

Amália Celina Grün de Souza

**A participação
das mulheres
nos esportes
campeiros**



EDITORA
LEALDADE
DO BRASIL

A participação das mulheres nos esportes campeiros

Copyright © 2026 por Amália Celina Grün de Souza

Todos os direitos reservados e protegidos pela lei nº 9.610 de 19/02 de 1998.

Nota: As informações contidas nesta obra têm caráter exclusivamente informativo e reflexivo. Nem o autor nem a editora se responsabilizam por quaisquer interpretações, aplicações ou consequências decorrentes de seu uso.

Capa: Marlon Arnold
Diagramação: Editora Lealdade do Brasil
Revisão: Rafaela Janice Boeff

EDITORA LEALDADE DO BRASIL
www.lealdadedobrasil.com.br
falecom@lealdadedobrasil.com.br

Caro leitor, ao adquirir este livro, você contribui com projetos sociais que promovem o bem coletivo. Isso porque a empresa destina parte de seus resultados a instituições e projetos de cunho social, consolidando o seu compromisso com o bem comum.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Souza, Amália Celina Grün de
A participação das mulheres nos esportes campeiros
[livro eletrônico] / Amália Celina Grün de Souza. --
Igrejinha, RS : Editora Lealdade do Brasil, 2026.
PDF

ISBN 978-65-989419-4-9

1. Cultura - Rio Grande do Sul (RS)
2. Jogos - Aspectos sociais 3. Mulheres do Campo -
Rio Grande do Sul (RS) 4. Tradições populares -
Rio Grande do Sul (RS) I. Título.

26-364835.0

CDD-790.1098165

Índices para catálogo sistemático:

1. Mulheres : Esportes campeiros : Rio Grande do Sul
: Estado : Atividades recreacionais
790.1098165

Camila Aparecida Rodrigues - Bibliotecária CRB -
SP-010133/O



Amália Celina Grün de Souza é filha de José Edimar e Cristina, irmã do Arthur e do Anthony. É natural de Campo Bom e é estudante do 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio Sinodal Tiradentes de Campo Bom. Iniciou no tradicionalismo com 9 anos de idade quando ingressou no Centro de Tradições Gaúchas Palanques da Tradição. Participa do Departamento Artístico, Cultural e Departamento Jovem da entidade, bem como integrou as invernadas pré-mirim e mirim, tendo participado de diversos rodeios e festivais, sendo premiada com o grupo de danças. Participa da modalidade Interpretete Solista Vocal, tendo sido premiada em rodeios e foi classificada para a final do ENART Mirim em 2025. Foi 1a. Prenda Mirim da entidade na gestão 2023/2024 e 2a. Prenda Mirim da 30a. Região Tradicionalista, gestão 2024/2025 e é atual 1a. Prenda Juvenil do CTG Palanques da Tradição, gestão 2025/2026. Já participou como declamadora do Bivaque Piá da Poesia, de Campo Bom e conquistou os títulos de: Mais Prendada Prenda Juvenil do 40º Rodeio Interestadual de Lomba Grande, 30ª. R.T. e Mais Prendada Prenda Juvenil do 16º Rodeio Internacional e 27º Rodeio Crioulo de Capão da Canoa, 23ª. R.T.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 6

1 INTRODUÇÃO..... 9

2 OS JOGOS ESPORTIVOS EM UMA REGIÃO DE IMIGRAÇÃO 17

 2.1 O *Schafkopf* 23

 2.2 O Jogo do bolão..... 26

3 A MULHER TRADICIONALISTA E OS ESPORTES CAMPEIROS... 35

4 A EXPERIÊNCIA FEMININA NOS ESPORTES CAMPEIROS ... 45

 4.1 O Truco cego e o Truco de amostra 48

 4.2 A bocha campeira e a bocha 48..... 57

 4.3 Tava 75

 4.4 TETARFE..... 87

 4.5 Jogo do Solo 91

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 97

REFERÊNCIAS 101

APRESENTAÇÃO

O livro “A participação das mulheres nos esportes campeiros” apresenta uma reflexão sobre a presença feminina em um universo tradicionalmente marcado pela atuação masculina. Ao longo da obra, são valorizadas as histórias, baseadas em depoimentos reais, conquistas e desafios enfrentados por mulheres que, com coragem e determinação, conquistaram espaço nas práticas campeiras, preservando a cultura gaúcha e fortalecendo as tradições do campo.

Mais do que relatar competições e atividades esportivas, esta obra evidencia a força, a dedicação e o amor pela tradição presentes em cada prenda esportista campeira. O livro também destaca a importância da igualdade de oportunidades e do reconhecimento feminino dentro dos CTGs, rodeios e demais espaços culturais, mostrando como as mulheres contribuíram — e continuam contribuindo — para manter viva a identidade do povo gaúcho.

Com sensibilidade e respeito às raízes culturais, “A participação das mulheres nos esportes campeiros” inspira leitores de todas as idades a compreenderem o valor de

sentir-se incluída, da tradição e da perseverança. Trata-se de uma homenagem à mulher gaúcha, sua história e sua luta por reconhecimento dentro do cenário esportivo e cultural campeiro.

Renata Strack

Diretora de Cultura do CTG Palanques da Tradição

1 INTRODUÇÃO

O ano de 2026 está sendo de muito debate em torno do tema anual do Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG), que é “O tradicionalismo dos galpões à sociedade: Movimento Tradicionalista Gaúcho e o combate à violência contra a mulher no Rio Grande do Sul”. Trata-se de uma pauta necessária que deve ser discutida em diferentes contextos e dimensões temporais, de modo que a temática recebeu destaque junto aos tradicionalistas desde sua aprovação, no congresso de Cachoeira do Sul.

Orientada pela Nota de Instrução 13/2025, da Vice-Presidência De Cultura do MTG, e também inspirada na Proposição 22, apresentada pela gestão de Prendas e Peões do Rio Grande do Sul, na ocasião do 73º Congresso Tradicionalista Gaúcho, realizado em Cachoeira do Sul, esta pesquisa está estruturada e organizada, a fim de compreender os sentidos e as práticas da presença da mulher nos esportes campeiros indicados conforme a referida normativa.

Nesse sentido, busco reunir nesta pesquisa aspectos teóricos e práticos que auxiliaram na compreensão dos esportes campeiros, como o truco cego, truco de amostra, solo, tava, TETARFE, bocha campeira e bocha 48, dentre outros, que compõem parte do patrimônio cultural do Rio Grande do Sul, preservando tradições que nasceram no

“Apontei o lápis, peguei folhas novas, pra contar coisas antigas, que já andavam desapontadas da vida. Inaugurei a brancura do papel com a tarde cinza do grafite. Não sei se o que coloquei ali era o que devia... Mas foi de alma! Fui lá e fiz o meu melhor verso, como deveria fazer todo o dia!” (Teixeira, 2023, p. 5).

convívio campeiro e nas rodas de lazer do gaúcho. Como refere a Nota de Instrução 13/2025, “tais práticas estiveram associadas majoritariamente ao universo masculino, mas a história demonstra que as mulheres sempre estiveram presentes, participando ativamente e, ao longo do tempo, conquistando cada vez mais espaço e reconhecimento”.

O referido texto nos convida não apenas a estender a discussão para pensar os espaços de atuação da mulher no tradicionalismo, mas também recupera um percurso e apresenta indicadores que destacam o compromisso social que, como tradicionalistas, já assumimos em outras ocasiões.

O Movimento Tradicionalista Gaúcho, enquanto verdadeiro agente de transformação social, possui papel fundamental na construção de uma cultura de paz e respeito. Ao longo dos quase 60 anos de sua existência, o Movimento organizado possui como um de seus fundamentos básicos o auxílio ao Estado na solução de seus problemas fundamentais - artigo 1º. de sua Carta de Princípios - e o compromisso primordial de amparar as células que compõe seu organismo social - artigo 21º. de sua Carta Magna. (Prendas e Peões do Rio Grande do Sul, 2025).

Tendo como base os documentos fundamentais do MTG e ainda os dados estatísticos do nosso Estado, que acumula o registro de 29 casos de feminicídios desde janeiro de 2026, conforme dados acessados na primeira semana de maio, a maior parte dos crimes foram cometidos por ex-companheiros das vítimas (ABC, 2026). Além disso, “o Rio Grande do Sul foi o estado da Região Sul com mais casos de feminicídio entre 2021 e 2025, com 444 casos. O estado concentrou 38,8% das mortes da região.” (Michel; Taube, 2026).

A violência contra mulheres constitui-se em uma das principais formas de violação de seus direitos humanos, atingindo-as em seus direitos à vida, à saúde e à integridade física. Além disso, é um fenômeno que atinge diferentes grupos sociais em suas mais distintas formas, sendo, portanto, algo que faz parte da nossa realidade (Salatino; Souza, 2026).

Para Salatino e Souza (2026, p.17), a violência de gênero e a vulnerabilidade das mulheres são realidades que revelam as profundas desigualdades e fragilidades de nossa sociedade. Os autores, apoiados em discurso de Tedros Adhanom Ghebreyesus, da ONU Mulheres, afirmam que “A violência contra as mulheres é uma das injustiças mais antigas e generalizadas da humanidade, mas segue sendo uma das que menos se combate”. Nesse sentido, como tradicionalistas, temos que ampliar o debate sobre esta temática, assumindo um compromisso com a cidadania, a valorização da mulher e o combate à violência de gênero.

Como embasamento teórico e metodológico, procuro desenvolver a pesquisa bibliográfica, documental e de campo, para identificar os percursos históricos, sentidos e significados da conquista de espaço pelas mulheres do movimento tradicionalista na prática de esportes. Para tanto, contei com memórias e narrativas de mulheres e outras pessoas que pudessem cooperar para que esta pesquisa fosse realizada.

Para Souza e Giacomoni (2021), as pesquisas e estudos locais, regionais de cunho documental se valem de metodologias que possibilitam investigar fenômenos sociais. “É resultado de várias forças entrecruzadas que resultam na montagem de

práticas. A história como prática social procura compreender estes fenômenos extraindo sentidos para o seu entendimento” (Souza; Giacomoni, 2021, p. 140).

Procurei seguir os princípios metodológicos da entrevista oral, organizando um roteiro prévio e estruturando questões sobre o conhecimento das práticas esportivas, sobre como foram introduzidas pelas mulheres e, sobretudo, como a prática dos esportes campeiros fizeram parte das suas trajetórias de vida, como se encontram com a aprendizagem, sua apropriação, sentidos, o que significou e quando passaram a fazer parte do cotidiano das entidades tradicionalistas.

Para Grazziotin e Almeida (2012), estudando memórias regionais, indicam que não existem histórias pequenas, considerando que os estudos de cunho regional, estariam em desvantagem em relação às pesquisas que operam com as grandes estruturas. Além disso, a memória se constrói de lembranças e também de esquecimentos, e lembrar implica escolhas. Portanto, são as impressões e a forma como as pessoas com as quais conversei relembrou sobre suas experiências que compõe esta pesquisa.

Souza (2016) acrescenta que as memórias possuem uma força narrativa que se traduz na forma como as pessoas representam a si mesmas, dando ao relato um significado que auxilia a conhecer realidades distintas e, ao imprimir autoria, fortalecer as identidades das pessoas que contam suas experiências. Nesse sentido, argumenta que as narrativas possibilitam que o sujeito “se forme ao se narrar”, reconhecendo a si mesmo como produtor de sentidos sobre

sua vida. Assim, a memória, neste trabalho, é compreendida como campo formativo, lugar de produção de saberes e de reflexão crítica sobre suas práticas sociais.

Foram entrevistadas 42 pessoas. Ao realizar a entrevista de campo com algumas prendas no meu CTG, houve a indicação para conversar com autoridades e/ou pessoas que pudessem enriquecer esta investigação. Nesse sentido, embora sejam destacadas muito mais do que cinco prendas da minha região tradicionalista, procurei priorizar o modo como a práticas dos esportes femininos, referidos anteriormente, foram apropriados e/ou eram desenvolvidos na minha cidade, na 30ª Região Tradicionalista (RT) e também agregando aspectos em perspectiva mais alargada, contribuindo para compreender o percurso dessa participação quando acompanhei alguns campeonatos e conheci mulheres campeãs estaduais, como é o caso de Fátima Lopes, Ivanez Barea, que não pertencem a 30ª RT, e Laura Callegaro e Dienifer Canabarro da minha região.

Na sequência apresento a relação das pessoas que foram entrevistadas/os para esta pesquisa:

a) Homens entrevistados:

- 1) Fernando Engers – CTG M'Bororé – 30ª RT.
- 2) Leomar Lima – PTG China Vêia – 40ª RT (China)
- 3) Rogério Tormes – Diretor de Esportes 30ª RT e Diretor de Esportes do CTG Palanques da Tradição – 30ª RT
- 4) Hildo de Lima – CTG Herdeiros da Tradição - 25ª RT Depto. Esporte Campeiro 25ª RT e Depto. Tatarfe do MTG e da CBTG
- 5) Anderson Lima – CTG Herdeiros da Tradição - 25ª RT

- 6) Antônio Ferreira – CTG Carreiros da Saudade - 1ª RT
- 7) José Faccin – Campo Bom- Clube Recreativo e Cultural Oriente
- 8) José Edimar de Souza – CTG Palanques da Tradição – 30ª RT

b) Mulheres entrevistadas da 30ª RT:

- 1) Gêifer Engers – CTG M'Bororé - 1ª Prenda Mirim da 30ª RT 97/98 (40an.)
- 2) Laura C. de Oliveira – SG Lomba Grande – 30ª RT – 2ª Prenda do RS – 14/15 (38an.)
- 3) Dienifer Canabarro – SG Lomba Grande – 30ª RT – 2ª Prenda do RS - 22/23 (27an.)
- 4) Isoldi M. Callegaro – SG Lomba Grande – 30ª RT (64an.)
- 5) Lissandra Nunes – CTG Serigote – 30ª RT (42an.)
- 6) Maria J. Carvalho – CTG Galpão Sentinela do Pago – 30ª RT (62an.)
- 7) Aparecida da Luz – CTG Galpão Sentinela do Pago – 30ª RT (60an.)
- 8) Carolini Basei – CTG Guapos do Itapuí – 30ª RT (42an.)

c) Mulheres do CTG Palanques da Tradição:

- 1) Rafaela Tormes - CTG Palanques da Tradição – 30ª RT (19an.)
- 2) Maria Elizabeti Gomes - CTG Palanques da Tradição – 30ª RT (58an.)

d) Mulheres da minha família:

- 1) Cristina de Souza (46an.)

- 2) Eva Grün (70an.)
- 3) Ceir de Souza (69an.)
- 4) Sueli Oliveira (74an.)

e) Mulheres da comunidade de Campo Bom:

- 1) Helena Fisborn (78an.)
- 2) Maria Kowalski (71an.)
- 3) Noemia Losekan (70an.)
- 4) Maria Ávila (78an.)
- 5) Noeli Leismann (69an.)
- 6) Marleni Pires (70an.)
- 7) Leni Oliveira (75an.)
- 8) Edy Silva (70an.)
- 9) Ramona Zama (42an.) – Clube 15 de Novembro – Campo Bom
- 10) Marlene Faccin (68an.) – Clube Recreativo e Cultural Oriente

f) Mulheres de outras regiões:

- 1) Camile Lima – PTG China Vêia – 40ª RT (China) 1ª Prenda Juvenil da 30ª RT 96/97
- 2) Ivanez Luizinha Barea – 25ª RT (Vice-campeã TAVA no ENECAMP – 2025)
- 3) Fátima Lopes – 1ª RT (1ª Mulher campeã de TAVA no RS – 22º Aberto de Esp. Do MTG – 2013)
- 4) Vera de Lima – CTG Herdeiros da Tradição - 25ª RT (cantadora)
- 5) Justina Dias – CTG Alma Crioula - 12ª RT
- 6) Láyza Teles – CTG Herdeiros da Tradição – 25ª RT

- 7) Sirlei Alexandre – CTG Alma Crioula – 12ª RT
- 8) Evanir Prestes – CTG Querência do Azaleia - 22ª RT
- 9) Marisa Rodrigues – CTG Querência do Azaleia - 22ª RT
- 10) Romilda Machado – CTG Querência do Azaleia - 22ª RT

A partir das entrevistas, como passo a discorrer nos capítulos seguintes, identifiquei a relação entre a pesquisa bibliográfica e os relatos das entrevistadas, indicando que os jogos campeiros praticados por elas são os seguintes: Jogos de Cartas (alemão – Schafkopf); canastra; pife; escova; Jogo do Bolão; Jogo da Bocha Campeira (Bocha); Jogo da Bocha 48; Jogo de Tava; Tetarfe; Jogo do Truco Cego; Jogo de Truco de Amostra.

