

# Notas etnográficas de Quintã

## Campeã — Vila Real

POR

**Padre António da Eira e Costa** <sup>(1)</sup>

Sócio da Sociedade Portuguesa de Antropologia e Etnologia

Quintã é a minha freguesia, pequenina, a menor de todas quantas eu conheço, porquanto o seu número de fogos tem oscilado entre 35 e 40, com cerca de 150 a 200 habitantes e 160 cabeças de gado bovino. Por determinação colectiva foi abolido o pastoreio de gado miúdo. Quase todos os fogos tinham sua égua ou cavalo, mas não iam pastar à Sardoeira exclusivamente reservada ao gado bovino.

Pertence ao concelho de Vila Real e situa-se entre o Marão e o Alvão, circundada de lindas carvalheiras e alguns soutos, para além da riquíssima mata de pinheiros, que a Junta da Freguesia semeou há longas décadas.

Aldeia comunitária, com tradições encantadoras, faz parte da zona planáltica da Campeã.

O seu agro é fértil.

Aquelas gentes não são ricas, porque o clima, destemperado e agreste, amiudadas vezes faz com que as geadas as martirizem em pleno Junho, queimando o milho, as batatas e os feijões. Por vezes as culturas são reduzidas a um terço. Também é frequente, na primeira semana de Setembro, virem as temporãs geadas outonais, danificando os frutos e as forragens ainda em hora de crescimento, a caminho da completa maturação.

---

(1) P.<sup>o</sup> António da Eira e Costa, Pároco da Freguesia de Cimo de Vila da Castanheira, concelho de Chaves.

A quem repare ao longo do extenso vale planáltico da Campeã, depara-se-lhe, quase ao fundo, uma área inculta, prado natural, terreno de pastagem bastante húmido, onde alguns tojos crescem com certa dificuldade. É ali que os gados de Quintã vão pastar nos meses de Julho, Agosto e Setembro, quando os terrenos de cultivo perderam a função de pastagem, ou o fornecimento da erva, sendo ocupados pelas culturas, altura em que o Monte do Povo se recusa a dar erva ou mato tenro.

Aquela área inculta, em lameiro perpétuo, para os naturais de Quintã é a Sardoeira. Os povos limítrofes chamam-lhe ora a *Coutada* ora a *Lagoa de Quintã*.

A Sardoeira é comunitária, mas os pastores são individuais: cada casal faz acompanhar o seu gado pelo seu próprio pastor. No entanto muitas vezes sucede, quando o trabalho urge e os trabalhadores escasseiam, haver pastoreio comunitário.

Naquele lameiro perpétuo, cujo raizame atinge aproximadamente um palmo de profundidade, a qualidade da pastagem é, no comum, erva rija. No cimo existe um bom manancial de água pura, abundante em pleno verão, que corre a mover o Moinho da Sardoeira, propriedade da minha família, e a regar as culturas dos campos adjacentes.

A Sardoeira é grande e sensivelmente rectangular, com cerca de 700 m de comprimento por 300 de largura. Tem 22 hectares. É o lugar consagrado para o *jogo do nicho*, localizado sensivelmente a meio da Sardoeira, para conveniente vigilância do gado bovino, que, concomitantemente, ali vai pastando.

A Sardoeira é logradouro comum do povo de Quintã. Respeitada por naturais e pelos povos vizinhos, tradicionalmente guardada pelo policiamento do *Queijato das Barbas* <sup>(1)</sup>, ou pela acção repressiva da Junta da Freguesia, que exige o respeito de cada um em benefício de todos.

---

(<sup>1</sup>) P.<sup>e</sup> António da Eira, *O Queijato das barbas de Quintã (Campeã — Março)* in «Trabalhos de Antropologia e Etnologia», revista da Sociedade Portuguesa de Antropologia e Etnologia, Porto, 197, Vol. 23, fasc. 1.º, págs. 175-183, 2 Figs.

