira Gorda, realizavam-se em certas cidades grandes lutas à corda, procurando os representantes de bairros diferentes dominar os adversários e levá-los de vencida até determinados locais regulamentares, onde a vitória se consumava. Na França, por sua vez, tinha lugar, em várias localidades da Normandia e da Bretanha, e também em Terça-feira Gorda, a disputa brutal da *Soule* ⁽¹⁾, que para o efeito devia ser fornecida já pelo homem já

(1) A *soule* era uma grande bola de couro, reforçada com chapa, com mais de 30 cm. de diâmetro, e recheada com farelo.

pela mulher casados em data mais recente, e que centenas de jogadores em campo se esforçavam por levar a ponta-pé para lá dos limites das freguesias a que pertenciam; na Picardia, e, nuns lugares, igualmente em Terça-feira Gorda, noutros, no Domingo de Carnaval, noutros ainda, no primeiro Domingo de Quaresma, jogava-se do mesmo modo a *Choule* entre os representantes da montanha e do vale, com uma finalidade mágica ou augural manifesta, referida à colheita anual de maçãs, sendo a bola destruída quando o jogo terminava; em algumas aldeias, este jogo fazia parte dos festejos carnavalescos, servindo a bola para com ela se enlamearem propositadamente os espectadores; na Mancha normanda, era costume, e sempre na Terça-feira Gorda, todos os homens casados depois do anterior Carnaval — ou, noutros pontos, apenas o homem casado na data mais recente — atirarem numa festa pública, as *pelotes* ou *éteufs* ⁽¹⁾ aos rapazes solteiros, que deviam apanhá-las e fugirem com elas, defendendo-as dos que os perseguiam, até penetrarem dentro das suas freguesias; noutros sítios o jogo era próprio de casamentos e baptizados, sendo então o *éteuf* lançado pelos próprios nubentes ou padrinhos; na região de Compiégne, e, como com a *Choule* picarda, em diferentes datas conforme a sua localização, joga-se uma outra *Choule*, que se assemelha notavelmente ao desporto americano do Basket-ball, e que utiliza, como a nossa *Péla* de Idanha-a-Nova, uma bola mediana, de várias cores, cheia com musgo ou farelo; no Vivarais, jogava-se no primeiro Domingo da Quaresma, a *Sourle*, que por sua vez lembra o moderno Foot-ball, em que o objectivo fosse atirar a bola a um rio, em vez de encaixá-la nas balizas; na Touraine, jogava-se no dia de Carnaval o *Tricotage de la mariée*, em que a gente nova solteira procurava levar uma bola de pau até

(1) A *pelote* ou *éteuf* é uma bola pequena, ornamentada com fitas, cheia com estopa ou farelo, que leva dentro o dinheiro do prémio para o vencedor.

debaixo da cama dos pares casados depois do Carnaval anterior; em muitas províncias — na Champagne, na Vendêa, na Vienne, na Lorena, etc. — e em dias diferentes e próprios a cada uma delas — no Carnaval, no Pentecostes, nas festas da Ascensão, da Anunciação, ou patronais, na Senhora de Agosto, no dia 1 de Janeiro ou no da S. S. Trindade, etc. — os homens recém-casados, num local e festa públicos, procedem à *bille* cerimonial dos *éteufs*, isto é, ao lançamento dos *éteufs* por meio de uma pancada aplicada numa régua posta em equilíbrio instável sobre o tampo de um tonel, num dos extremos da qual os pousaram, e que os rapazes solteiros procuram apanhar; finalmente — e além de muitos mais —, em várias comunas da Mayenne e de Ile-et-Vilaine, a leste da Bretanha, joga-se a *Téque*, de que, pelas afinidades que apresenta com a nossa *Péla*, transcrevemos a descrição que segue: «Todos os Domingos da Quaresma, e na Terça-feira Gorda, jogava-se à *Téque*, pequena bola de couro, cheia de farelo. Separavam-se dois campos, por aldeias. Uns, armados de paus achatados no topo, procuravam impedir que a *Téque* atingisse a barreira, (e os outros procuravam consegui-lo). Se a *Téque* ultrapassava a barreira, eles ficavam «grelhados» ou «queimados» (perdiam), e iam para baixo, vindo os outros para cima (trocando-se, portanto, de campos). Se os que estavam em baixo conseguiam apanhar a *Téque* no ar, com as mãos, ganhavam» (1).

(1) Robert Herz — *Contes et dictons recueillis sur le front parmi les poilus de la Mayenne et d'ailleurs* — in «Mélanges de Sociologie religieuse et folklore» — Paris, 1928 — págs. 195/228 — *cit.*: Arnold van Gennep — *Manuel de Folklore Français Contemporain* — Tome Premier — III — Paris, 1947 — págs. 1089. Como na *Péla* de ambas as Póvoas, é a *Téque* um jogo de actuações opostas e alternadas, em que os partidos invertem as suas posições quando, por destreza, o adversário apanha a bola no ar, ou realiza o seu objectivo junto de um alvo ou barreira.