Na introdução, procurei não apenas contextualizar a pesquisa, mas também indicar aspectos teóricos e metodológicos que orientaram a construção deste trabalho. Espero, com isso, que a pesquisa possa contribuir para que o conhecimento sobre as práticas dos esportes campeiros femininos seja disseminado entre os tradicionalistas e demais interessados.

2 OS JOGOS ESPORTIVOS EM UMA REGIÃO DE IMIGRAÇÃO

Como indica a Nota de Instrução 13/2025, da Vice-Presidência de Cultura do MTG, já referida na introdução, a presença feminina nos esportes campeiros enriquece nossos usos e costumes, promovendo a continuidade da tradição, reafirmando nossos valores como a igualdade, o respeito e o protagonismo no tradicionalismo. Identificar e investigar o modo como isso foi acontecendo em cada região tradicionalista se torna um exercício que procura evidenciar a atuação das mulheres nesses esportes, valorizando a memória coletiva de muitas comunidades. Esse é o caso da minha cidade, Campo Bom, um município gaúcho colonizado, principalmente, pelos imigrantes alemães.

Para Mazo e Pereira (2013), assim como os imigrantes teuto-brasileiros, os imigrantes portugueses (luso-brasileiros) e os imigrantes italianos (italo-brasileiros) também fundaram suas associações esportivas. Mesmo que algumas práticas figurassem o cotidiano no início do século XIX, a força das associações se solidificou no princípio do século XX. “As associações, além de se constituírem em espaços de práticas esportivas, também

eram lugares de sociabilidade, lazer e preservação da cultura dos imigrantes e seus descendentes” (Mazo; Pereira, 2013, p.16).

O município de Campo Bom foi, como muitos municípios do Vale dos Sinos que compõe a 30ª Região Tradicionalista, colonizado por imigrantes europeus, principalmente, pelos imigrantes alemães, italianos e os lusos. Nesse sentido, pesquisar sobre a prática das mulheres que me antecederam (minha mãe, minhas avós, minhas bisavós) ajuda a entender como nossas tradições, usos e costumes promoveram uma identidade e práticas sociais de convivência, que podemos associar aos primórdios dos jogos campeiros.

Figura 1 – Jogo do Pife com familiares (Eva, Cristina, Amália, Sueli e Ceir)



Fonte: Acervo pessoal da autora.

As minhas avós, Ceir de Souza e Eva Grün, minha mãe, Cristina de Souza, e minha tia avó, Sueli de Oliveira, como consta na figura 1, tem o costume de se reunirem para jogar cartas de baralho. Elas têm o hábito de jogar canastra, mas o que preferem é o pife. São jogos que, mesmo acompanhando com frequência, não costumo jogar sempre com elas. Aprecio o jogo do pife, e para a pesquisa fui aprendendo e conhecendo as regras dos outros tipos de jogos.

Em casa e nas reuniões de família, por vezes jogam apenas as mulheres, enquanto os homens estão preparando as refeições de domingo, ou após o almoço. “Sempre é uma oportunidade pra brincar. Eu tô sempre pronta”, assegura a minha mãe, Cristina de Souza.

Como argumenta Lang (1997) e Souza (2009), com os imigrantes não apenas hábitos e costumes profissionais, religiosos e sociais foram agregados ao cotidiano da população, mas também os jogos, que foram improvisados por mulheres e crianças, principalmente as damas da cidade.

Entrevistando diferentes mulheres da comunidade de Campo Bom, como consta na figura 2, elas rememoram o bolão e a bocha, bem como destacam um jogo de tradição germânica, que até então eu não conhecia, o *Schafkopf* ou *Schfkopf*, ou como elas mencionaram “cabeça de ovelha”.

Figura 2 – Mulheres de Campo Bom (Helena, Maria, Noemia, Maria Ávila)



Fonte: Acervo pessoal da autora.

A conversa foi no espaço da minha cidade, identificado como Recanto dos Jovens Há Mais Tempo. O grupo de mulheres relatou que se reúnem todos os dias para jogar cartas. Além disso, algumas participam de jogos esportivos, como o Cambio¹, e tendo sido premiadas em competições regionais, representando Campo Bom. Como se pode acompanhar nas fotografias das figuras 2 e 3, enquanto conversamos, elas

¹ É um voleibol adaptado popular entre pessoas com 50+ anos, focado na socialização e prevenção de impactos, onde é permitido segurar a bola e são proibidos saltos. Veja a matéria de destaque da cidade de Campo Bom nessa modalidade em 2026 no 3º Campeonato Feminino de Cambio. Disponível em: <https://www.campobom.rs.gov.br/capao-da-canoa-vence-o-3o-torneio-feminino-de-cambio-de-campo-bom/>. Acesso em 13 de maio de 2026.

seguiram jogando, paravam, em alguns momentos, mas pude perceber que a diversão e a troca de vivências eram mais importantes do que as anotações dos pontos que cada dupla fazia no jogo de canastra².

Figura 3 – Mulheres da comunidade de Campo Bom (Noeli, Edi, Marlene e Leni)



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No momento em que entrevistei as senhoras Noeli, Edi, Marlene, Leni, Helena, Maria, Noemia e Maria Ávila, elas relataram que não sentiam na sociedade diferença ou preconceito em praticar o jogo com os parceiros. Pelo contrário, como relata Marlene, “aprendi com meu pai, desde

² É um dos jogos mais populares no Brasil. O objetivo é formar canastras (seqüências de 7 ou mais cartas) e bater antes do adversário. Em muitas regiões do país, Canastra e Buraco são nomes diferentes para a mesma família de jogos. Disponível em: https://www.jogosdorei.com.br/regras-canastra.php?gad_source=1&gad_campaignid=23631222409&gbraid=0AAAAADwuqHVVI.5iXl0cNMjQLn4o6kNeC&gclid=CjwKCAjwwpDQBhAuEiwAa-4Wowm1L_shGuIJ59Sy8g28BM2OnjiWj84XwHwPHulP2dHbeI5vhbxaRoCIz4QAvD_BwE. Acesso em 13 de maio de 2026.

criança jogava cartas”. A prática do jogo é memória presente dos dias de domingo, das reuniões e encontros de família, um jogo familiar que integrava pais e filhos, ou jogo de adultos, os casais de compadres, como relembra Noeli, ou ainda as brincadeiras entre primos, como menciona Leni. Além desses jogos, Edi lembra que jogavam “burro deitado e burro em pé”³, um jogo mais voltado para crianças.

Algumas das entrevistadas já são viúvas, outras optaram pelo esporte para ocupar o tempo e a mente, pois estão aposentadas e essa atividade passa a ser uma prática que ocupa o tempo, atribui lazer e possibilita o encontro com amigos. Algumas frequentam esse espaço da cidade acompanhadas de seus esposos, eles também se reúnem para jogar bocha ou para o carteadado, como relata Edi, que joga também a bocha mista com seu marido.

O jogo de cartas apareceu como uma prática esportiva comum aos 42 entrevistados. Contudo, algo chamou minha atenção ao entrevistar a Isoldi M. Callegaro: como minhas avós e tias, que se reúnem para o carteadado, ela usou a expressão “Vamos rezar nesse final de semana?”, ao que a outra prima respondia “Já estou tirando a mesa pra nós começar a rezar”. Isoldi (2026), figura 15, menciona que elas combinavam, ao se reunirem com as primas, que essa era uma insígnia para jogar canastra!

3 Também conhecido como jogo do porco. É um jogo de cartas rápido e tradicional, focado em agilidade para se livrar das cartas e formar conjuntos de quatro cartas iguais (quadras). O objetivo é não ser o último a baixar as cartas. Disponível em: <https://sojogo.pt/arquivo/burro/>. Acesso em 13 de maio de 2026.

2.1 O *Schafkopf*

O *Schafkopf* (ou *Schafkopf*), como ilustra a figura 4, é um popular jogo de cartas alemão de vazas. É conhecido por ser jogado com 32 cartas (às vezes 24), por quatro jogadores. O jogo é tradicional, barulhento e pode ter regras diferentes, dependendo da região, sendo popular inclusive em municípios do Vale dos Sinos, RS. Para Gais (2023), é um jogo que integra as comunidades rurais, No século XVIII, havia práticas no Palatinado (termo usado por muitos estados dentro do Sacro império Romano-Germânico), chamadas de *Alte Schoofkopf*, *Bauernstoss*, *Mucken* e *Bierkopf*, que devem ser reconhecidas como exercícios socioesportivos introdutórios ao *schkopf*, não visto como um esporte, mas como práticas sociais de lazer.

Traduzido do alemão como “cabeça de ovelha” ou, como indicado no cadernos Piá (2019, 24 de abril), “cabeça de carneiro”, o jogo de cartas passa de geração à geração em famílias descendentes de alemães. Jogo com 24 cartas, do 9 até o Ases, sendo que dama, valete e paus são considerados trunfos e são as cartas que mais velem. É um jogo bem antigo e que termina em dez a quinze segundos (Kroetz, 2019)⁴. A pontuação é assim contabilizada: Ases – 11 pontos; 10 – 10 pontos; Reis – 4 pontos; Damas – 3 pontos e Valetes – 2 pontos.

4 Vídeo entrevista Sérgio Kroetz para TV Jornal NH. Novo Hamburgo, em 30 de julho de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FvIIIRabuTc0>. Acesso em 29 de abril de 2026.

Figura 4 – Jogo do *Schafkopf*.

Fonte: Kroetz, 2019, s.p.

Para Brandenburg (2024), trata-se de um jogo de cartas caracterizado por regras pontuais que promovem a integração, principalmente pelo som forte da carta sendo jogada na mesa. É jogado com baralho de 20 cartas (Copas, Espadas, Ouros e Paus, sendo os coringas excluídos). Geralmente jogado por quatro jogadores individualmente ou em duas duplas, podendo haver variações para três, cinco e até seis jogadores. Se os jogadores estiverem entre cinco, cada participante receberá quatro cartas; quando disputado entre quatro pessoas, cada um recebe cinco cartas.

O objetivo do jogo é ganhar rodadas, os “trincks”, e acumular pontos. O primeiro jogador lança uma carta qualquer, os demais em ordem devem mostrar uma do mesmo naipe, se tiverem. A pessoa que apresentar a maior, vence. Assim, segue até acabarem as cartas. As partidas são muito rápidas, geralmente duram de 10 a 15 segundos. De acordo

com Brandenburg (2024), o jogo é mais do que uma simples partida de cartas, representa uma tradição que une amigos e familiares. Ele mantém vivas as tradições e proporciona uma ligação cultural entre gerações de descendentes alemães, embora não seja tão conhecido entre os jovens.

Para Brandenburg (2024, s.p.), existem variações das regras, por exemplo:

Sauspiel: Um dos jogadores escolhe um parceiro e joga contra os outros dois.

Solo: Um jogador joga sozinho contra os outros, escolhendo um trunfo. **Wenz:** Similar ao solo, mas com um conjunto diferente de trunfos (geralmente os Valetes).

O jogo é sempre feito da esquerda para a direita e os parceiros que estão com as damas pretas jogam juntos. O jogador que possuir as duas Damas Pretas terá como parceiro o colega que possuir a Dama de Copas. O jogador que tiver com três Damas será obrigado a jogar Solo. A partida termina com a contagem dos pontos. O perdedor (aquele que atingir acima de 30 pontos), “*Jang*”, pagará o mínimo. Se não atingiu os 30 pontos, “*Schnira*”, pagará o dobro e, se não fizer nenhuma vaza, contribuirá em triplo. No caso de ter sido jogo Solo, o pagamento será em dobro, seja pelo solista, se perder a rodada, ou pelos seus adversários, se o solo for vencedor (Cadernos Piá, 2019, p. 5).

2.2 O Jogo do bolão

Para Lang (1997), os clubes de grupos de bolão começaram a ganhar importância em Campo Bom a partir de 1880, quando se popularizaram nas comunidades teuto-brasileira. Eles decorriam da necessidade de opções esportivas e recreativas para os moradores, com propósito de romper com a rotina das atividades coloniais, e figuravam ao lado das atividades de “baracho, caçadas e jogos de bilhar, que pareciam não mais preencher as diversas necessidades recreativas”. Mas, o auge foi no período pós-guerras (1919-1939):

Quando uma enormidade de canchas e grupos de bolão se constituíram e formaram-se pelas zonas de colonização germânica. Os Clubes de Bolão surgiram na proporção da existência de canchas, que tanto foram edificadas por comerciantes como sociedades recreativas. A exploração comercial, com a venda de bebidas e comidas, foram razão para promoção de jogos de lazer, que poderiam ser competidos em meio à grandes campeonatos. (Lang, 1997, p. 179).

Em Campo Bom, as canchas ganharam espaço na Sociedade Concórdia (atual Clube 15 de Novembro), que em 1918 inaugurou suas instalações esportivas. Além disso, outros clubes menores surgiram, como o Clube Rio Branco, Clube Recreativo e Cultural Oriente.

A localidade de Quatro Colônias igualmente improvisou sua cancha que acabou, no final da década de vinte, construída em meio a um arvoredo do loteiro de Reinaldo Lauer e tornou-se o principal ponto de encontro dos moradores. (LANG, 1997, p. 180).

Eu tive a oportunidade de entrevistar alguns moradores da minha cidade que puderam me explicar melhor sobre o jogo do bolão e como ele também influenciou a prática do jogo de bocha. Conversei com a Ramona Zama, responsável pelo Bolão Feminino do Clube 15 de Novembro de Campo Bom, e com Marlene Faccin e seu esposo José Faccin, do Clube Recreativo e Cultural Oriente, também do mesmo município.

Sobre o Jogo de Bolão, José e Marlene Faccin relembram que sempre participavam dos campeonatos mistos, mas que existe campeonato feminino e masculino. Nos mistos, geralmente jogam em casais. Contudo, Marlene recorda que Ramona é uma grande incentivadora em Campo Bom e é destaque no Estado, pois é campeã na sua categoria.

José Faccin (2026) acrescenta que “o bolão aqui acho que começou antes, lá em mil novecentos e antigamente, [...] mas em 86 que começou aquela automatização. Daí tinha as empresas que jogavam bolão, as empresas Schmidt, Catleia e depois foi se tornando, criando esses grupos”. Ele também me levou para conhecer as instalações e a galeria de fotografias que conta um pouco da história do Clube Oriente e também me explicou sobre o modo como se joga o bolão.

Figura 5 – Marlene e José Faccin



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Sobre o espaço do bolão no Clube Oriente, Marlene me explicou a diferença do tamanho das bolas (que são de no máximo 11kg e 23 centímetros de diâmetro). Ela ressaltou que, quanto menor for a bola, pior é realizar a jogada, pois fica muito leve. A bola pequena é a de 16 centímetros de diâmetro, tipo uma bola de bocha, mas no bolão é diferente, pois tem buracos para agarrar, como se identifica na figura 6. Marlene ainda recorda que havia o carteado, os associados se reuniam semanalmente até que, com a chegada da Pandemia

COVID-19⁵, isso diminuiu, mas as atividades estão sendo retomadas.

Figura 6 – Marlene Faccin explicando sobre o bolão



Fonte: Acervo pessoal da autora.