Aí pelo primeiro domingo de Julho, a Junta da Freguesia pede ao senhor Abade para avisar o povo, na missa dominical, que vai abrir o pastoreio na Sardoeira, até então em defeso. Na missa do domingo aprazado o senhor Abade proclama: *logo à tarde abre a Sardoeira*.

O efeito que este anúncio exerce sobre o povo inteiro, é igual ao de notícia alviçareira de grande festa, chegada repentinamente, embora esperada por todos.

Ir para a Sardoeira naquela primeira tarde dominical é uma verdadeira festa. Todo o povo para ali vai, e, em ameno convívio, unido em amigáveis conversas, vigia o seu gado bovino, regalado naquela erva em estreia, igual à satisfação de quem pela vez primeira recolhe o fruto da árvore que plantou.

E o povo ali passa a tarde naquele lugar aprazível, inebriado com o ar de festa, na frescura do local, verdadeira alca-tifa, à sombra dos bidoeiros do «cima da Sardoeira».

Ora a Sardoeira, é, como dissemos, um excelente prado para pastagem do gado no verão, e, ao mesmo tempo, um bom campo de jogos.

Nos meses de verão, e especialmente às tardes de domingo, ali se junta a mocidade para rir e brincar, e, sobretudo, para jogar o *nicho*.

Os três meses de verão são a alegria de toda a gente, e, sobretudo da garotada.

Aos domingos lá aparece de tudo, homens e mulheres, novos e velhos.

Os dias de *cotio*, ou seja os dias de trabalho, faz falta empregá-los na *sacha*, que é uma azáfama de cansar a *cernelha* <sup>(1)</sup>, por muitas vezes a dobrar, a caldear ao sol, na *tineira do calor* <sup>(2)</sup>, e alguns dias sem sesta nem nada.

Quando não é a *sacha*, é o penso do gado, a rega, os linhos, o centeio, o trigo, a horta, e não sei quantas mais coisas,

---

(1) A região lombar, e, dum modo geral, a espinha dorsal.

(2) As horas mais quentes do dia.

fazerem andar toda a gente num rodopiar constante, sempre a arrastar a *sacalha* <sup>(1)</sup>, numa *corretina* danada e sem paraça.

Os de Quintã têm fama de ricos: «são os ricos de Quintã», como os designam os povos vizinhos. Dali o pobre saía sempre com o bernal cheio. Honra lhes seja feita, que são amigos de dar. Mas, «verdade verdadinha», trabalham como moiros, ajudando-se uns aos outros, quase não pagando jeiras.

Então forretas, é por ali! Não jogam; nem taberna têm as mais das vezes. Por isso a mocidade não cria vícios. Raro é o fumador.

É claro que sabem manejar o baralho de cartas. O que não sabem é aventurar sequer um centavo. Se usam as cartas é como singelo passatempo, quando o tempo dá para isso, como no pastoreio da Sardoeira, nas sextas descansadas dos domingos, ou pelas noites intermináveis de inverno, enquanto as mulheres cuidam da costura ou do linho.

### O jogo do nicho

Nos meses de verão, na Sardoeira, as crianças brincam, e a mocidade e os adultos jogam.

O jogo de maior vulto é o *nicho*.

Eis como ali se jogava no meu tempo de rapaz, e nele entravam, uma vez por outra, as raparigas e até os homens de cabelo a arruçar. O povo é-lhe tão afeiçoado que ainda hoje se joga e com o mesmo entusiasmo.

Uma bola, geralmente de trapos, do tamanho de um punho, raramente de borracha, é o móvel principal do jogo.

Uma cova redonda *de meio alqueire*, com cerca de uns 30 cm de diâmetro de boca e uns 25 cm de fundo, é o *nicho da bola*, ou o *nicho grande*.

---

<sup>(1)</sup> *Sacalhas*, socos ou socas já muito comidas pelo uso. «Arrastar a sacalha» significa andar sem paraça.