Além destes, existem ainda, noutras localidades, mais jogos que, embora igualmente periódicos, são contudo de géneros diferentes; assim, por exemplo, a *Malha* que na Haute-Marne se deve jogar em Terça-feira Gorda, e que nessa ocasião tem como prémio um ganso ou um carneiro oferecido pelos rapazes que aguardam o serviço militar; a *Filipina*, entre duas crianças, na Quarta-feira de Cinzas; o tiro ao alvo, em muitas festas patronais; os combates e decapitações de galos, também praticados na Inglaterra e na Escócia; o *Jeu de pou*, em que se rebolam pedras, ou rodas, por encostas abaixo; os diversos jogos de azar, da época carnavalesca, efectuados por bandos mascarados, etc.; e ainda os baloiços de Terça-feira Gorda, em certas aldeias da Sabóia francesa, e as inúmeras farsas carnavalescas, das quais destacaremos, pelo interesse especial que nos merecem, a Farsa do *Barri*, no Marne, e a da *Toupiole*, no Béarn, de que nos ocuparemos noutra ocasião.

*

* *

Entre os povos de estrutura social primitiva, os jogos periódicos — especialmente as lutas à corda, à vara, e à bola — têm geralmente significado ritual a finalidade mágica ou augural expressas, respeitantes à fertilidade do solo e à felicidade humana, representando cada um dos grupos, muitas vezes, a personificação respectiva das potências do bem e do mal (1);

(1) Em Vilarinho, no concelho de Vila do Conde, existe o jogo infantil da «Casinha do Senhor», em que os partidos adversos levam os nomes de *os anjos* e *os diabos*. Os *diabos* jogam junto a um risco, que faz de barreira, procurando impedir que os *anjos* a atravessassem; estes, de mais longe, esforçam-se por conseguí-lo, dizendo-se nesse caso que entraram na «Casinha do Senhor». Um *anjo* agarrado fica *diabo*; se atravessa o risco, salva-se: passa do Purgatório para

tal é o caso das lutas cujo fim é desencadear os ventos favoráveis à agricultura, que os espíritos adversos retêm, ou que fazem parte de cortejos fúnebres; em Marrocos, por exemplo, nas grandes festas anuais do Outono e dos sacrifícios, elas realizam-se à corda, entre homens e mulheres, e correspondem a uma cerimónia ritual de expulsão pública de espíritos malfazejos, «para que o ano seja bom e os povos vivam em paz». Por vezes, nessas lutas, opõem-se os habitantes de aldeias vizinhas, e acredita-se então que o grupo vitorioso levará, com a vitória, a abundância à comunidade a que pertence.

O estudo destas manifestações levou Frazer à conclusão de que todos os jogos e combates que têm lugar anual ou regularmente, em ocasiões especiais ou épocas próprias, e em especial nos fins de ano, e nos quais dois grupos opostos procuram vencer-se um ao outro e desbaratar-se reciprocamente, ou apropriar-se de qualquer bola ou objecto material, têm sempre carácter ritual e mágico, afirmando que nessas condições eles representam sobrevivências de práticas originariamente daquela natureza, que revestiam uma forma particular, quer esse carácter perdure sob a forma de qualquer crença ou superstição ligada ao jogo, quer dele tenham mesmo desaparecido todos os vestígios; o próprio Foot-ball — e, pela mesma razão, a nosso ver, muitas outras modalidades desportivas actuais — teria talvez na sua remota origem sido um combate ritual da mesma espécie, no

o Céu, e volta para o outro lado livremente, continuando a jogar como *anjo*. O jogo acaba quando todos os *anjos* são agarrados e ficam *diabos*; ou então, se qualquer deles, mais destro e rápido, resiste aos diabos invencivelmente, acaba quando assim o resolverem.

Não se trata aqui, de modo nenhum, de um jogo periódico nem cerimonial; mas a designação dos grupos, se não representa qualquer reminiscência, ainda que verbal, de antinomias rituais, é pelo menos sugestiva.

qual cada equipa em campo procurava apenas assegurar, com o seu triunfo, boas colheitas e outras vantagens ao agregado local que representava (1).

De facto, alguns dos jogos periódicos que mencionamos obedecem àquelas condições, justificando a tese da sua origem ou significado mágicos. Na *Soule* normanda e bretã, por exemplo, e no lançamento da *pelote*, a disputa que se desenrolava entre grupos sociais distintos visava a apropriação, por parte de um deles, de uma bola ou objecto correspondente, e a sua conservação dentro dos limites territoriais da sua freguesia; nas lutas à corda inglesas, os dois partidos procuram levar-se reciprocamente de vencida até um ponto que se situa, para cada um deles, também em território próprio. Além disso, em quase todos eles, é patente a associação com elementos de natureza peculiar, sob a forma aparente de convenções que sugerem ideias de fecundidade, e se traduzem pela intervenção obrigatória de pessoas casadas e em situação simbolicamente significante — seja em conexão com o conceito de «último», seja, outras vezes, com o de «os casados do ano» — a quem competem funções eminentes: a *soule* é, na Normandia, atirada para o campo do jogo pelo homem ou melhor casados em último lugar; a *pelote* ou *éteuf*, do mesmo modo, ou, no jogo colectivo, pelos homens casados desde o Carnaval anterior; em certos casos, o jogo tinha mesmo lugar nos casamentos ou baptizados, e o lançamento era feito pelos próprios nubentes ou padrinhos da criança; são os recém-casados do ano quem «*bille*» os *éteufs*, para os solteiros, e a natureza especial do jogo ressalta do facto de ele operar a mudança da categoria