José ressaltou que havia a escolha da Rainha, Rei, Cavaleiros, Primeira e Segunda Dama do Bolão, e o Clube Oriente era muito ativo, com um imenso grupo de famílias participantes. A figura 7 apresenta troféus, quadros e uma galeria com memórias que figuram a parte da entrada do setor de bolão que ainda existe na sede do clube. Segundo Marlene e José,

⁵ A COVID-19 foi uma infecção respiratória aguda altamente transmissível, causada pelo coronavírus SARS-CoV-2. Identificada inicialmente no final de 2019, a doença espalhou-se rapidamente pelo mundo e provocou uma pandemia de proporções globais. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/pandemia-de-covid-19.htm> Acesso em 12 maio de 2026.

eles estão realizando um grande esforço para retomar essa dinamicidade e movimento de sócios que havia.

Fotografia 7 – Explicação de José Faccin sobre história do bolão



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Em relação ao bolão do Clube 15 de Novembro, que ainda funciona ativamente na cidade, eu conversei com Ramona Zama, figura 8. Ela relatou que participou, quando criança, do CTG M'Bororé, mas que sua dedicação foi convergindo para o esporte do bolão, pois como define: “[...] eu nasci dentro do bolão. A minha mãe joga desde sempre. Na verdade, eu tenho dois filhos que também jogam. E eles são a quinta geração da

família que joga bolão. A minha bisavó jogava, daí a minha avó, minha mãe, eu e os meus filhos agora também jogam”. Ramona começou a jogar com aproximadamente 12 anos de idade e atualmente é a campeã estadual de bolão na categoria feminina, como se identifica na fotografia da figura 8, com troféu da Federação Gaúcha de Bolão, da Copa RS.

Em relação ao questionamento sobre os desafios, ela ressalta o pouco investimento e incentivo que os clubes e a própria sociedade destinam ao esporte. Afirmo que é muito caro, mas entende a prática como um investimento saudável para que os filhos pratiquem. Nesse sentido, ela, como coordenadora do bolão feminino do clube, realiza promoções e atividades, como campeonatos regionais e locais para incentivar novos integrantes e para sensibilizar a comunidade, e resume “a gente brinca que o bolão, ele... está no sangue!”.

Como foi lembrando por Marlene e José, Ramona também indica que há diferentes modalidades: masculino, feminino e de diferentes níveis, bem como com tipos diferentes de bola. O 15 de Novembro tem o bolão que é jogado com a bola 16. Ela acrescenta que o jogo do bolão é um jogo de sincronismo. É um esporte de precisão, pois, de acordo com Ramona “tem todo um sincronismo da passada para largar a bola onde tu tens que largar. Mas, como disse, cada cancha é diferente uma da outra. Eu posso chegar num lugar e fazer o máximo, que é 180 pontos, pois jogamos em quatro pistas, cinco bolas em cada e são nove pinos”.

Fotografia 8 – Ramona Zama do Clube 15 de Novembro



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Sobre as regras, de acordo com o blog Braço de ouro⁶, é considerada uma modalidade esportiva composta de uma pista de madeira, bolas de arremesso feitas de madeira ou resina e nove pinos de plástico ou madeira. O objetivo do jogador é arremessar as bolas na pista de madeira e acertar o

⁶ <https://obrcodeouro.blogspot.com/> Acesso em 16 de maio de 2026.

maior número possível de pinos. Marlene indica que há clubes com duas pistas e alguns com até quatro. A competição onde tem quatro canchas é com cinco bolas. O atleta joga 20 bolas: dez bolas em cada pista onde são duas pistas, e cinco bolas onde tem quatro pistas. A primeira bola é uma experiência, em qualquer campeonato. Só vale se for nove. Se não for nove, se joga mais cinco e daí o que cair conta.

Ramona (2026), conclui sua entrevista afirmando que “o bolão é um jogo de família, um jogo de amizade, o esporte da alegria. Tem cobranças, porque a gente joga competições, mas a primeira ideia é se divertir”.

Ao realizar essa pesquisa com a comunidade e conhecer sobre outros jogos que constituem a história das práticas esportivas femininas na minha cidade, pude conhecer melhor esses jogos tradicionais e a influência que os imigrantes e os povos formadores desempenharam nos esportes campeiros. Em Campo Bom, o bolão figurou lado a lado com a bocha, como lembraram José e Marlene, mas também percebi que os jogos de cartas, como o pife, a canastra e o Schafkopf, envolviam os membros da família, por vezes, integrando homens e mulheres. Entendi que as marcas do patriarcalismo, muito presentes em nossa sociedade, nem sempre figuraram essa divisão de forma tão demarcada, o que pode configurar uma singularidade, dado o número de pessoas com quem eu conversei e o que os resultados desta pesquisa apresentam. Também pude perceber que nem sempre essas mulheres entrevistadas se sentiram discriminadas ou excluídas, por

vezes, elas mesmo é que escolhiam se reunir e jogar com as amigas, comadres ou integrantes da família, como é o caso das minhas avós.

3 A MULHER TRADICIONALISTA E OS ESPORTES CAMPEIROS

A partir dos objetivos da proposição do tema anual do MTG para 2026, em que se pretende estimular práticas culturais que valorizem a dignidade humana e respeitem os direitos das mulheres, com base na promoção dos cinco eixos de atuação, bem como incentivar o protagonismo feminino e o reconhecimento de lideranças femininas no meio tradicionalista, busco, com a realização desta pesquisa, identificar momentos em que o próprio MTG, em sua perspectiva histórica, foi integrando a mulher no tradicionalismo.

A mulher no Rio Grande do Sul foi, no passado, a responsável pela manutenção das tradições, dos usos e costumes que caracterizam o habitante do pampa gaúcho. Hoje, ela é o sustentáculo no trato dos problemas que afetam a sociedade moderna, caracterizada por uma atividade predominantemente masculina e que a coloca, apesar de sua importância, num plano secundário de decisões. Mas em nenhum momento, ao longo da nossa história, a gaúcha deixou de ter o seu destaque, como por exemplo, na defesa do nosso território como no caso, da Guerra dos Farrapos. (Sant’Ana, 2006, p. 7).

Nesse sentido, aprofundando a discussão da relevância que as mulheres ocuparam em diferentes espaços do MTG,

Fraga Cirne (2017) contribui com reflexão a partir de ações que vêm sendo empreendidas, especialmente nas últimas duas décadas, referentes a homenagens e valorização do espaço das mulheres no tradicionalismo. Desde as pioneiras Marília e Ludemilla Zarrans, que representaram a mulher gaúcha e são consideradas as primeiras prendas do “35” CTG e do próprio movimento, muitas ações foram empreendidas para que esse espaço fosse legitimado pelas mulheres. Desse modo, em 1949 foi realizada a primeira reunião em que mulheres tiveram participação na entidade. A primeira posteira da invernada das prendas foi Lory Meireles Kerpen. Já em 1950, houve a primeira participação das mulheres em um desfile a cavalo, com as prendas Damásia Steinmetz, Nora Dutra Ferreira e Lia Eilert dos Santos. Em 1960, foi criado o Departamento de Senhoras.

A primeira mulher conselheira, em 1965, foi Vera Maria Weber. Após a criação do Movimento Tradicionalista Gaúcho, em 1966, Lilian Argentina Braga Marques foi eleita para o primeiro Conselho, sendo, portanto, a primeira mulher Conselheira do MTG (Fraga Cirne, 2017).

No que se refere ao espaço de liderança, a primeira mulher coordenadora, na época das Zonas Tradicionalista, em 1960, foi Sônia Geyer Schemalle, representando a 2ª Zona Tradicionalista. E como coordenadora do MTG, a primeira foi a representante da 17ª Região Tradicionalista, Mariluza de Souza Peixoto. Em 2004, pela primeira vez, no 49º Congresso Tradicionalista, realizado na cidade de Bagé, teve uma mulher na direção dos trabalhos, Maria Izabel Trindade de Moura, passando a ser a primeira mulher presidente de um Congresso Tradicionalista (Fraga Cirne, 2017).

Desse modo, não raras são as manifestações, no curso da história, que evidenciam a tentativa de valorização da mulher. Em 2000, por exemplo, o tema dos festejos Farroupilha foi “A mulher gaúcha”; em 2002, “A mulher”; em 2021, “Caminhos de Anita”. Além disso, registra-se que a partir de 2006, passou-se a escolher patronos ou patronas da Semana Farroupilha. Nesse sentido, tivemos como patrona, em 2012, Nilza Lessa; em 2017, Elma Nunes de Sant’ana; em 2020, Alessandra Carvalho da Motta; em 2021, Liliana Cardoso; em 2023, Maria Luiza Benitez; em 2026, Marianita Ortaça.

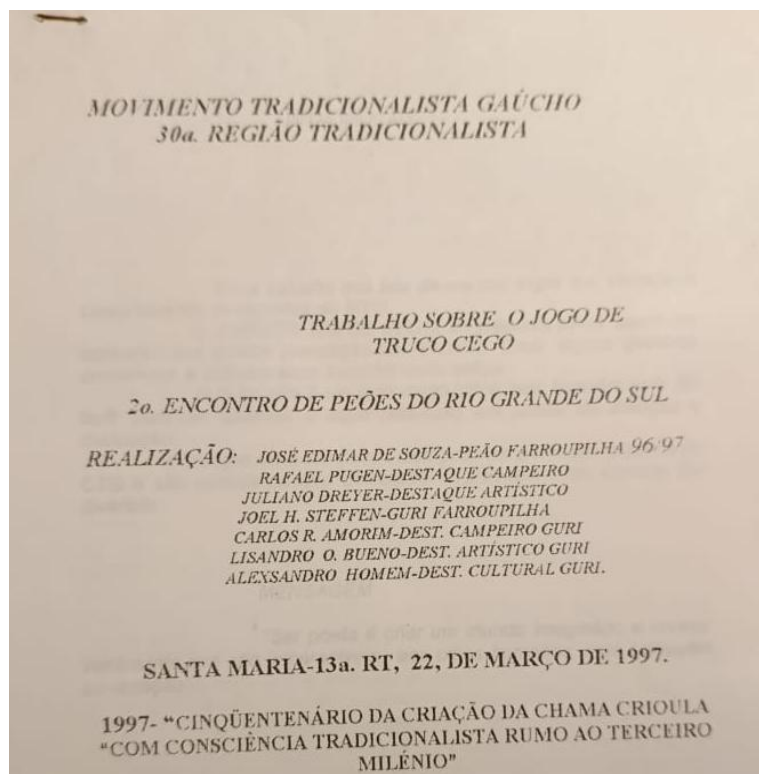
Há ainda no movimento tradicionalista, outras homenagens, cujo espaço conquistado pela mulher se evidencia, como as comendas, medalhas e também outras iniciativas, como o Troféu Mulher, foram criadas pelo governo do Estado, em 2008.

Em relação à 30ª Região Tradicionalista, composta por doze cidades (Novo Hamburgo, onde se localiza a sede da Região, Campo Bom, Sapiranga, Araricá, Nova Hartz, Dois Irmãos, Santa Maria do Herval, Morro Reuter, Presidente Lucena, Ivoti, Lindolfo Collor e Estância Velha), destaca-se que ela foi oficialmente reconhecida na 32ª Convenção Tradicionalista Gaúcha, no dia 26 de julho de 1991, na cidade de Pedro Osório. De acordo com Mendes (2023), o senhor Nelson Ortácio assumiu a coordenação interina, até que fosse realizada a eleição para a escolha do Coordenador.

Considerando a presença das mulheres na coordenadoria dessa região, destaco que na terceira gestão ocorreu com a presença oficial de mulheres assumindo a função de Primeira secretária: Maria Cristina Santos Silva e Sidnei Terezinha Kirsch; Posteira artística Marilda Morem e Coordenadora Cultural Tânia Helena Goulart, isso em 1994. No ano de 1995, foi eleita

a primeira coordenadora, Bina Quadros; em 2008, Ereni Terezinha Boff e em 2009, Rosângela Bianchi Daros. Nas coordenações de diretoria ou departamento campeiro e de esportes ainda não houve, no histórico da região, conforme consta na obra de Mendes (2023), nenhuma mulher ocupando essas funções. Nesse sentido, ao investigar sobre os primórdios das atividades esportivas, conforme indicado na Nota de instrução 13/2025, identifiquei que essa prática foi introduzida na 30ª RT a partir do projeto de pesquisa realizado pelo 1º Peão Farroupilha, José Edimar de Souza, entre 1996 e 1997, como identifica a figura 9.

Figura 9 – Capa da pesquisa realizada por José Edimar de Souza.



Fonte: Acervo pessoal de José Edimar de Souza.

Na década de 1990, especialmente em 1996, o tema anual debatido foi a “Consciência tradicionalista”. De acordo com José Edimar de Souza (2026), havia uma atenção especial dos dirigentes do Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) para oportunizar outras atividades à juventude, como uma alternativa a algumas práticas que circundavam os galpões. A temática da consciência tradicionalista estava direcionada ao cuidado com o consumo de álcool e também de outras práticas que não condizem com os valores do tradicionalismo gaúcho.

Figura 10 – Entrevista com José Edimar de Souza



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Em entrevista, o peão José Edimar de Souza, figura 10, ressalta que foi solicitado pela gestão estadual de

peões, por meio de sorteio, a realização de uma pesquisa sobre os jogos esportivos.

A nossa região pesquisou sobre o Truco. Como Peão Farroupilha, conduzi, com a primeira gestão de peões, essa investigação. Inicialmente realizei a pesquisa teórica e depois fomos para a outra etapa que era aprender a jogar. Rapidamente estávamos jogando e isso começou a ser frequente entre os peões. Não apenas nos bailes, mas nos encontros e reuniões isso passou a ser recorrente (Souza, 2026, entrevista).

Além disso, consegui localizar o trabalho que foi apresentado pelo Peão Farroupilha José Edimar de Souza em Santa Maria, 13ª RT, em 22 de março de 1997, na ocasião em que aconteceu o 2º Encontro Estadual de Peões do Rio Grande do Sul. Segundo o documento, em 1996, na internada artística e cultural, esse esporte campeiro era pouco conhecido. A pesquisa realizada naquela época baseou-se especialmente no regulamento oficial, o qual afirma que “O jogo de truco tem como finalidades, num lazer sadio, criar novas amizades, oportunizar a confraternização entre gaúchos e prendas”. A presença da preservação e dos costumes, das tradições do povo gaúcho aparecem, nesse sentido, agregando prendas e peões, mesmo que as competições na Festa Campeira do Rio Grande do Sul (FECARS) não tivessem as modalidades femininas e/ou mistas.

Sobre esse período, alguns entrevistados também rememoram esse fato, do início dos jogos esportivos campeiros ingressando nos galpões da 30ª RT. Em entrevista, Camile e Leomar Lima, Gênisfer e Fernando Engers recordam que no final da década de 1990 houve a primeira participação de um

trio de truco na FECARS, constituído por Leomar e Leandro Lima e também por Fernando Engers (trio Bem Biguano). Esse movimento envolvia as suas atuais esposas, que na época Camile e Gênisfer acompanhavam como namoradas os campeonatos em que o trio participava.

Fernando Engers (2026), esposo da atual vice-prefeita de Campo Bom, Gênisfer Engers, que foi também 1ª Prenda Mirim da 30ª RT, destaca que:

(...) esse movimento começou a ganhar força nas regiões de Santa Maria e na 1ª RT (Porto Alegre, Gravataí e Cachoeirinha) e a gente começou a participar. Em 2001, ficar em 3º lugar na FECARS foi o maior título, até então, conquistado pela nossa região. Em 2003, a gente se consagrou campeão estadual no Truco Cego e participou, em Sorriso, no Mato Grosso, no campeonato brasileiro.

Figura 11 – Entrevista com Fernando Engers



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Nesse sentido, Gênisfer (2026), que ocupou muitos lugares de destaque em Campo Bom, relembra que a participação e atuação no meio tradicionalista foi muito importante para que adquirisse confiança, disciplina e a experiência que a gestão de prenda regional exige e contribuiu para que ela estivesse sempre envolvida com as questões da mulher e do universo feminino. Ela foi a primeira mulher a presidir a Câmara de Vereadores e primeira Secretária de Obras de Campo Bom. Como jogadora de truco, ela participou de um campeonato e conquistou o segundo lugar.