Essa cova é feita arrancando o torrão da relva daquele prado natural.

Numa circunferência à volta do *nicho da bola*, a uns 4 ou 5 m de raio estão os *nichos dos jogadores*. São covas pequenas, redondas, de cerca de meio litro a um litro de capacidade, com uns 12 a 15 cm de diâmetro e outro tanto de fundura, separadas umas das outras por distância que varia com o número dos jogadores. Quando os jogadores são muitos, da ordem dos 10 a 12, os *nichos dos jogadores* ou *nichos pequenos* distanciam-se uns dos outros de 1,50 a 2 m. Se jogam apenas 5 a 6 pessoas, tapam-se alternadamente os buracos. Deste modo o número de *nichos pequenos* fica reduzido a metade e a distância entre eles aumentada para o dobro.

Podem jogar muitas ou poucas pessoas: grupos pequenos de 5 a 6, ou grupos maiores de 10 a 12.

Costuma ser a dono da bola quem inicia o jogo, que é uma luta encarniçada, cheia de vida, animadíssima.

Cada jogador empunha o seu *queijato*. Contam-se as pessoas e contam-se os *nichos*. Se há *nichos* de sobra, *fecham-se*, pondo-lhes um sinal qualquer, como por exemplo um tojo, uma queiroga, ou um torrão.

São tantos os *nichos pequenos* como os jogadores, menos um, porque um jogador tem que *ir com a bola*. Como veremos, será o seu dono o primeiro que *vai com a bola*, e depois será aquele que não conseguiu *apanhar o nicho*.

Joga-se a bola com os *queijatos* do pastoreio que são bastões ou varas usuais com cerca de metro e vinte a metro e meio.

O dono da bola coloca-se à borda do *nicho grande*, lança a bola para o nicho e apoia o seu *queijato* no fundo da cova. Manda que todos os jogadores se disponham a seu lado, à roda do *nicho grande*, de *meio alqueire* ou *da bola*, todos com os seus *queijatos* apoiados no fundo da cova.

O dono da bola, que é quem manda o jogo, manda andar à roda e ele juntamente, meia volta, ou uma, duas ou três voltas, todos segurando o seu *queijato* a arrastar pelo fundo da cova.

Com o olho fito num dos nichos *pequenos* que lhe fique mais a jeito, o dono da bola ao retirar, num repelão, o seu *queijato*, grita: *nicho*. Em dois saltos mete o seu *queijato* no nicho que lhe ficou mais à mão.

Num pronto, todos os paus saltam fora do nicho grande, e cada jogador procura meter o seu *queijato* num nicho pequeno. É competição de poucos instantes, de olho vivo e pé ligeiro.

Como tem de ser coisa rapidíssima, por vezes falha-se o golpe. Sucede ainda, casualmente, irem dois ou três a tentarem tomar de posse o mesmo *nicho*. O que chega primeiro e nele mete o seu *queijato* é o seu legítimo possuidor. Os outros vão a correr para um *nicho* que esteja vago.

Sucede, às vezes, irem dois e três a correr para tomarem um mesmo nicho, o que ocasiona forte competição.

Como o número de *nichos* é menos um do que o número de jogadores, um ficará sem nicho. É o derrotado nesta primeira fase do jogo, que irá com a bola. Vai buscá-la ao *nicho grande*, sai com ela na mão para fora da circunferência dos nichos pequenos e, a uma distância geralmente de dois ou três metros procura metê-la no *nicho grande*, quer arremessando-a por alto, quer tocando-a a pouco e pouco, com a ponta do *queijato*.

No momento de iniciar a jogada, quer arremessando-a quer tocando-a com a ponta do *queijato*, grita: *Bios*. É o sinal de alerta aos seus adversários.

Cada um dos outros jogadores tem por missão guardar o nicho próprio e não deixar que o *da bola* lho roube, para o que basta um leve descuido.