(1) James George Frazer — *Le cycle du Rameau d'Or* — Vol IX — *Le Bouc Émissaire* — (Tradução francesa de «The Golden Bough») — Paris, 1926 — págs. 157/165, especialmente 164.

social desses casais, pondo fim ao período intermediário que é o prolongamento das bodas; e no *Tricotage de la mariée*, a bola devia ser alojada debaixo do leito conjugal dos casais do ano, mas a mulher a quem tivesse já nascido um filho ficava dispensada do jogo.

É certo que estas disputas entre aldeias limítrofes, ou, dentro da mesma aldeia, entre casados e solteiros, simbolizando «lutas de grupos sociais — «rivalidades territoriais, de categorias de idades ou de estatuto matrimonial» — podem entender-se como «manifestações do velho espírito de clã territorial, se não familiar, que é um facto psíquico e social universal» (1); e, por outro lado, a obrigação de se levar a bola até dentro dos limites territoriais da freguesia a que pertencem os disputantes, pode ter em vista simplesmente «afastar a meta o mais possível, como em todos os jogos de corrida, a fim de pôr fortemente à prova o fôlego dos concorrentes» (2). Mas estas considerações não invalidam a hipótese da sua natureza ritual originária, e de que o seu objectivo informado era estimularem mágicamente a fecundidade, aos quais aquelas razões se podem ter acrescentado ou sobreposto. Em qualquer caso, porém, na *Choule* picarda, o jogo tem essa natureza e finalidade expressas, entendendo-se que assegura ao partido vencedor a melhor colheita de maçãs do ano (3), o mesmo sucedendo, de um modo geral, e embora sem por vezes

(1) Arnold van Gennep — *Manuel de Folklore Français Contemporain* — Tome Premier — III — Paris, 1947 — págs. 1097/8.

(2) *Ibid.* — pág. 1092.

(3) A este respeito, vide A. van Gennep, *ibid.*, pág. 1097, que considera que a destruição final da *choule*, atrás referida, tinha primitivamente um significado ritual, e a compara às destruições rituais dos objectos de culto de certas cerimónias totémicas.

se poder precisar em que sentido concreto e definido, com os jogos de azar privativos do Carnaval e, como veremos, com os baloiços periódicos e as farsas da *Toupiole* e do *Barri*.

*

* *

Terá a *Péla* sido também um jogo desta categoria — queremos dizer, um jogo cerimonial, praticado com quaisquer fins mágico-rituais —, que, perdido o seu sentido primitivo, conserva apenas o traço característico da sua periodicidade? Ou — visto não nos parecer que exista qualquer outra razão para ela — será esta periodicidade um acidente sem significado?

Notaremos desde já que, enquanto que na maioria dos jogos que atrás analisamos tal periodicidade é bem definida, concretizando-se as mais das vezes num dia certo, na *Péla* ela apresenta-se como uma proibição ou permissão difusas e de ordem geral, mais do que como uma afectação específica; e isto atenua o valor da sua interpretação como jogo cerimonial. Além disso, não existe nela combate efectivo entre os dois grupos contrários, ou luta pela apropriação da bola como objecto talismânico, que, a par com a referida periodicidade, constituem os elementos essenciais dos jogos praticados com fins mágicos, ou que se podem entender como suas sobrevivências: tais aspectos, neste caso — como, de resto, em alguns dos mencionados, — só podem existir implícitos sob a forma transposta da competição e da vitória final, simbolizando o combate e a apropriação. O certo porém é que a limitação periódica da *Péla* é um facto, inexplicável como mero acaso gratuito, que, como tal não se poderia verificar nas mesmas circunstâncias em duas localidades independentes e distantes como o são a Póvoa de Varzim e a Póvoa de Atalaia, aparecendo ainda

na *Péla aa comprido* de Idanha-a-Nova (1). E, além disso, o carácter augural do jogo *às custas* desta última povoação, que associa a *péla* à ideia de poderes divinatórios em relação com o casamento, parece acentuar um traço próprio de quase todos os jogos periódicos franceses, e apoiar a hipótese mágica acerca do sentido da *Péla* em geral, atestando, num caso particular em que ele sobrevive, a virtude misteriosa que é atribuída ao seu elemento basilar — a *péla*.

(1) A periodicidade da *Péla* é de resto do mesmo tipo da do jogo francês da *Téque*, que respeita aproximadamente ao mesmo período que a *Péla* da Póvoa de Atalaia.