Figura 12 – entrevista com Gênisfer Engers



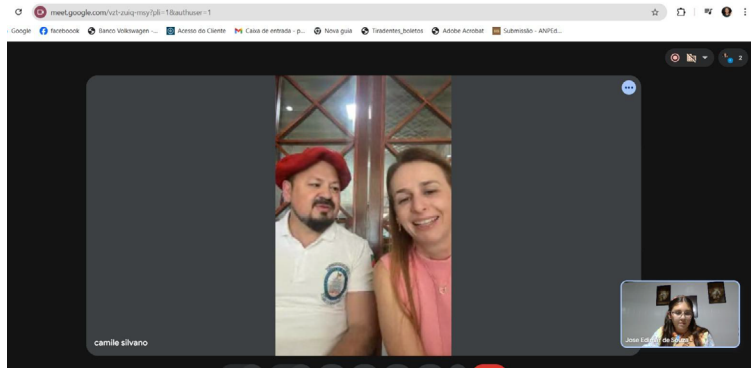
Fonte: Acervo pessoal da autora.

Gênisfer (2026) lembra ainda que, como ela, Camile e a Gabriele Vargas (na época namorada do Leandro), acompanhavam o trio *Bem Biguano* e acabavam jogando as três. Na época não era muito comum ter mulheres jogando, “era muitos homens gritando”, mas “por acompanhar, a gente aprendeu a jogar e acabava jogando de brincadeira”. Segundo ela, “havia algumas pessoas que diziam que nós estávamos ali porque tínhamos ciúmes dos nossos namorados, na verdade acompanhávamos porque apreciávamos o jogo e queríamos muito aprender”.

Fernando (2026), que já foi coordenador de esportes campeiros da 30ª RT, percebe “que a mulher tem galgado muitos espaços nos últimos anos. É um movimento mais recente, mas elas têm uma importância fundamental, especialmente na Bocha Campeira, tem inclusive vários trios de mulheres e também trios mistos.” Ele ainda relembra que no caso do Truco, ele já participa há muitos anos, é algo muito recente, um número bem menor de mulheres participando, nos demais esportes entende que a participação seja maior.

Camile (2026) reforça que havia a intenção de jogar torneios, mas “faltava um pouquinho de coragem, porque naquela época não era tão comum mulheres participar”. Leomar retoma que costumavam jogar com trios mistos. Lembra que jogaram um campeonato na FECARS com o “trio de Ouro, eles são de Gravataí, eu acho, eram da 1ª RT. Eles eram bem famosos na época, era pai, mãe e dois filhos, jogavam o trio”.

Figura 13 – Entrevista com Camile e Leomar Lima.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Camile (2026) rememora ainda que “o homem que pegava a mulher, ele não queria perder. Para ele era vergonhoso perder pra uma mulher”. Leomar reitera, afirmando que “era muito difícil jogar com mulher, pois nunca sabiam quando ela estava blefando ou jogando, pois elas vinham jogar conosco e quando nós falávamos truco elas diziam ‘só um pouquinho’, daí ela pegava o batom, passava o batom, e fazia o esquema antes de responder”. Elas usavam outras estratégias resume. Camile (2026) e Leomar (2026) terminam a entrevista ressaltando que, nos esportes campeiros, como no Truco, tudo era saudável, se houvesse algum tipo de disputa, era dentro do esperado, mas entendem que o que está acontecendo na atualidade no Rio Grande do Sul é algo diferente e que, nesses casos, é preciso muita atenção e respeito com as mulheres e que os CTGs podem contribuir para desconstruir essas representações que existem sobre o gaúcho machista e a mulher frágil.

4 A EXPERIÊNCIA FEMININA NOS ESPORTES CAMPEIROS

Halbwachs (2006) considera que os entrecruzamentos e as recorrências de memórias são produtoras de uma possível verdade e que se fortalecem na medida em que as lembranças se multiplicam pelos membros do grupo. Além disso, a passagem do tempo percebida a partir das memórias possibilita conhecer e compreender como as características históricas e sociais, que identificam um grupo específico, foram construídas pelas interações e/ou desenvolvimento de experiências que os grupos vinculam às suas histórias.

Pesavento (2006) acrescenta que a história e a memória são narrativas que contribuem para referir formas de dizer o mundo e de olhar o real. Explicam ainda que elas procuram contribuir para interpretar e significar as práticas e experiências vivenciadas pelas pessoas.

Em relação ao conceito de experiência, considera-se aquilo que nos acontece e nos transforma, não como mera vivência ou acúmulo de informações, mas como um encontro que produz sentido e mudança. A experiência é o espaço onde o sujeito se constitui e se reinscreve no mundo, como argumenta Larrosa (2002).

Tendo em vista que, nas entrevistas, as pessoas rememoram suas experiências, ao relatarem o que conheciam e como praticam os jogos esportivos campeiros, este capítulo está organizado de modo a apresentar os registros sobre o truco cego, truco de amostra, solo, tava, TETARFE, bocha campeira e bocha 48.

Para Marques *et al* (1992, p. 147) a diversão do gaúcho volta-se também para os jogos, como “futebol de meia cancha, bocha, tava, rinha de galo, corridas de cavalo (canha reta). Além desses, nota-se o interesse pelos jogos de dados (general) e cartas (truco, escola, solo) e outros (víspora, moinho, damas)”. Tais aspectos também foram lembrados pelos entrevistados. Os jogos populares são, em essência, um modo de conhecer sobre determinados espaços e tempos e como viviam nesses diferentes contextos.

Garcia e Marques (1991) argumentam que o jogo representa um entretenimento, um momento de descanso e uma forma de evadir da rotina diária. Nas atividades que envolvem jogos esportivos, é possível identificar que os participantes aprendem com a prática e com as novas experiências vivenciadas. Nesse sentido, o jogo como forma de comportamento recreativo, geralmente formado e partilhado por vários participantes, costuma ser uma atividade social.

Os jogos são classificados de diferentes maneiras no Rio Grande do Sul, podem ser de cartas, de tabuleiro, de habilidades, memória, movimentos, arremesso, precisão, sincronização ou de apanhar, como se identifica nos jogos esportivos investigados neste trabalho (Garcia; Marques,

1991). Os jogos ainda fortalecem nossos hábitos e costumes, bem como estimulam a inteligência, desenvolvendo saberes e conhecimentos.

Para Secchi (2024), nos jogos é possível intervir artefatos diversos, especialmente aqueles associados ao contexto e a cultura.

As nossas tradições são as de todos os povos colonizados por portugueses e espanhóis. Não temos gaúchos na árvore genealógica ou, se os temos, são em tão diminuto número que desaparecem no conjunto. (Cortes, 1994, p. 21).

Nesse sentido, as contribuições dos esportes campeiros no nosso estado receberam influência de diferentes grupos étnicos e compõem, na contemporaneidade, uma prática que se encontra incorporada às nossas tradições.

Como jovem prenda da minha entidade, orientada pelo mesmo espírito que os jovens do Partenon Literário, que a partir do final do século XIX contribuíram para disseminar as bases iniciais do nativismo, do regionalismo e do modo de vida do gaúcho, e com a mesma motivação de Côrtes (1994, p. 41), quando assinala que “queríamos também o direito de fixar as nossas coisas, de preservá-las, de valorizá-las dignamente”, entendo que esta pesquisa pode colaborar para ampliar o conhecimento sobre as práticas de jogos esportivos em nossas entidades tradicionalistas.

Essas práticas estão diretamente ligadas aos primórdios do nosso Movimento Tradicionalista Gaúcho, pois a partir do movimento empreendido pelos jovens do Colégio Júlio de

Castilhos, de Porto Alegre, na década de 1940, se imprimiram na memória os pilares do tradicionalismo gaúcho. É preciso ainda recuperar o contexto em que isso aconteceu: um mundo pós-guerra que procurava recuperar a história, as tradições e os costumes em defesa do avanço do estrangeirismo e da tentativa de aculturação americana nos modos de ser, agir e pensar. Portanto, buscar compor uma memória sobre a prática dos jogos esportivos na 30ª RT é uma forma de colocarmos a tradição em movimento, garantindo que nossa cultura e o tradicionalismo se perpetue, e os saberes e as experiências sejam divulgados e conhecidos por outras gerações.

4.1 O Truco cego e o Truco de amostra

Na prática do esporte campeão podemos considerar que o jogo é uma atividade competitiva, que tem como meta atingir o objetivo de vencer um adversário. Além disso, sobre a teoria dos jogos, Secchi (2024, p. 76) indica que eles “servem como modalidade terapêutica, contribuindo para construção da personalidade (...) excelente exercício preparatório para a vida adulta como meio de extravasar excesso de energias e vitalidade que leva o jogo”.

Para Secchi (2025), o Truco e a Tava são contribuições dos imigrantes espanhóis à nossa cultura. Barcelos (2018) acrescenta que o Truco é um esporte que está entre os jogos de cartas mais populares da atualidade. Formado por trios, cada jogador recebe três cartas de um baralho espanhol e duelam entre equipes.

Barcelos (2018) argumenta que o Truco não é um jogo que faz distinção de gênero ou idade, mas os homens ainda são maioria na sua prática. Ela ressalta que, como é um jogo com muitos gritos e intimidações, talvez seja este um dos motivos que tenha afastado por muito tempo a participação feminina. Da mesma forma, argumenta que desde 2016 o MTG tem procurado inibir comportamentos ofensivos durante as partidas e vem ajustado a regulamentação para que a participação das mulheres pudesse crescer. Esses aspectos foram confirmados pelas minhas entrevistas, por exemplo, nas narrativas de Dienifer (2026), Laura (2026), Gêniifer (2026), entre outras.

Os jogos de truco cego são famosos pela confusão durante as partidas: gritos altos, batidas de mão nas mesas, truqueiros ficando em pé em forma de desafio, entre tantas outras formas. Entretanto, alguns comportamentos durante o jogo causam certas penalidades, assim como disposto no regulamento do MTG. Por vezes, somente um jogador é punido, mas também há sanções para a equipe, prejudicando a posição e imagem da entidade (Warken, 2025).

Para Goulart (2009), o truco é um jogo de cartas muito popular no sul da América do Sul, mais precisamente no Rio Grande do Sul. É bastante popular tanto na capital dos gaúchos, Porto Alegre, quanto no interior do estado. É jogado com baralho espanhol de 40 cartas. O truco cego de tradição nunca é jogado à dinheiro. Joga-se o melhor de três rodadas e também os pontos das cartas com Envido e Flor.

As partidas são jogadas em 24 tentos corridos, sendo que os primeiros 12 tentos serão os “MALOS”, e os 12 restantes os “BUENOS”, e o jogador que fizer essa pontuação é considerado vencedor. Pode ser jogado em duplas, trios ou quartetos. As partidas serão combinadas, isto é, começa-se jogando um grupo contra outro (mão geral ou roda), para na volta seguinte jogar, individualmente, cada jogador com o seu contrário, sentado no lugar oposto (testa), assim se alternarão as duas formas, até que falem seis tentos para o final da partida, pois a partir de então todas as mãos seguintes seguirão mão geral ou roda. Sairá jogando a mão e continuará o seguinte, até que todos tenham jogado. Os pontos ganhos pela testa engrossarão o monte obtido pelo grupo ao qual pertence (Goulart, 2009).

No Truco Cego, as cartas mais fortes do jogo são sempre as mesmas, independentemente da rodada. A ordem de força principal é: Ás de Espada (Espadão), Ás de Basto, 7 de Espada e 7 de Ouro. Não existe nenhuma carta virada na mesa para ditar o naipe mais forte. E impera no jogo a linguagem dos sinais corporais. Como os parceiros não podem olhar as cartas uns dos outros, eles usam piscadelas, movimentos de boca e sobranceiras para avisar o jogo que têm em mãos.

Em relação às regras gerais, podemos citar: Carta Jogada é aquela que tenha sido posta em sua totalidade sobre a mesa, não podendo ser trocada por outra. Passar as cartas é quando um grupo ou testa, sem jogar nenhuma carta, passar suas cartas sem haver falado ou apostado, o grupo ou o testa contrários anotará dois tentos (um de Envido e outro do Truco) que não mostrará suas cartas, salvo em caso de ter Flor. A Flor é

formada por 3 cartas do mesmo naipe e valem 3 tentos. As cartas jogadas em cada volta devem permanecer de boca pra cima. Ir ao baralho significa jogar as cartas no monte. Tenteio é o pagamento dos tentos que é feito pelos jogadores. Após as cartas jogadas, relacionadas com Envido ou Flor, não tem mais valor algum, apenas com respeito ao Envido, como resposta a outra proposta dos contrários, desde que os companheiros não tenham fechado Quero ou Não Quero. Cada carta tem um valor, a Flor é formada por 3 cartas do mesmo naipe e valem 3 tentos. As cartas valem o número que levam, nenhum naipe tem mais valor do que o outro. As negras não têm valor algum a ser computado (Regulamento MTG, 2026).

Seu Antônio (2026), me explicou que a principal diferença entre o Truco Cego e o Truco de Amostra (ambas variações do truco gaúcho) está na definição das cartas mais fortes do jogo. Enquanto no Truco Cego as cartas mais fortes são fixas, no Truco de Amostra elas variam de acordo com uma carta que fica virada na mesa (Amostra ou Manilha). O naipe dessa carta virada dita quais serão as cartas mais fortes daquela rodada. As cartas mais fortes passam a ser o 2 do mesmo naipe da amostra, seguido pelo 4, 5, 11 e 10. Além disso, no Regulamento do MTG (2026), consta uma série de senhas tradicionais que são identificadas no jogo de Truco de Amostra.

Dienifer (2026), figura 14, ressalta que conhece diferentes modalidades de jogos, como o Tetarfe, Tava, Truco, inclusive já participou de campeonatos e foi premiada nos Jogos Abertos. Ela também pratica

bocha, contudo não como competidora, “joga como brincadeira”. Ela relembra que começou a jogar o truco por conta dos amigos do CTG, quando se reuniam para ensaio. Logo após a janta, os peões costumavam jogar e assim conheceu e aprendeu. “Para participar de forma competitiva, nós queríamos ensinar os outros como fazer [...], a prática do jogo em si. Com isso, a gente criou um trio de meninas para participar do ENECAMP daquele ano, em 2021, criamos um grupo de três prendas”. Os meninos do Departamento de Truco da SG Lomba Grande nos ensinaram a mentir e algumas técnicas do jogo do Truco.

Figura 14 – Entrevista com Dienifer Canabarro



Fonte: Acervo pessoal da autora.

O trio formado por Dienifer, Laura e Carolina, relembra que, No ENECAMP de 2021, eram as únicas mulheres que

estavam pilchadas com a indumentária social e não com a indumentária campeira. A entrada da mulher ainda é difícil, a grande maioria dos homens é que participam dos jogos, segundo Dienifer. Naquele ano, havia outras prendas que participaram pelo ACTG Portal da Serra, mas era misto. Ela ainda indica que dessa entidade há muitas mulheres que participaram na modalidade de bocha, mas desconhece sobre a participação de um trio apenas feminino, da nossa região.

Para Dienifer, há na CBTG vários esportes que são divididos por gênero, mas entende que “não seja necessário dividir, mas sim integrar, entendendo que isso não seja um propósito do MTG dividir os esportes”.

Quando questionei sobre as estratégias que elas utilizavam no jogo, ela relatou que, como estudavam e conheciam elementos das provas escritas das Cirandas Culturais de Prendas, utilizaram os conteúdos para as jogadas. Além disso, Dienifer assim se refere à experiência com o seu trio: “A Carolina Amaral Ehlert, a Laura Oliveira e eu fomos prendas estaduais, isso talvez tenha sido uma fonte de inspiração para que outras prendas participassem dessas atividades”.

Laura, figura 15, indica que o jogo de cartas faz parte da sua história familiar, ela começou jogando Canastra, desde muito pequena. Já o truco e a bocha jogava com os amigos e familiares, pois costumavam ficar em um camping no interior de São Luiz Gonzaga e era uma das atividades de lazer que praticava.

Figura 15 – Entrevista com Laura Oliveira e Isoldi Callegaro

Fonte: Acervo pessoal da autora.