Além disso todos têm por obrigação bater a bola com o *queijato* para fora do círculo, em cujo meio está o nicho grande, evitando que a bola caia nele ou nele seja metida, tocada pelo *queijato* do que «anda com ela».

Não lhes é permitido bater na bola com os pés. Tocá-lhe com a mão só o faz o *que vai com a bola* no início da jogada, quando prefere arremessá-la por alto, ou fora do círculo do nicho grande quando um dos seus adversários a embateu para longe.

Por via de regra deita-a ao chão a uns dois metros da fiada periférica dos jogadores e vai-a tocando, pouco a pouco, com a ponta do *queijato* que não só a vai empurrando cautelosamente, como sustem as pancadas dos adversários, antepondo a ponta do *queijato*.

O que anda com a bola leva-a a pequenas pancadas. Junto da linha do adversário, não tira os olhos dos nichos. Quando um jogador procura evitar o avanço da bola, tenta batê-la, para o que arranca o *queijato* do seu nicho. Se o que *vai com a bola* é rápido, mete a ponta do seu *queijato* no nicho vazio e rouba-lho. O roubado é que vai agora tomar conta do bola, apanha a bola e continua a jogada.

Porém a grande vitória é meter a bola no *nicho grande*.

É um a atacar e todos os outros a evitar a entrada da bola, o que é difícil, no aceso da luta, que é encarnçada, com pauladas à bola.

O que *está com a bola* tem que ser hábil, tentador, insinuante, disfarçado, atrevido e ágil, para, num pulo, atravessar por entre ou por cima de uns quantos paus, e ir ao outro lado caçar um nicho vazio.

No decorrer do jogo é manifesto o espírito de luta, com correrias, saltos e pancadas sucessivas na bola.

A luta é movimentada, pelo que todos chegam a aquecer e bem quentes. Em momentos de luta empolgante o suor chega a correr em bica.

Exacerva-se o entusiástico fervor naquela singular batalha em que as armas são os varapaus, e a única bala é a bola de trapos.

A assistência interessada acompanha atentamente o jogo. Criticam-se, rindo, as más jogadas; afoitam os mais desalentados enchendo-os de coragem e batem palmas aos melhores jogadores.

Especialmente os velhotes, sempre muito interessados, são como que juizes e moderadores, com à partes mais ou menos jocosos ou mais ou menos mordazes. Assim, quando um, todo

lampeiro, vai pregar uma paulada na bola, e, num virar de mão, lhe pilham o nicho, estala a risada acompanhada de leves comentários tais como: Ah! que consolo! Soube-te bem? Pega nessa? Limpa as mãos à parede! Faz-te fino. Arregála-me esses olhos.

Apreciações de crítica inocente, nunca ofensiva. E, caso curioso, não existem asneiras na boca da garotada.

Em dado momento há uma interrupção.

Um dos jogadores ergue a voz e diz: Fecho o meu nicho para ir virar as vacas.

Põe sinal na cova para que ninguém se confunda e retira-se. É que ao redor da Sardoeira há lameiros de feno, campos de milho ou de batatas. Por isso o gado tem que andar sempre debaixo de olho. Depois de virar as vacas volta a entrar no jogo.

Quando um desses lutadores valentes consegue meter a bola no nicho grande, a proeza é assinalada com um *ganhei*, gritado em exuberante exclamação de triunfo. E o vitorioso segura a bola com os pés. É só neste momento que se toca a bola com os pés. Todos os jogadores ficam vencidos. Perdem os seus nichos. Há que começar nova jogada.

O vencedor é quem, agora, manda o jogo.

Congrega todos os companheiros à roda do *nicho grande* ou do *meio alqueire* e fá-los andar à roda, com os *queijatos* a arrastar no fundo da cova. Se a resistência a alcançar a vitória foi grande, obriga-os a andar em voltas sucessivas a seu mando. Em dada altura, rindo-se, dirá: mais uma voltinha. Às vezes finge que retira o seu *queijato*. Isto leva os companheiros a abandonarem o nicho grande, dispersos como uma bandada de pardais. Mas como a retirada do *queijato* do vencedor foi em vão, todos têm que voltar a pôr-se à roda do nicho e ficam à ordem do vencedor, até que este resolve gritar: *nicho*, e num salto vai enfiar o seu *queijato* num nicho pequeno.