Sobre o Truco, Laura lembra que logo após o primeiro ano da Pandemia, precisava fazer alguma coisa para as crianças não abandonarem o CTG. Não se podia dançar, então ela começou a ensinar as crianças a jogar Truco. Quando ela chegou na SG Lomba Grande as mulheres não jogavam Truco, só homens. Ela e as duas amigas Carol Ehlert e a Dienifer definiram como projeto de vida ensinar as crianças sobre os jogos. Elas foram apadrinhadas pelo trio de Truco “Os Tropeiros” e criaram o grupo “Las Troperitas”, quando

surgiu a oportunidade de participar do ENECAMP. Elas foram o primeiro trio de Truco feminino da Lomba Grande. Ela relata ainda que aprendeu a jogar no convívio familiar e aprendeu a ordem das cartas com o tio.

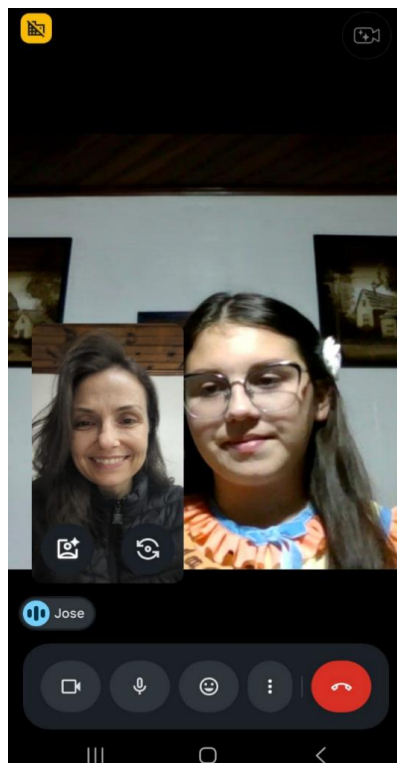
Laura (2026) acrescenta que no Truco, por exemplo, não percebe desvantagem nas competições, por ser mulher. Ela não percebe que as mulheres sejam prejudicadas. Ela ainda defende que há falta de divulgação, não sabe se houve alguma falha no percurso do desenvolvimento dessa área no MTG, mas na Lomba Grande, acredita que se poderia ter incentivado mais a participação dos jovens e das crianças que elas ensinavam em 2021. “Os jogos de cartas são os que, utilizando o baralho de cartas, exigem dos jogadores habilidades de raciocínio e concentração para elaborar jogadas e provar lances que lhes sejam favoráveis.” (Garcia; Marques, 1991, p. 32-33).

Outro aspecto importante é o relato de Camile Silvano Lima (1ª Prenda Juvenil da 30ª RT em 1996 e que atualmente reside na China), ao afirmar que desde a infância o jogo de bocha era uma atividade realizada pelos pais e pelos pais dos amigos. Quando integrante da invernada de danças mirim do Grupo de Artes Nativas Ana Terra, ela relembra “meu primeiro contato com os jogos campeiros acredito que foi a bocha. Desde criança, vendo os pais jogar, mas não jogando torneio. Nunca joguei torneio, sempre treinando com eles”. Ressalta ainda que era comum “os pais deixarem, às vezes, as crianças jogar um pouquinho e conhecer o esporte. Acho que foi o meu primeiro contato, e truco depois, quando eu era prenda juvenil da região”. Sobre o jogo de bocha, lembra

que seus pais Lício e Marlene Silvano, iam jogar em equipe, costumava ir ainda “[...] os pais da Daiana Schmidt, a Nelci e o Luiz Leifheit... e a gente se encontrava lá no M’Bororé pra os adultos jogarem bocha”. Era comum, nas quintas-feiras a realização de jantar no CTG coirmão, onde havia carteados e a prática da bocha, pois eles possuíam cancha.

Camile (2026) relembra que costumava jogar truco com a Gênisfer, a Gabriele Vargas e também com a Carolini, conforme a figura 16.

Figura 16 – Entrevista com Carolini



Fonte: Acervo pessoal da autora

Carolini participa do truco. Ela começou quando era juvenil e não sabia muito como jogar, mas compraram baralho e começaram jogar com as próprias regras e aos poucos os peões sensibilizaram-se e começaram a ensinar as prendas. Elas, de forma insistente e por intuição, ainda com idade de juvenil, começaram a se interessar pelo jogo. A maior dificuldade, quando foram se apropriando, segundo ela é que “o mais difícil é não confundir com a canastra, o pauzão, o espadão, mas eu sou muito visual e ia anotando”. Ela ainda relata uma situação de preconceito em um campeonato quando, ao ganharem, os perdedores rechaçaram o seu trio. Elas sentiram-se ofendidas. Como reitera a entrevistada, o Truco é o jogo da mentira (tem o blefe), mas ele não é da sujeira. No momento em que aconteceu essa situação, ela falou para o marido e conversou com os jogadores que haviam ofendido ela e as colegas.

4.2 A bocha campeira e a bocha 48

De acordo com a Federação Paulista de Bocha e Bolão⁷, consultando seu blog oficial, o jogo de Bocha congrega saberes de diferentes espaços e incluiu uma diversidade de percepções em prol de um esporte que reúne pessoas de diversas gerações. Além disso, concentram e reproduzem afetos e permanecem na memória de muitas famílias.

Nesse sentido, o blog oficial da Federação Paulista de Bocha e Bolão indica o livro *Bocha Lazer e alto rendimento*,

7 Disponível em: <https://www.fpbb.com.br/> Acesso em 15 de maio de 2026.

escrito por Davi Lima de Oliveira⁸. Ele registra que os primeiros vestígios do jogo de bocha datam de 7000 a.C., com a descoberta de pinturas, na cidade neolítica de Catal Huyuk, na Turquia, de algumas esferas de pedra que mostram claramente sinais de rolamento em terrenos acidentados. Há informações de que os gregos e os romanos jogavam bocha. Um dos primeiros documentos escritos que citam esse jogo é do médico grego Hipócrates (460-377 a.C.), que o elogia e recomenda, considerando-o uma atividade muito saudável. Na Idade Média, esse jogo tornou-se uma mania: foi jogado nas ruas, nas praças e nos castelos. As bochas fascinavam a todos, nobres e plebeus. Não foram desprezadas nem pelo clero e pelas senhoras.

Para Nunes e Nunes (2003), a bocha é um jogo de origem espanhola, muito usado na fronteira e consiste em atirar bolas de madeira em cancha de terra, previamente preparada. É ainda um esporte praticado pelos gaúchos de origem italiana. Pode ser jogado em cancha, contudo, a prática da bocha campeira é que ela se popularizou no Brasil a partir da imigração italiana. Para Lamberty (1989), a bocha é em um dos mais tradicionais jogos do nosso estado. Consiste em arremessar, desportivamente, bochas de madeira ou de resina sintética, sobre uma cancha de terra batida⁹; no caso da bocha campeira, o jogo é realizado no gramado. Numa

⁸ Mesmo não acessando este livro pude identificar essas informações que o blog menciona sobre a história da bocha, de forma mais ampla.

⁹ As canchas, que inicialmente eram de chão batido, cobertos com finas camadas de areia, também vêm se modernizando. Já encontramos canchas construídas com mistura de calcário, sal, saibro, massapé, etc. O uso do calcário se justifica pois o massapé, muito antes usado, nada mais é do que uma terra formada pela decomposição dos calcários. Já existem as canchas plastificadas. (Lamberty, 1989).

disputa, com trio, visa-se ao lugar mais próximo ao “balim”¹⁰ (bocha menor), com arremessos de 2 bochas para cada jogador e a posterior contagem de pontos.

Inicia-se a jogada com o arremesso do balim pelo jogador que logrou pontos na jogada anterior ou, como rememora Rafaela (2026), figura 19, realiza-se o sorteio para verificar quem é o vencedor e este terá direito ao arremesso do balim. Cabe-lhe, igualmente, o direito de arremessar a primeira bocha. Maria Elizabeti (2026), figura 20, acrescenta que o arremesso é feito do “ninho”, uma das cabeceiras da cancha. O balim somente fica em um lugar de jogo se ultrapassar a raia estabelecida como distância mínima, que geralmente é a metade da cancha. Na figura 17, podemos identificar o espaço em que a prenda está lançando o balim, no local chamado “ninho”.

Figura 17 – Campeonato de Bocha durante o Rodeio de Campo Bom 2026



Fonte: Acervo pessoal da autora.

¹⁰ De acordo com o blog da Federação, pode ser chamado de “bolim” também, mas o mais comum no Rio Grande do Sul é usar a expressão “balim”.

Para Lamberty (1989), não se pode ficar colado à lateral. Quando o balim estiver em jogo, antes do arremesso da primeira bocha, assinala-se a posição do mesmo, bem como todas as bochas localizadas em posição de jogo, na medida do desenrolar da partida. Esse processo é conhecido como “gabarito”, que significa uma marca para que a bocha, ao sofrer impacto por algum arremesso violento, não corra mais do que a distância regulamentar. Quando correr em excesso, a bocha jogada é nula e as bochas voltam ao local anterior, com exceção da arremessada que é perdida. Na fotografia da figura 18, estou observando o trabalho do fiscal acompanhando as bochas arremessadas, no Campeonato realizado durante o Rodeio de Campo Bom, em 2026.

Figura 18 – Arremesso de bochas campeiras, acompanhando o fiscal



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Para Lamberty (1989), o surgimento do jogo da bocha veio de disputas de camponeses espanhóis, utilizando bochas de “pedra-sabão”. Eram pedras lisas, encontradas nos rios, arroios e sangas, arredondadas de tanto rolar, pelas águas. Esse tipo de bochas encontrávamos com frequência na região da Campanha do Rio Grande do Sul, até os anos 60. Posteriormente veio a era da utilização do cerne de madeira, quando o pau-ferro, extremamente duro e pesado, teve o grande domínio das canchas de bocha. Na contemporaneidade utiliza-se a bocha industrializada e os inventos modernos estão substituindo as tradicionais bochas de madeira por bochas de resina sintética, extraída do petróleo.

A maior parte das pessoas que eu entrevistei mencionou o uso da bocha campeira e da bocha 48 e, especialmente, os entrevistados do meu CTG, como percebemos nos relatos das prendas Rafaela Tormes, figura 19 e da Maria Elizabeti Gomes, figura 20.

Figura 19 – Entrevista com Rafaela Tormes



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Rafaela (2026), explica que na bocha campeira jogam em trios em uma área de grama. As delimitações da “canha” são feitas com fitas que marcam um espaço de 36m de comprimento por 10m de largura. As distâncias de 12 e 24m também são marcadas, pois o arremesso poderá ser feito a partir dos 12m se o balim ultrapassar os 24m.

Figura 20 - Entrevista com Maria Elizabeti Gomes



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Da mesma forma que a grande maioria das entrevistadas, Maria Elizabeti (2026), figura 20, afirma que não conhecia o jogo, mas acompanhava o marido e dessa forma se sentiu motivada a começar a jogar. Ela ainda diz que considera a atividade um lazer, mas “gosta muito de participar. Tipo assim, a gente entra pra ganhar, mas se não ganhar também

está bom”. Ela relata que costuma auxiliar também como juíza, pois participam de muitos campeonatos. Ela ainda relata que, em uma competição, foi preciso chamar o mesário, pois entendeu que alguns homens que jogavam com equipe mista, agiram “com ignorância pro meu lado. Até a gente se confrontou com ele. Achei aquilo preconceituoso da parte dele, porque ele falava umas coisinhas bem pesadas para as mulheres”.

Nesse sentido, também conversei com homens, pois tive a oportunidade de acompanhar alguns campeonatos de Jogos Campeiros, um que aconteceu no mês de março no Parque do Trabalhador, durante o 46º Rodeio Crioulo Nacional de Campo Bom e coordenado pelo meu CTG. Então, participei das atividades e conversei com várias pessoas, dentre eles falei com o Rogério Tormes, figura 21, Diretor Campeiro do meu CTG e também da 30ª RT.

Figura 21 – Entrevista com Rogério Tormes



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Confesso que ao conhecer a bocha campeira e a diferença entre a bocha 48, me senti motivada a aprender. Meus avós me emprestaram o jogo de bocha para a organização dessa Mostra e o que mais gostei foi conhecer o jogo da Tava, que despertou meu interesse em começar a jogar.

Sobre os jogos campeiros, Rogério indica que é algo que já está nos projetos da nossa entidade e também da região oportunizar oficinas para divulgação e aprendizagem dos jogos campeiros. Ele afirma que estariam planejadas oficinas de Truco, Tava, Bocha etc., com data para acontecer entre os meses de maio de junho.

Rogério ressalta que “nós do Palanques participamos da bocha campeira e da bocha 48. A gente não tem o Tetarfe e o Truco. Mas vamos trazer. Aí podemos praticar e concorre no estadual também”. Sobre como se joga, ele mencionou a prática da bocha rolada: “A bocha rolada é a bocha de areia, a bocha é jogada em cancha fechada. Cancha de areia é que antigamente se jogava. Agora existem vários tipos de canchas, sintética, carpete... Mas, nós jogamos é a campeira.”

No meu CTG, temos na equipe a Rafaela, que é filha do Rogério, e também a Eliane e a Maria Elizabeti, além da Fátima, a Graziela e a Vanessa, como lembra Rogério. “Ano passado a gente teve a felicidade de trazer para o CTG Palanques o primeiro lugar no estadual dos jogos abertos, lá em Marau, junto ao ENECAMP.” Além disso, a equipe feminina tem se destacado em diferentes campeonatos, como no 3º Torneio de Bocha do CTG M’Bororé – 30ª RT, em 2025, Torneio do CTG Tapera Velha, 12ª RT, no Torneio do DTG Camboatá, 30ª RT, em que podemos identificar a Rafaela (1ª. Da esquerda para direita) e a Maria Elizabeti (última da direita para a esquerda),

como se pode observar nas figuras 22, 23 e 24, abaixo:

Figura 22 – Bocha campeira do CTG Palanques da Tradição



Fonte: Acervo do Departamento Campeiro do CTG Palanques da Tradição

Figura 23 – Bocha campeira do CTG Palanques da Tradição



Fonte: Acervo do Departamento Campeiro do CTG Palanques da Tradição

Figura 24 – Bocha campeira do CTG Palanques da Tradição

Fonte: Acervo do Departamento Campeiro do CTG Palanques da Tradição

Para Rafaela eu perguntei ainda sobre a diferença entre a bocha 48 e a bocha campeira, ela indicou que a bocha 48 é usada para jogar em dupla e são 4 bochas, cada dupla atira 16. Cada bocha tem um peso, a bocha da frente vale dois pontos; a da esquerda, 4 pontos; a da direita, 6 pontos; a da frente, 8; e o balinho vale 12 pontos. Ela resume “é um jogo de sorte, vai da sorte do jogador”, como se pode identificar na figura 25 abaixo:

Figura 25 – Bocha 48

Fonte: Acervo pessoal da autora.

Eu pude perceber que nossa região se destaca especialmente no jogo de bocha, pois são várias as mulheres que jogam, além das equipes mistas. Nesse sentido, ainda conversei com as prendas Maria J. Carvalho e Celi A. da Luz (figuras 26 e 27), ambas do CTG Galpão Sentinela do Pago e Lissandra Nunes (figura 29), do CTG Serigote.

Ao entrevistar a patroa do CTG Galpão Sentinela do Pago, Celi Luz (figura 26), esta relata que há um investimento grande na entidade para os jogos campeiros, especialmente, na bocha campeira e na bocha 48. Ela mesmo é uma das integrantes das muitas equipes femininas da entidade. Ela recorda que, na nossa região, dois dos principais incentivadores foram “o Seu Clésio com o coordenador Carlos Moser, onde a gente começou a participar. Na verdade, no início havia pouca participação. E hoje tomou uma proporção grande. O esporte campeiro tá cada vez maior, tanto masculino quanto no feminino.”

Figura 26 – Entrevista com Celi A. da Luz

Fonte: Acervo pessoal da autora.

Outra prenda com quem consegui conversar foi a Maria Janice Carvalho (figura 27), do CTG Galpão Sentinela do Pago. Ela relata que foi motivada pelas próprias mulheres da entidade a participar, não sentiu dificuldade em aprender a jogar, foi algo motivador, geralmente participava dos campeonatos acompanhando o esposo, mas decidiu aceitar o convite e, ao integrar o grupo, sente-se valorizada e motivada, sente ainda que contribuiu para o CTG. Ela entende que pode ser ainda inspiração para que novas gerações despertem o interesse pela prática esportiva.

Figura 27 – Maria Janice



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Sapiranga é um município que se destaca na bocha campeira. Além dessas duas tradicionalistas, há no CTG Desgarrados da Querência outras participantes que jogam bocha, como a 3ª Prenda da 30ª RT, 2025/2026, Srta. Aisha

Eduarda Inácio, e também a integrante da equipe 4ª colocada no ENECAMP em 2025, senhora Silvia Maria Barros da Silva. Mesmo, não conseguindo realizar oficialmente as entrevistas, informalmente conversando com as mesmas, percebi que são praticantes que se dedicam ao esporte e procuram, com essa prática, zelar pelas nossas tradições. Na figura 28, identifica-se uma fotografia de reportagem sobre a premiação recebida por Silvia, em 2025, que se encontra em destaque, segurando a bandeira do CTG Desgarrados da Querência.

Figura 28 – 9º ENECAMP, 2025, Marau



Fonte: <https://www.mtg.org.br/noticias/marau-recebeu-mais-de-17-mil-atletas-no-9o-enecamp-e-33o-aberto-de-esportes-tradicionalistas/> Acesso 18 maio 2026.

Lissandra (Figura 29) recorda que, quando fazia parte do CTG Saudades da Querência, de São Paulo, o patrão da entidade incentivava que aprendessem os jogos campeiros. “A gente não conseguia montar uma invernada de dança, porque

CTGs fora do Rio Grande do Sul nem sempre contam com tanta gente para montar invernada artística”. O padrão da entidade que montou uma cancha de bocha e jogava com os integrantes da entidade. Ela relata que aprendeu a jogar dessa forma.

Figura 29 – Entrevista com Lissandra



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Em relação a ter modalidades de jogos apenas para prendas, Lissandra, diferente do que muitas entrevistadas indicaram, acredita que “ia ter mais fomento, teríamos muito mais mulheres participando e também fica um pouco mais igualitário. Às vezes é difícil competir com homens, principalmente na bocha, porque as mulheres tem menos força física”.

Como esporte tradicional do gaúcho, o jogo de bocha é um divertimento limpo, sem trapaças, malandragens, vícios, aliciamentos e subterfúgios. Os bochófilos são, geralmente, pessoas que presam pela convivência, com requisito do tempo e da paciência (LAMBERTY, 1989).

Sobre a bocha 48, como já foi explicado anteriormente por outros entrevistados, seu Antônio, figura 30, explica que o Balim é colocado no centro do cepo, enquanto as quatro bochas são colocadas em forma de cruz, ou seja, uma bocha na frente, uma bocha atrás e uma bocha de cada lado do balim, como pode se identificar na fotografia da figura 25 anteriormente indicada. Ele ainda indicou que eu conversasse com a Fátima, pois ela estaria participando de um campeonato na 1ª RT, no CTG Carreteiros da Saudade, em Gravataí, no dia 15 de março de 2026, ocasião em que pude participar e também conhecer as outras modalidades de jogos campeiros, como a Tava e o Tetarfe.

Complementando o relato da Rafaela, que explicou sobre a pontuação na bocha 48, o seu Antônio trouxe a explicação sobre as jogadas. Segundo ele, no Regulamento dos Esportes Campeiros do MTG, consta que o jogo será disputado em duplas e o jogador de cada equipe terá direito ao arremesso de 8 bochas, em duas séries de 4 e segue na sequência a mesma sistemática, sagrando-se campeã a equipe que somar mais pontos no final do arremesso dos bochas.

Sobre a diferença entre os dois tipos de jogos de bocha, Evanir, ao meu lado na figura 31, assim se refere:

(...) para a Bocha Campeira é que tu joga (sic), com seis bochas vamos dizer. Nós (se referindo as duas colegas Marisa e Romilda também presentes na fotografia abaixo) temos seis, o adversário tem seis. E a que fica mais perto do balinho é que mata o ponto. Na 48 joga em dupla, quatro bochas, vamos dizer que ganha quem marca mais pontos.

Figura 30 – Entrevista com Antônio



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Marisa (2026) reitera que na atualidade a bocha é uma programação familiar. Antes dela ingressar na equipe, ficava em casa e reclamava muito da ausência do esposo que se envolvia nos campeonatos e ela ficava sozinha. E na atualidade é algo que ela mais aprecia, a bocha campeira se

transformou em um lugar de encontro e confraternização, muito mais do que um espaço desportivo ou de lazer.

Figura 31 – Evanir, Marisa e Romilda (nessa sequência ao meu lado)



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Eu ainda tive a oportunidade de conversar com o Senhor Hildo, coordenador do Departamento do TETARFE do MTG, e sua esposa Vera (figura 32) que na bocha 48 foi uma grande campeã na 25ª RT. Quando perguntada se passou alguma situação de preconceito, ela diz que não, mas lembra que os homens quando jogavam com ela faziam apostas entre eles de quem iria vencê-la nas competições. Vera é marcadora, trabalha nas mesas, tanto no ENECAMP e na Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha (CBTG).

O jogo de bocha é o mais popular na minha cidade, bem como entre as famílias e, principalmente, entre as

mulheres que entrevistei. A senhora Helena Fútsbal, (78 anos) lembra que costumava jogar bocha lá no *Recanto dos Jovens Há Mais Tempo*, contudo optou pelo jogo de cartas, pois, assim se refere a presença dos homens no local: “Aqui nós jogava (sic), nós treinava (sic) aqui também. Só que tinha uns homens meio chatos que a gente tinha dificuldade porque eles não saíam da cancha. Aí a gente passava da hora de nós poder jogar e eles não saíam. Essa era a dificuldade maior”.

Figura 32 - Hildo e Vera



Fonte: Acervo pessoal da autora.

4.3 Tava

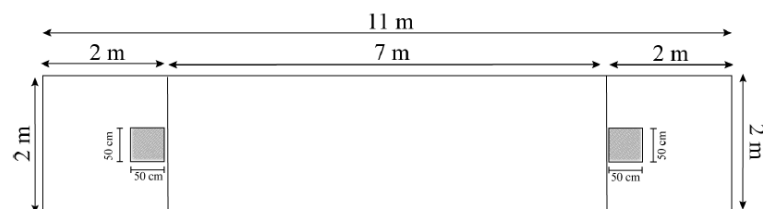
Marques *et al* (1992) indicam que o Jogo do Osso¹¹ ou Tava chegou no Rio Grande do Sul com os espanhóis. Mas, é um jogo conhecido há mais de 3 mil anos, pois era apreciado pelos gregos e romanos. Com a colonização do Rio da Prata, a partir de 1580 a prática foi trazida para Buenos Aires. No Brasil, era mais conhecido no nosso estado. Segundo os autores, onde existe um agrupamento de peões, seja em bolichos de beira de estrada, nos galpões das estâncias ou nas proximidades de canchas retas, logo surge um desafio para o jogo do osso (MARQUES *et al*, 1992).

O Jogo do Osso começou pelo menos há três séculos a.C., na Ásia, e encontramos hoje, nas canchas de céu aberto da América do Sul, ou quando construídas em lugares fechados, denominados “casas de jogo do osso”. Segundo referências bibliográficas, os Árabes e Persas já o praticavam. Mas a afirmação de que o povo que mais o praticava era o grego, é unânime na literatura existente desse jogo. Nessa época o osso era extraído do carneiro, provavelmente em função do grande consumo da carne desse animal na região, o que facilitava a aquisição do material necessário para o desenvolvimento dessa atividade. O jogo chamado “astrágalo”, nome esse dado pela relação ao osso com o qual se joga, era até citado em referências mitológicas, como quando Patroclo, ainda menino, teria abatido por questões de um desafio em um jogo de osso, o amigo Anfidamonte. Conforme vários depoimentos, o jogo era também praticado por mulheres nobres em seus salões, sobre tapetes. O escultor grego Policlés, no século segundo antes de Cristo, expôs em sua obra a linda “Astragalizonte”, representando uma jovem jogadora de astrágalos. (Goulart, 2009, p. 29)

11 Se referindo a outros trabalhos já realizados, Mundt (2016) cita as pesquisas de Silveira (1999), Guimarães e Guimarães (2008), Goulart (2009), Nascimento et.al (2015), os quais dão destaque em seus trabalhos à historicidade, às regras (as apostas), aos materiais utilizados, às gírias e às expressões.

A pista do jogo é cercada por uma moldura de madeira simples e riscada no chão, mede sete passos e meio entre a cabeceira e a raia. No centro há delimitação do local onde o osso deve cair. De acordo com o Regulamento do MTG a cancha deve medir 7m de raia e ter o espaço do picador de 2m de ambos os lados, conforme figura 33 abaixo:

Figura 33 – Cancha da Tava conforme Regulamento do MTG.



Fonte: MTG, 2026.

Para Nunes e Nunes (2003), a cancha é o lugar apropriado ao jogo da Tava ou jogo do osso. Em relação à Tava, argumentam que o mesmo pode ter chegado no Rio Grande do Sul, por meio dos vizinhos uruguaaios, com o nome de Taba, relacionando-se à velha cidade egípcia de Tebas.

O osso, também conhecido como Tava, é um osso extraído do jarrete da rês. O lado mais liso é o “culo” e a face é a “suerte”. “Geralmente, as tabas são ferradas, mas se diz que a Tava está carregada ou chumbada quando está viciada, preparada para cair da maneira desejada pelo jogador” (MARQUES, 1992, p. 151). De acordo com o Regulamento do MTG, a Tava se divide em quatro partes: Osso, Chapa de Bronze, Chapa de Ferro e Pinos de fixação.

Para Goulart (2009), o desenvolvimento tecnológico qualificou a ferramenta da Tava, passando a existir a Tava

ferrada, em que o osso já preparado recebe uma espécie de ponteira de ferro na face “Suerte”. A autora ainda acrescenta que, com o passar do tempo, as Tavas foram recobertas de metal em ambas as faces. Esse tipo de Tava é a mais usada na atualidade, sendo que na maioria das tavas o metal usado na face “suerte” é o bronze e na face “culo”, o ferro, como se pode identificar na figura 34, abaixo.

Figura 34 – Tava ferrada industrializada



Fonte: Acervo pessoal da autora.

O jogo começa quando o osso é lançado das cabeceiras da pista para o centro, onde existe a raia, dividindo a pista. Os jogadores, posicionados com o corpo inclinado e o pé direito à frente, atiram o osso de “volta e meia” ou de “duas voltas” (as maneiras mais comuns). E de “roldana” quando a tava vai girando sempre. E, ao cair, deve ficar “clavada”,

firme com o culo ou suerte para cima: se cair de lado, repete o lance, porque não houve ganhador (MARQUES, 1992). Essas posições podem ser identificadas na figura 35 abaixo:

Figura 35 - Posições da TAVA



Fonte: Mundt (2016, p. 13).

Cada posição da Tava possui uma pontuação: *suerte corrida* corresponde a um (1) ponto positivo e a *suerte clavada* vale dois (2) pontos positivos. O *culo corrido* vale um (1) ponto negativo e *culo clavado*, dois (2) pontos negativos. As jogadas gueso, touro e osso não valem pontos.

Os jogadores se reúnem em volta da pista, o jogo é rápido e foi jogado com remuneração financeira em outras épocas. Trata-se de um jogo de habilidade, e alguns jogadores são muito hábeis ao executar o “tiro” com tal perfeição, que

“clavam” em qualquer terreno e da maneira como desejam. Abaixo, na figura 36, é possível identificar o campo do CTG Herdeiros da Tradição, da 25ª RT.

Figura 36 – Canha Jogo de Tava do CTG Herdeiros da Tradição



Fonte: Mundt (2016, p. 21).

Em relação ao jogo da Tava, Layza e Anderson, em entrevista, figura 37, indicam que há muitas regras e é preciso observar atentamente o regulamento. Layza particularmente prefere o Tetarfe do que a Tava, pois tem toda uma técnica, “ele tem que girar diferente. Agora, as moedinhas do Tetarfe é mais tranquilo, eu diria para aprender, porque ele tem mais coisas em que tu pode pontuar.”

Figura 37 – Layza e Anderson



Fonte: Acervo pessoal da autora

Anderson sugere que possamos conversar com seu pai que é Diretor Campeiro do MTG, o senhor Hildo, e também a sua mãe, Vera, que já participou de campeonatos e dos jogos campeiros.

Sobre a Tava, Layza (2026) argumenta “a Tava, por exemplo, a dona Ivanez, ganhou o segundo lugar com a equipe dela, no aberto, o primeiro lugar fez 27, ela fez 9, porque normalmente é muito difícil o osso ali, é um jogo de azar, e agora é considerado um esporte. Mas ele é muito difícil pra ti pontuar, tu tens que ter muita técnica para fazer cair certo, senão negativa todos os teus pontos”. Ela lembra que na Tava são só dez jogadas, ocorrendo de um

lado para o outro na cancha. Então, se joga dez vezes de um lado e dez no lado oposto. Em relação ao Tava, Layza assim explica:

[...] Tem que jogar dentro de um quadrado. Se ele cair com a chapa mais grossa para cima, é um ponto negativo. Se ele cair com a parte dourada para cima, a parte brilhante, é um ponto positivo. E isso ele joga... isso, isso aí, então ele joga 4 vezes. Oh, agora ela vai jogar as argolas. Tem que acertar no ferro da direita. Ela joga três argolas: a pequena, a média e a grande. Depois das argolas, ele joga ferradura e daí acaba, e daí faz um somatório de toda a pontuação que ele fez.

Também sobre a Tava, Fátima (figura 38) me contou que foi a primeira mulher campeã da Tava, em 2013. Além disso, também foi premiada em equipe no TETARFE. Ela explica que a Tava “é o jogo do osso, é pontuado em equipe, são 4 jogadores. Ele tem a pontuação de Sorte, de Culo, e tem o osso que não perde nada e também é por equipe, se soma os pontos, se descarta o menor contador e se faz a pontuação da equipe”.

Figura 38 - Fátima



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Ela me mostrou muitas fotografias sobre sua trajetória no tradicionalismo, em especial nas atividades campeiras, nas quais já recebeu condecorações, como o Troféu Anita Garibaldi, da 1ª RT e nos jogos abertos e no ENECAMP. Na figura 39 se identifica alguns dos seus prêmios.

Figura 39 – Troféus de Fátima Lopes



Fonte: Acervo pessoal de Fátima Lopes.

Outra entrevistada que também já jogou Tava é Romilda (2026), figura 31, que assim se refere à prática do jogo:

[...] é um jogo muito bonito, muito legal. Tu tem (sic) lá uma ferradura de cavalo, tem um osso, tem umas argolas, tem moedas... e daí lá eles fazem um negócio, um buraco e tu vai jogando, primeiro as argolas, depois... aí até acertar, ganha quem faz mais pontos. Ah, daí tem os círculos é um jogo complicado, eu joguei uma vez, fizemos 54 pontos. Mas, como tinha ali nosso trio, eu preferi a bocha.

Sirlei e Justina (figura 40) afirmaram que participar dos

jogos é uma oportunidade de viajar quatro vezes no ano, indo à Caxias do Sul, na 1ª RT, no Encontro Estadual dos Esportes Campeiros (ENECAMP) e ainda participando do torneio no seu CTG. Sirlei resume: “é bom pra conhecer pessoas de várias regiões”.