Os outros, num salve-se quem puder, em árdua refrega, correm e lutam por alcançar um nicho vasio onde possam meter a ponta do seu *queijato*. Como o número de nichos é o do



número de jogadores menos um, há um, o menos lépido e desafortunado, que não ganha nicho. Será ele que vai buscar a bola ao nicho grande, e, com ela na mão, vai iniciar a nova jogada.

Este jogo, é velho mas é sempre novo, a emprestar encanto e atracção às tardes domingueiras de verão e a encher de magia a minha querida Sardoeira.

O jogo do *nicho* é o preferido, embora na Sardoeira se joguem outros, entre os quais citaremos os seguintes. O *jogo da bola de pau*, em que a bola se joga contra 9 pinos e o vinte.

O *jogo do carmo*, em que os pastores põem os seus paus em pirâmide, o *castelo*, que um deles vai procurar derribar com o seu cajado atirado a 20 ou 30 passos de distância.

Outros jogos correntes são o eixo, a barra, a cabra cega, o jogo da papoila mamoiila que pôs os ovos na caçoila e jogos de cartas, sobretudo o burro. Noutra oportunidade poderei descrever em pormenor cada um destes jogos.

Mas em Quintã o jogo preferido é o *nicho*. Ele proporciona em tantas e tantas horas de verão alegria sã e esfusiante. Gera calor, animação e chega a apaixonar, dinamizando o povo inteiro.

## A RETADA

Em Quintã, freguesia da minha naturalidade, na minha meninice (1940-1950) o povo não pagava salários. Fazia-se o trabalho por entreatajuda, segundo velhos costumes comunitários.

A freguesia, como se disse, constituída por um só agredado populacional, tinha uns 30 a 40 fogos. Toda a sua gente se orgulhava, de por tão pouca, da sua independência como freguesia civil e religiosa.

Aí por 1930, os trabalhos do campo eram todos feitos comunitariamente. No entanto havia um certo condicionalismo, segundo o velho aforismo «do ut des». Isto é, «vou dar-te uma *retada* ou duas ou uma dúzia que seja, mas espero que me pagues com igualdade de serviço quando eu combinar o meu

dia». Pode mesmo dizer-se, «vou ganhar uma *retada*». Ora como todos precisavam uns dos outros, «ir ganhar uma *retada*» era dar uma ajuda contando com a retribuição da mesma ajuda.

Não havia pobres que precisassem de esmolas, embora alguns lavradores fossem menos abastados e de escassas posses. Por isso, em toda a região os povos limítrofes chamavam-nos «os ricos de Quintã».

A *retada* era geralmente uma tarde de serviço. Algumas vezes era só a manhã e raramente pelo dia todo.

O período de maior actividade era, e ainda continua a ser, o da sementeira do milho e o da plantação das batatas, coincidindo em cheio com o mês de Maio.

Nesse mês e nessas actividades não havia mãos a medir, nem tempo de sobra.

O povo está dividido em pequenos grupos de 4 ou 5 lavradores, os quais se chamam «parceiros». Estes obrigatoriamente vão com as suas vacas ajudar às vessadas uns dos outros, porque a charrua usada é das grandes e a relva dos campos é dura, pelo que esforça e cansa numa tarde as 4 ou 5 juntas de vacas.

Certamente por isso as *retadas da vessada* são só até ao meio dia ou só à tarde.

Dá-se o trabalho. O parceiro, dono da vessada, oferece a parva ao meio da manhã ou a meio da tarde. A parva é uma merenda, que, consiste em pão e azeitonas sempre, vulgarmente sardinhas ou bacalhau frito, raras vezes queijo e filhós com açúcar.