Figura 40 - Sirlei e Justina



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Ainda para Nunes e Nunes (2003), o jogo do osso é muito usado na fronteira e consiste no arremesso de um osso de garrão de vacum, chamado Tava ou Taba, sobre uma cancha plana, de chão nem muito duro nem muito mole. Se o

osso cair com o lado arredondado para baixo é *culo* e perde quem o arremessou. Mas, se ficar para baixo o lado chato do osso de suerte e ganha quem efetuou o lançamento. Se equilibrar em uma das extremidades ocorre uma clavada. O lado da raia fica o depositário da parada, chamado *coimeiro*. Eu pude observar as mulheres jogando no Campeonato que assisti na 1ª RT, em que Sirlei participava. Na figura 41, ela está arremessando:

Figura 41 - Sirlei no jogo da Tava



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Nascimento *et.al.* (2015, p.3) assinalam que

ao escolher uma jogada, o praticante não é um sujeito passivo entregue ao destino, mas têm suas próprias técnicas de arremesso da Tava, ou seja, interfere com sua ação motriz para a concretização do jogo.

Eu aprendi que há toda uma técnica para o arremesso¹², o jeito especial de arremessar nem tão forte e nem tão fraco, mas sobretudo a prática, jogar é a melhor forma de aprender, errando e tentando.

Os arremessos exigem manejo especial da tava, com posições de saída e métodos de lançamentos quase inflexíveis. Todo bom jogador precisa conhecer os vários métodos, que podem ser “volta-e-meia” (tava dá uma volta e meia no ar), “duas-e-meia”, “duas voltas”, “três voltas” e o “carreteiro” (lançamento da tava sem manejo especial, nem preocupação com número de voltas ou giros - dá-se esta denominação por lembrar a sua anti-técnica o ato de lançarem os carreteiros um osso de fervido, ou costela já pelada da carne, ao guaieca que normalmente acompanham-nos nas carretadas pelo pago). (MUNDT, 2016, p. 20)

Para Ivanéz (2026), figura 42, isso está associado também à forma como a pessoa está no dia do campeonato ou quando for jogar. É importante estar bem e focada na atividade e contar com apoio da família e dos amigos ajuda muito.

12 Sobre o arremesso ainda há estudos com maior detalhamento quanto a técnica, como o de Guimarães e Guimarães (2008): **Volta e meia** - posição de saída: Tava na palma da mão, face de “culo” para cima, saliência de *clavar* no sentido do punho. Ao arremessar imprime-lhe um leve sentido de rotação, de baixo para cima, no sentido do comprimento, com que a Tava dá uma volta e meia no ar e fica chapada sobre o terreno. **Duas e meia** - idêntica posição de saída da anterior, mas a Tava dá dois giros completos e mais meio no ar. **Duas voltas** - posição de saída: Tava sobre a mão, com a face correspondente à “suerte” para cima e a saliência de *clavar* no sentido dos dedos. **Três voltas** - mesma técnica de saída e arremesso empregada no tiro de duas voltas, com um giro a mais da Tava. **Carreteiro** - não exige técnica especial no lançamento.

Figura 42 - Ivanez



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Sobre a Tava ainda, Ivanéz explicou que se joga da seguinte forma: “tem a adaga e tem aquele furinho, se joga e bate na adaga é 5 pontos e se ela bater no chão e entrar lá dentro é 2 pontos e se vai fora é menos 1 e no círculo maior é 3 e no menor é 2.” Sobre ter conseguido o 2º lugar individual e em equipe¹³ em 2025 no ENECMP, ela primeiro jogou o TETARFE e relata não ter ido muito bem. Mas, depois

13 Cleusa Matias, Lia Michelon, Ederson Castilhos e Ivanez foram os vice-campeões da Tava nos jogos do ENECAMP de 2025.

quando foi jogar Tava, “o pessoal do meu CTG Herdeiros veio e ficou na minha volta, isso fez toda a diferença”.

Côrtes (1994) defende que o jogo da “tava” era uma das diversões costumeiras dos gaúchos que envolviam outras práticas domingueiras, como a trova, o baile de chão batido, ao som de uma cordeona. E é nesse sentido que tais práticas faziam parte da riqueza cultural do mundo campeiro. De acordo com Mundt (2016), por ser considerado um jogo de azar, o Jogo do Osso/Tava estava num processo de extinção e foi uma tradição recuperada pelos CTGs por meio da regulamentação dos Esportes Campeiros do MTG, em 2003.

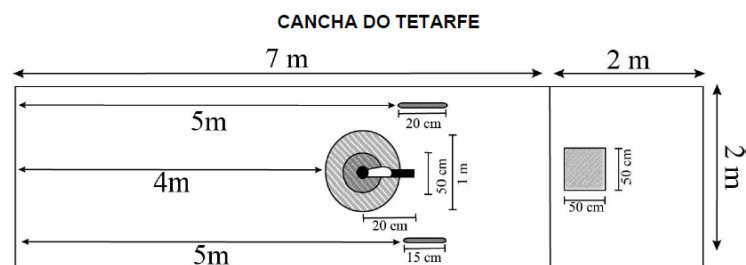
4.4 TETARFE

O Regulamento do MTG (2026) indica que o TETARFE inclui os jogos de Tejo, da Tava, da Argola e da Ferradura. Sobre o Tejo, de origem espanhola também jogado em bolichos de campanha, era jogado com um pedaço de telha ou pedra arredondada em formato de moeda, ou moedões de chumbo, e o nome origina-se da forma onde, antigamente, as moedas eram cunhadas. Além disso, Fátima (2026), indica que “O Tetarfe, é um jogo de equipe. São quatro jogos: Tejo, Tava/o osso, a argola (são 3 argolas) e tem a ferradura também. Ele pode ser misto ou joga só homem ou só mulher.”

O desenvolvimento do jogo é simples. Com a faca é riscado no chão, um retângulo de aproximadamente 25cm e no centro é escavado um buraco pequeno, onde caiba o Tejo, com raio de aproximadamente 4cm e profundidade de mais ou menos 4cm.

Na borda do buraco, crava-se a faca/adaga ou algo semelhante com lâmina de 3 a 4cm de largura e não menor de 20cm de altura. O círculo maior com raio de 50cm, com uma raia de 4 metros da borda anterior do círculo maior, onde se posicionará o jogador, como pode se identificar na figura 43, que indica a representação da pista para o jogo do TETARFE:

Figura 43 – Cancha do TETARFE



Fonte: Regulamento do MTG (2026).

Sobre o TETARFE, Vera (2026) indica que cada peça tem um valor. Essa moeda tem que dar na adaga. Joga na adaga para cair no buraco. No TETARFE, cada local que cai a moedinha, se cair fora do círculo perde um ponto, cada argola tem uma pontuação, joga uma argola por vez, a pequenina 8 pontos, a média 5 e a maior 3 pontos. São 3 ferraduras, joga uma por vez, se bater em cima e descer é 5 pontos, se só encostar vale 2 pontos. Na parte que é o osso, 4 vezes jogar o osso, 2 e mais 2, conforme a maneira como ele cai, tem uma pontuação.

Sobre o TETARFE ela diz que se joga dessa forma “10 moedas, 4 arremessos de osso, 3 argolas 8, 5 e 3 a menor é 8, a média é 5, a maior é 3. E tem as ferraduras, que são 3, se ela vai, bate e fica são 5 pontos, se bate e fica no chão são 2 pontos, segundo Ivanéz.

Em relação ao TETARFE ainda, Layza assim se refere:

Ali, ó, eles estão fincando aquelas estaquinhas? Tu pode ver que tem duas menores dos lados e tem uma maior no meio. A do meio é para o jogo da moeda. Então ali a gente vai ter 10 moedinhas que a gente vai jogar. E aí é desenhado como se fosse um alvo ao redor daquela estaquinha e tem um buraquinho onde ela fica fincada. Cada parte desse alvo, dessa circunferência, vale uma quantia de pontos. Se cai fora da circunferência, tipo, qualquer outra parte da cancha, é menos um ponto. Então tu pode acabar com ponto negativo no jogo. Se cai dentro do aro maior, é dois pontos; do aro menor, é três; e naquele buraquinho que tem, se ela cair direto no buraquinho sem bater na estaca, é quatro; e se ela bater na estaquinha e cair dentro, é cinco. Aí, os laterais é o jogo da ferradura. Tu tem três ferraduras para jogar e tu tem a estaquinha e tu tem que fazer ela ficar encaixada.

Nesse sentido, no Regulamento do MTG (2026) consta que para o Tejo são lançadas dez fichas, que poderão ser de metal ou cerâmica, com raio de 2cm e espessura de 4mm se de cerâmica, ou 2mm se de metal. E o lançamento será executado com o jogador posicionado atrás da raia de 4 metros. Em relação à Tava, serão quatro tiros para cada jogador, seguindo as normas do jogo, como já foi explicado na seção anterior. Em relação ao jogo das Argolas, essas consistem em três tamanhos, cada jogador lançará três argolas, uma de cada vez, de modo a tentar encaixar na barra de ferro. E quanto ao jogo da ferradura, consiste no lançamento de três ferraduras comuns, uma de cada vez e tenta-se atingir a barra de ferro antes de tocar o solo. Caso o jogador arremesse a ferradura e ela tocar o solo antes perderá 2 pontos, se acertar sem tocar o solo somará 5 pontos.

Como já referido anteriormente, Fátima (2026), pratica os jogos de Tava, TETARFE e Bocha Campeira. Ela começou a jogar em 2011, a partir do incentivo do esposo. É uma grande

incentivadora dos esportes campeiros, coordena junto com outras mulheres da 1ª RT e do tradicionalista Antônio, que também foi entrevistado, oficinas para difundir e explicar sobre o modo como se joga cada um dos esportes que estão regulamentados. Ela ainda defende que os esportes são uma atividade familiar e ainda são terapêuticos. Defende que os jogos devam envolver participantes de diferentes gerações, pois é muito importante para as crianças aprenderem. Por isso, ela dedica parte do seu tempo para a realização das oficinas sobre os jogos. Na figura 44, é possível visualizar um momento em que ela estava ministrando uma oficina na sua entidade CTG Carreiros da Saudade, Gravataí.

Figura 44 - Oficina sobre Jogos Campeiros



Fonte: Acervo pessoal de Fátima Lopes.

4.5 Jogo do Solo

O Jogo do Solo foi o que tive mais dificuldade de encontrar prendas na minha região que o conhecessem e soubessem jogá-lo. Nesse sentido, as informações que consegui se caracterizam pela pesquisa bibliográfica e também pelas explicações dadas por Fátima, Antônio e Hildo, ao quais me informaram que se trata de um jogo de cartas, de origem espanhola.

No Regulamento do MTG¹⁴ consta ainda que é um jogo comum na Região Central e Serra, especialmente nas regiões de Palmeira das Missões, Santa Maria, Cachoeira do Sul, Caçapava do Sul, Tupanciretã, Quevedos e na campanha. Destaca-se que na pesquisa realizada em 2001 e apresentada na Convenção de Iraí, há o depoimento da tradicionalista Wanda Rocha, do CTG Tropeiro Velho, localizado no Passo das Laranjeiras, no município de Santa Maria.

Para Garcia e Marques (1991), três integrantes participam do jogo do Solo. Já de acordo com o Regulamento do MTG, é possível ter um quarto jogador, que será o Carancho e deverá ser sempre o distribuidor de cartas, mas não joga a partida em que deu as cartas. É utilizado o baralho espanhol, retirando-se todos os 8, 9 e 2, portanto 36 cartas.

¹⁴ O Jogo do Solo, aprovado na 54ª Convenção Tradicionalista realizada em Iraí/RS em julho de 2001, contou com pesquisas realizadas em diferentes municípios do Estado e especial relato dos tradicionalistas: Wilmar Winck de Souza, Hermes Garcia, Joaquim Tavares, Martin Farias, Mário Farias, Cláudio Rocha, Wanda Rocha e José Teixeira.

Em relação à pontuação, ela está descrita nos artigos XXIV e XXV do Regulamento do MTG (2026):

Valor das cartas para a contagem do jogo: Manilha (7) vale 5 (cinco) pontos; Às (1) vale 4 (quatro) pontos; Rei (12) vale 3 (três) pontos; Cavalo (11) vale 2 (dois) pontos; Sota (10) vale 1 (um) ponto; (...). As cartas brancas, isto é, os 6 (seis), os 5 (cinco), os 4 (quatro) e os 3 (três) nada valem para a contagem dos pontos. Cada vaza conta-se 1 (um) ponto. Após jogadas todas as vazas, o total dos pontos jogados são 72 (setenta e dois) assim discriminados: quatro manilhas - 20 (vinte) pontos; quatro ases - 16 (dezesseis) pontos; quatro reais - 12 (doze) pontos; quatro cavalos - 08 (oito) pontos; quatro sotas - 04 (quatro) pontos; doze vazas - 12 (doze) pontos. 60 (sessenta) pontos de carta e 12 (doze) das vazas.

O desenvolvimento da partida inicia quando um dos jogadores, o carancho (também chamado de “pé”) distribui doze cartas fechadas (12 vazas), uma a uma, para cada participante. Nessa fase, são verificadas as possibilidades de jogo, em função do número e valor das cartas recebidas de cada naipe. Na sequência, cada jogador realiza uma oferta, por exemplo “Vou solar” ou “Vou a solo”. Caso não tenha grandes possibilidades dirá: “Acompanho” (significa que jogará, mas não solará); ou, então, considerando suas condições, pode indicar que ficará sem participar da rodada, informando com a seguinte expressão: “Passo” ou “Não acompanho” (Garcia; Marques, 1991).

Na ordem, os jogos terão o seguinte valor: 1 - Jogo Pobre; 2 - Jogo Rico (obrigatoriamente trunfo em ouro); 3 - Manilheiro (obrigatoriamente trunfo em ouro); 4 - Contra as Quatro; 5 -

Bólo Branco; 6 - Bólo Preto; 7 - Natural (Bólo Branco ou Bólo Preto). Nesse caso, o Bólo branco representa as cartas mais baixas (não conseguirá vencer nenhuma vaza), enquanto o Bólo preto são das melhores cartas, considerando ainda que se ele receber três naipes 7, ele deve pedir a quarta manilha que falta ao iniciar a partida, dando em troca uma outra carta. Se ele receber as quatro manilhas de 7, ele também deve solar. Qualquer jogador, após receber as cartas, poderá propor o jogo dizendo: “tenho solo”, e o trunfo é: “basto”, “copa”, “espada”. Se outro jogador tiver solo em ouros dirá: “tenho pra mais” e o trunfo é “ouros”. Este passará a ser o Solante do jogo (Regulamento do MTG, 2026).

O jogo continua com os participantes informando o naipe do solo proposto (copas, espadas, paus ou ouros). O naipe de Ouro é o que vale mais, dessa forma quem o declara vence a etapa inicial, caso o Solo seja de outros naipes vence quem tiver o maior número de cartas. O Solo vencedor indica o naipe do trunfo. Apenas um jogador pode Solar. Desse modo, argumentam Garcia e Marques (1991, p. 61) que a declaração informada pelos jogadores deverá ser cumprida no jogo, “quando o Solante (jogador que declarou o solo vencedor) procurar obter as cartas necessárias para fechar o jogo, bem como obter o maior número possível de pontos.”. Nessa etapa, o declarante vencedor da primeira etapa joga sozinho, enquanto os outros dois jogadores tentam impedir que ele cumpra o Solo declarado.

A partida inicia pelo jogador que é mão, quando lança qualquer carta na mesa, mesmo que ele não seja o declarante; os demais jogadores, cada um na sua vez, também apresentam

uma carta na mesa a partir de uma ordem. “1º) segue o naipe jogando (...) descarta uma carta do mesmo naipe da primeira carta jogada na mesa; 2º) procura descartar carta de valor mais alto que a do jogo anterior; 3º) corta com trunfo (...) joga a carta do naipe do trunfo.” (Garcia; Marques, 1991, p. 61). Conforme o Regulamento do MTG, todo o jogo maior tira o menor, para a definição de quem sairá jogando.

Ao terminar a partida contam-se os pontos e, geralmente, o Solante deve vencer com no mínimo 36 pontos, recebendo as fichas apostadas de cada um dos adversários. A carta que tenha sido posta sobre a mesa, com a boca para cima, será considerada carta jogada, não podendo ser retirada ou trocada por outra. “Cada jogo será composto de 12 (doze) partidas ou 16 (dezesesseis) se tiver carancho. O ganhador será aquele que ao término das 12 (doze) ou 16 (dezesesseis) partidas tiver o maior número de fichas, no caso de empate serão jogadas tantas partidas quanto forem necessárias, até que, se tenha um ganhador” (Artigo XXVII, Regulamento do MTG).

Ao realizar esta pesquisa pude identificar a influência que os imigrantes exerceram na nossa cultura. Os italianos tinham hábito de celebrar as boas safras e colheitas com festa, missa, baile e também a prática de jogos e competições esportivas. Nesse sentido, faziam parte das atividades que envolviam as tardes festivas e as domingueiras “torneio de bocha, mora, morina e inúmeros jogos de baralho como a bisca, o trissete, o quatrilha, o cinquilho, a escola”, como argumentam Marques *et al* (1992, p. 19).

Sobre a origem dos jogos, Seu Hildo sintetiza que o Solo,

por exemplo, assim como o Truco são de origem espanhola; a bocha, de origem italiana e a Tava teria surgido na Grécia Antiga, mas chegou ao nosso Estado pelos espanhóis, entrando pela região da fronteira com a Argentina e o Uruguai.

Segundo Vera (2026), “os jogos campeiros representa pra nós a união, une a família, o casal, o casal anda sempre junto, quando participa dos jogos”. A entrevistada menciona ainda que ela e seu esposo Hildo circulam todo o estado e também no Paraná.

Da mesma forma que aqui na nossa 30ª RT, os jogos campeiros foram motivados pela primeira gestão de Peões Regionais, a partir de 1997. No caso da 25ª RT, Hildo (2026) e Vera (2026) indicam que começaram a participar há 25 anos, no CTG, a partir do senhor Gilmar, em Caxias do Sul, que queria que o esporte não morresse e apresentou para os integrantes do CTG Herdeiros da Tradição. Hildo e Vera começaram a montar equipe e incentivar os tradicionalistas. Em Caxias do Sul, o CTG é pioneiro, e a entidade destaca-se na ENECAMP, aberto de esportes, nos rodeios.

Na reportagem realizada por Liege Barcelos (2018), publicada no blog Medium, é possível identificar algumas entidades da região do Vale dos Sinos que se destacam nos esportes campeiros. Essas entidades foram também lembradas pelas entrevistadas da 1ª RT, as cidades de Gravataí; da 12ª RT, São Leopoldo; aqui da nossa 30ª RT, Sapiranga, Campo Bom. Inclusive, esses dados constam em entrevistas de muitas das pessoas com quem conversei: o seu Clésio, filho do fundador do meu CTG, na época era Diretor Campeiro da nossa região;

a Renata da Silva, nossa 1ª. Prenda do Rio Grande do Sul 2017/2018. Destaco dessa reportagem ainda, a Fátima Lopes (2026) quem tive a oportunidade de entrevistar.

Para Huizinga (2005), o jogo possui diferentes características, que podem ser: a liberdade, pois o jogo tem que ser livre; uma distração; uma fuga da realidade, além de que pode ser praticado como lazer, sem tanta seriedade; praticado em um determinado espaço e possui duração limitada; ser fenômeno cultural, por ser conservado em memória e ser transmitido às gerações seguintes, tornando-se tradição cultural; cria ordem, pois possui regras.

Sendo assim, entendi que os jogos estão tão presentes na nossa cultura, porque fazem parte da nossa vida em sociedade e representam nossa história, pois são manifestações produzidas na interação e nas relações que as pessoas estabelecem nessa convivência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O esporte, especialmente, os jogos campeiros, enquanto fenômeno social e cultural, pode apresentar diferentes formas de manifestação, de acordo com o sentido e a modalidade de prática, como eu procurei demonstrar com esta pesquisa. Um deles é o sentido agregativo, comunitário e, no caso das mulheres, também emancipatório.

Para Tisott (2026), é nas atividades comunitárias e de espaço de convivência como os jogos esportivos que a vida cotidiana acontece. Nesse sentido, as unidades sociais fundamentais da cultura são a família e o grupo local, que contribuem para a construção de valores, hábitos e costumes.

A tese O Sentido e o Valor do Tradicionalismo, apresentada por Lessa em 1954, define o tradicionalismo como movimento de conscientização cultural voltado à preservação da cultura regional como força viva, orientadora da organização social. A cultura é concebida como instrumento de formação humana e de fortalecimento do grupo local, da família, das relações de vizinhança e do compromisso moral entre as pessoas. (Tisott, 2026, p. 197).

Investigar sobre os esportes campeiros é uma forma de preservar não apenas nossas tradições, mas conhecer nossa história e nossa cultura. A influência dos diferentes povos que constituíram o povo gaúcho enriquece nosso folclore com tais

dinâmicas e atividades, pois indicam um modo de pensar, de viver e agir. Isso ainda contribui para revelar certos padrões culturais mais intensos em uma região e menos em outra, mas assinalam as soluções criadas para resolver seus problemas, dizer da sua história.

Concordo com Mundt (2016), bem como com as pessoas entrevistadas, quando sinalizam que, pela prática esportiva, um elo de socialização e união se estabelece entre os participantes de uma entidade e ainda entre outros CTGs, quer seja do estado ou espalhados pelo país. Além disso, Goulart (2009) acrescenta que o tradicionalismo, devido à sua expressividade, apresenta aspectos culturais simbólicos fortemente presentes no imaginário e no cotidiano dos indivíduos, e estudar suas práticas, seus hábitos e costumes é uma forma de conhecer sobre a história do nosso povo. Um exemplo da força e presença dos jogos no cotidiano do rio-grandense é que há inclusive menções feitas tanto por Mundt (2016) quanto por Goulart (2009) da presença dos jogos na literatura, especialmente do Jogo do Osso/Tava, nos Contos Gauchescos, de João Simões Lopes Neto¹⁵.

No que se refere às entrevistas, houve uma divisão entre as entrevistadas e nem todas concordaram que dividir e ter modalidades específicas para mulheres seria algo positivo. A maior parte das participantes já está acostumada aos jogos de integração e à prática, mas percebem ainda um certo receio no Truco, pois na bocha e na Tava se percebe uma maior integração.

15 Em Jogo do Osso, Simões Lopes Neto traz a trágica história de Lalice, Osoro e Chico Ruivo e apresenta uma característica marcante do Jogo do Osso: as apostas.

Sobre a participação da mulher, pude perceber que desde 2016 o MTG tem realizado adequações e está coordenando ações para que elas tenham mais espaço e possam participar de diferentes atividades. Lembro aqui o depoimento da 1ª Prenda do Rio Grande do Sul, em 2018, citado na reportagem de Barcelos (2018) que foi utilizada nesta pesquisa, em que ela afirma: “O machismo está enraizado na sociedade brasileira, não apenas na gaúcha. E para quebrar mais esse tabu social a mulher precisa diariamente provar a si mesma”. Ela destaca ainda “o empoderamento feminino” pela participação das mulheres nos jogos campeiros.

Ainda referente às questões do espaço conquistado pelas mulheres no meio tradicionalista, as entrevistadas desta pesquisa não percebem preconceito ou discriminação abusiva, o que relatam são episódios pontuais, como mencionam Camile Lima (2026) e Gêniifer Engers (2026), por exemplo. Ao mesmo tempo, destacam o avanço que houve nos CTGs, com o respeito e a ampliação da ocupação de cargos e de espaços nas entidades pelas mulheres.

Sobre a maior contribuição dos jogos na vida pessoal e profissional dos entrevistados, pude perceber benefícios como o uso da lógica, saber administrar certas situações com calma e paciência, ao mesmo tempo em que se desenvolve habilidades de agilidade.

REFERÊNCIAS

ABC. Violência contra a mulher. **RS já soma 29 feminicídios em 2026; veja os casos registrados.** Publicado em 03 de maio de 2026. Disponível em <https://www.abcmais.com/policia/rs-ja-soma-29-feminicidios-em-2026-veja-os-casos-registrados/> Acesso em 06 maio 2026.

BARCELOS, Liege. Presença feminina cresce nos esportes campeiros. 26 março de 2018. Disponível em: <https://medium.com/betaredacao/presen%C3%A7a-feminina-cresce-nos-esportes-campeiros-3bc4d8e53eb9> Acesso em 2 de maio de 2026

BRANDENBURG, Júlia. **Schafkopf: jogo de cartas que mantém viva a tradição alemã.** Folhadomate.com, 02 jun. 2024. Disponível em: <https://folhadomate.com/noticias/schafkopf-jogo-de-cartas-que-mantem-viva-a-tradicao-alema/> Acesso em 29 abril 2026.

CÔRTEZ, João Carlos Paixão. **Origem da Semana Farroupilha primórdios do Movimento Tradicionalista.** Porto Alegre. Rio Grande do Sul, 1994.

CADERNOS PIÁ. **História. Jogos gaúchos.** In: JORNAL ECO DA TRADIÇÃO. Ano XVIII, n. 211. 24 de abril de 2019.

FRAGA CIRNE, Paulo Roberto de. **Tradicionalismo gaúcho organizado.** 70 anos de História (1947-2017). Porto Alegre: Exclamação/Evangraf, 2017.

GAIS, Ricardo. Vídeos: Schafkopf integra as comunidades rurais; conheça o jogo de cartas que ganhou o mundo. 15 de outubro de 2023. Disponível em <https://www.gaz.com.br/video-schafkopf-integra-as-comunidades-rurais-conheca-o-jogo-de-cartas-que-ganhou-o-mundo/> Acesso em 28 de abril de 2026.

GARCIA, Rose Marie Reis. A compreensão do folclore. In: GARCIA, Rose Marie Reis (org.). **Para compreender e aplicar folclore na escola**. Porto Alegre: Comissão Gaúcha de Folclore: Comissão de Educação, Cultura, Desporto, Ciência e Tecnologia da Assembleia Legislativa do Estado do Rio Grande do Sul, 2000.

GARCIA, Rose Marie Reis; MARQUES, Lilian Argentina Braga. **Jogos e passeios infantis**. Porto Alegre: Kuarup, 1991.

GOULART, Rose Bergmann. **Identidade Gaúcha, Jogo da Tava e lazer no CTG Seiva Nativa**. Monografia. 56f. Escola Superior de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

GRAZZIOTIN, Luciane Sgarbi Santos; ALMEIDA, Dóris Bittencourt. **Romagem do tempo e recantos da memória**. Reflexões metodológicas sobre História Oral. São Leopoldo: Oikos, 2012.

GUIMARÃES M. A.; GUIMARÃES P. R. R. **Lúdica para adultos: Jogo do Osso**. Trabalho de conclusão para o Curso Avançado de Cultura Gaúcha do IGTF – 2008.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** – o jogo como elemento da cultura. São Paulo. Perspectiva. 1980.

KROETZ, Sérgio. Entrevista Tv Jornal NH. Novo Hamburgo, 30 jul. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FvIIIRabuTc0> Acesso em 29 abril de 2026.

LAMBERTY, Salvador Ferrando. **ABC do tradicionalismo gaúcho**. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1989.

LANG, Guido. **Campo Bom: história e crônica – 1826-1996**. Campo Bom: Papuesta, 1996.

LANG, Guido. **Reminiscências da Memória Comunitária de Campo Bom**. Campo Bom: Papuesta. 1997.

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n.19, p. 20–28, 2002.

MARQUES, Lilian Argentina B. et al. **Rio Grande do Sul: aspectos do folclore**. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1992.

MARQUES, Lilian Argentina B.; RIBEIRO, Paula Simon; SANCHOTENE, Rogério Fossari; CAMPOS, Sonia T. Siqueira. **Rio Grande do Sul: Aspectos do Folclore**. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1992.

MAZO, Janice Zarpellon; PEREIRA, Ester Liberato. Primórdios do esporte no Rio Grande do Sul: os imigrantes e o associativismo esportivo. In: PEREIRA, Ester Liberato (Org.). **Memórias do esporte e do lazer no RS**. Porto Alegre: [s.n.], 2013. p. 15-26. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/193560>. Acesso em: 13 de maio de 2026.

MENDES, Marilane Pires (Org.). Resgate dos 31 anos de História da 30ª. Região Tradicionalista. Porto Alegre: Bastos Produções, 2023.

MICHEL, Kassiane; TAUBE, Júlia. **RS foi o estado com mais feminicídios na Região Sul desde 2021, aponta pesquisa**. Disponível em <https://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2026/03/05/rs-foi-o-estado-com-mais-feminicidios-na-regiao-sul.ghtml> Acesso em 06 de maio de 2026.

MUNDT, Patrícia Roberta. **O jogo do osso/Tava em um Centro de Tradições Gaúchas no RS**. Monografia. 34f. Programa de Pós-Graduação em Educação Física Escolar. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016.

MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO - MTG/RS. **Regulamento De Esportes Campeiros Do Estado Do Rio Grande Do Sul**. Disponível em <https://www.mtg.org.br/> Acesso em 19 de maio de 2026.

NASCIMENTO *et. al.* **Lógica interna e contexto cultural: relações a partir de jogos tradicionais**. CINERGIS, Ano 16 - Volume 16 - Número 4 - Outubro/Dezembro 2015.

NUNES, Zeno Cardoso; NUNES, Rui Cardoso. **Dicionário do regionalismo do Rio Grande do Sul**. Porto Alegre: Martins Livreiro Ed., 1996.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & história cultural**. 2ª Edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

PRENDAS E PEÕES DO RIO GRANDE DO SUL. Proposta de Tema Anual do MTG para o ano de 2026: O tradicionalismo dos galpões à sociedade: Movimento Tradicionalista Gaúcho e o combate à violência contra a mulher no Rio Grande do Sul. In: **MOVIMENTO TRADICIONALISTA GAÚCHO. 73º CONGRESSO TRADICIONALISTA**. Proposição n. 22. Cachoeira do Sul, RS, 01 e 02 de agosto de 2025.

SANT'ANA, Elma. **O Folclore da Mulher Gaúcha**. Editora Tchê. Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) – Fundação Gaúcha Cultural (FGC). 2006.

SALATINO, Vialana Ester; SOUZA, José Edimar de. **(Des) Abridadas e Vulneráveis Sobre Mulheres e Crianças em abrigamentos escolares**. São Leopoldo: Oikos, 2026.

SECCHI, Neusa Marli Bonna. Festas e Festejos tradicionais: uma abordagem retrospectiva e necessária aos novos tempos. Porto Alegre, RS: Fundação Cultural Gaúcha MTG, 2025.

SECCHI, Neusa Marli Bonna. **Folclore na escola**: aplicação pedagógica, brinquedos e brincadeiras. Porto Alegre, RS: Fundação Cultural Gaúcha – MTG, 2024.

SILVEIRA, Elaine Rosner. “Casas de homens” - o Jogo do Osso e a masculinidade em grupos populares de porto alegre (RS). **Sociologias**, Porto Alegre, n 2, 1999, p. 272 – 293.

SOUZA, José Edimar de. O uso de fontes orais na pesquisa em Lomba Grande/RS: aspectos das escolas isoladas (1940-1950). **CONJECTURA: Filosofia E Educação**, 21(2), 2016, p. 441–459. Disponível em <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/4021> Acesso em 13 de maio 2026.

SOUZA, José Edimar de. **Campo Bom: um lugar para ser feliz**. Porto Alegre: Palloti, 2009.

SOUZA, José Edimar de; GIACOMONI, C. Análise documental como ferramenta metodológica em história da educação: um olhar para pesquisas locais. **Cadernos CERU**, 32(1), p.139-156, 2021. <https://doi.org/10.11606/issn.2595-2536.v32i1p139-156>

TEIXEIRA, Gujo. **Livro de alumbamentos**. Lavras do Sul, RS: [s.n.], 2023.

TISOTT, Priscila Bresolin. A atuação dos CTGs nas enchentes do Rio Grande do Sul (2023-2024): tradicionalismo, ação social e pertencimento comunitário. In: SOUZA, José Edimar de (Org.). **As enchentes de 2024 no Rio Grande do Sul**. Memórias, práticas e transformações. São Leopoldo: Oikos, 2026, p. 190-204.

WARKEN, Brenda Emanuelle. **CTG, Truco e lazer: seguindo o jogo**. Monografia. 22f. Curso de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, 2025.



*Publicando conhecimento,
construindo legado.*