Excepcionalmente, nas grandes vessadas vi servir arroz de carne e abundância de castanhas secas cozidas.

Vinho é servido em pipos de canada ou até de três canadas, que se bebe em qualquer momento e é quanto cada um queira beber.

Os «parceiros» lavram e gradam a terra, todos os vizinhos mandam uma pessoa de enxada na mão ganhar a *retada*, para ajudar a cavar a *seita*, a leiva, que em Quintã não tem outro nome. O cavar uma *seita* é pois cavar e esboroar a porção de terra que a charrua revirou de uma ponta à outra do campo.

Em Quintã, como em toda a região, e fora dela, a vessada é a lavra dos campos para a sementeira.

Em Quintã esta lavra é feita em serviço comunitário de uma manhã ou de uma tarde, em que se lavra e cava uma ou mais terras, como é uso e costume.

Ali os terrenos sofreram ao longo dos tempos muitas partilhas entre herdeiros. Os campos são diminutos, por isso rara é a vessada que não obrigue a carregar os *arreios* no carro, e, na mesma tarde, ser preciso lavrar vários campos.

Os *arreios* são o conjunto das alfaias para a lavra: charrua, grade e *cambões*. Antigamente usava-se a *sega*, que era uma espécie de arado sem relha e sem *abiacas*, em vez destas duas partes uma lâmina com que vai cortar a terra facilitando a lavra da charrua. Só uma vez vi utilizar a *sega*.

Os dos *arreios*, isto é, os homens que lavram gradam e *tangem* <sup>(1)</sup> as suas vacas, têm uma parva melhorada. Esta é constituída, como sempre, de pão e azeitonas e, usualmente, ovos fritos com chouriço ou salpicão, ou carne estufada de coelho, galinha ou cabrito.

Compreende-se e justifica-se a parva melhorada, porque a lavra é feita a passo largo, por vezes em autêntica corrida, demandando esforço violento, sobretudo para o lavrador que vai agarrado às duas rabiças da charrua.

As *retadas* no moinho.

Na vida comunitária de Quintã existe o Moinho da *Barroca*, com *retadas* para a maior parte dos vizinhos.

É usual dizer-se: tal dia é a minha *retada* no moinho da *Barroca*.

As *retadas* no moinho eram, e são, na generalidade de 24 horas.

Por herança, alguns vizinhos passaram a ter mais horas de *retada*.

Por partilhas de data recente outros passaram a ter menos, com *retadas* de apenas algumas horas.

---

(1) *Tanger* é o único verbo usado em Quintã, que exprime a acção de tocar as vacas *jonguidas* ao *cambão*.

A família dos Barreiros tem moinho próprio, o moinho da Sardoeira. Minha mãe, que é Barreiro, tem lá a sua parte, além de algumas horas de *retada* no moinho da Barroca.

São estes os dois moinhos da área paroquial, mas alguns vizinhos têm *retadas* noutros moinhos de fora da freguesia.

A obrigação estrita da restituição do serviço prestado pelas *retadas* é tão obrigatoriamente imposta, que é corrente um vizinho, a propósito de uma desconsideração ou afronta, desabafar desta forma. *Não há retada que se não pague*. E como remate. Largos dias tem cem anos.

São duas ameaças que bradam aos céus a clamar vingança num desejo de justiça.

Como acabamos de ver, em Quintã subsistem ricas manifestações comunitárias, que reflectem a existência, entre os habitantes daquele povoado e pequenina freguesia, de um sentimento de harmonia e solidariedade, que muito concorreu, e sob certos aspectos — sobretudo na mata comunitária — ainda hoje, certamente, concorre para um equilibrado nível social e económico.

Quintã bem merecia a publicação de uma monografia, em que todos os velhos usos e costumes fossem relatados e justamente apreciados.

Cimo de Vila de Castanheira  
Outubro de 1978