RIVIÈRE, Joan. *Sobre La Génesis Del Conflicto Paranoico en La Primera Infancia*. Desarrollos en Psicoanálisis. In: *Melanie Klein, Obras Completas*. Vol. III, Buenos Aires: Paidos-Hormé, 1974.

SEGAL, H. *A Obra de Hanna Segal*. Rio de Janeiro: Imago, 1982.

_____. *Sonho, Fantasia e Arte*, Rio de Janeiro: Imago, 1993.

STASSUN, C. *Cama de Procusto (Mito grego)* em 7 de julho de 2008 in Leitura - Trechos de "livros" e "Jornais". Psicologia.

URRIBARRI, R. *Descorriendo el velo sobre el trabajo de la latencia*. Revista Latino-Americana de Psicanálise – FEPAL, v. 3, n. 1,1999.

WINNICOTT, D. *Clínica Psicanalítica Infantil*. Buenos Aires: Paidos, 1971.

_____. *El proceso de maduración in el niño: estudios para una teoría del desarrollo emocional*. Barcelona: Laia, 1975.

_____. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____. *A Criança e Seu Mundo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. *Textos selecionados: Da Pediatria à Psicanálise*. Rio de Janeiro: Imago, 1978.

ZIMERMAN, D. E. *Vocabulário Contemporâneo de Psicanálise*. Porto Alegre: ARTMED Editora, 2001.

_____. *Bion: da teoria à prática – uma leitura didática*. 2 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 2004.

PARTE 3

ALÉM DO JOGAR

Anete Ingride Kopp
Anne Pflüger
Ingrid Konrath
Josiane Weiss

BRINQUEDOS DE CONSTRUÇÃO[12]

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Durante vários séculos têm sido criados tipos diferentes de brinquedos de construção, desde modelos matemáticos, onde existe a proposta de visualização de desenhos que envolvem problemas de matemática e geometria, a encaixes bem ajustados, com peças de madeira que representam verdadeiros trabalhos de marcenaria; ainda há outros que envolvem criatividade e imaginação na formação de figuras. Nesse tipo de jogo, o raciocínio é bem mais importante que a agilidade e a força física.

Acredita-se que os quebra-cabeças de madeira, nos quais se encaixam um determinado número de peças, tenham sido criados pelos antigos marceneiros japoneses, com a finalidade de ensinar seus aprendizes a fazer juntas complexas em madeira. Um destes, o *Tangram*, de origem chinesa, é conhecido até hoje, sendo considerado um desafio à imaginação, uma vez que, a partir de sete pedaços de diferentes formas, busca-se a formação de figuras como coelho, cachorro, boneco, etc., o que o torna um *quebra-cabeça livre*. Não existem fontes fidedignas de sua origem, apenas algumas lendas envolvendo histórias com pedras preciosas, animais, plantas ou pessoas. O nome *Tangram*, acreditam alguns, vem da palavra inglesa *tangram*, de significado *puzzle* ou *bugiganga*, mas também é reputado que a palavra *Tang* é o nome de uma dinastia chinesa. Na Ásia esse jogo recebe o nome de *Sete placas da Sabedoria*.

[12] É necessário assinalar que esta atividade lúdica não se trata especificamente de um jogo, uma vez que não apresenta regras nem a necessidade de um parceiro na brincadeira, não envolvendo aspectos de competição que são peculiares aos jogos. Opta-se por incluí-la neste livro pela importância que apresenta na atividade lúdica infantil, bem como na psicoterapia.

Acredita-se que a história dos quebra-cabeças começou quando, no século XVIII, um cartógrafo colou um mapa a uma tábua de madeira, tornando assim os mapas em tábuas de madeira os primeiros quebra-cabeças. Com o desenvolvimento de novos materiais e a industrialização dos mesmos, eles agora podem ser encontrados em papel-resistente, plástico e impressos com as mais diferentes reproduções para todas as idades. Além desses, também existem os confeccionados em 3D, os que possuem ilusões óticas e os dupla-face, além das diversas versões digitais.

COM O QUE SE JOGA

Considera-se como brinquedos de construção os quebra-cabeças, ligue-ligues, tijolinhos e demais brinquedos de encaixe. Dessa forma, não existe material concreto específico para estes brinquedos; em geral são usados cubos, recortes de papelão, peças de plástico ou madeira, que podem ser de tamanho e número diversos. São brinquedos que se apresentam com uma complexidade variada, a fim de que possam acompanhar as diferentes faixas de desenvolvimento psicomotor e intelectual da criança.

COMO SE JOGA

Neste brinquedo é a criança quem define a forma e maneira de brincar, não havendo regras preestabelecidas para tal. Alguns, como os quebra-cabeças, podem vir com modelos definidos, exigindo da criança a percepção de formas e detalhes, a capacidade de análise e síntese; outros, como ligue-ligues, tijolinhos, blocos de encaixe, permitem à criança criar livremente. Esses brinquedos podem ser usados tanto individualmente como com o auxílio ou participação de outra pessoa.

COMO SE ENTENDE O JOGO

Através da utilização de diferentes peças e de seus encaixes, o brinquedo possibilita a formação de um objeto ou figura, o que acontece em decorrência das ligações que se estabelecem entre as peças, o que é a própria construção.

O objetivo deste é poder montar e desmontar, construir e destruir, dando à criança condições de expressar sua agressividade de maneira construtiva, ao mesmo tempo em que possibilita a reparação de danos infligidos pela mesma.

As crianças expressam suas fantasias e sentimentos no brinquedo e estes apresentam nuances diferentes, conforme a etapa evolutiva em que se encontra aquele que o utiliza. Observa-se que crianças pequenas costumam usar os tijolinhos para empilhá-los formando uma torre que possa ser derrubada e, logo a seguir, empilhada novamente, repetindo várias vezes este movimento. Assim expressam a necessidade de destruir, atacar e a ansiedade decorrente disto, precisando ver a pilha montada novamente, para tranquilizar-se.

As crianças maiores interessam-se mais em construir e dar forma às peças, juntando-as. A destruição não é direta e ocorre como fazendo parte da brincadeira, sendo o que acontece quando constrói um avião e fantasia uma guerra; ou fabrica bombas e casas que desabam.

Nestas atividades, principalmente no quebra-cabeça, passa a discriminar e reconhecer as partes como pertencentes a um objeto total que deve ser integrado. Esta integração possibilita-lhe relacionar-se com o objeto, o que já pressupõe uma certa maturidade do Ego. A não integração das peças e a dificuldade nos encaixes pode estar relacionada também com o déficit nas capacidades perceptivas e psicomotoras.

Os brinquedos de construção, na maioria das vezes, são utilizados pela criança de forma individual, sem o interjogo com outros participantes, pois, neste momento, encontra-se voltada muito mais para si mesma, buscando resgatar e integrar seus objetos internos.

Construir requer um certo nível de tolerância à frustração, uma vez que exige da criança paciência e persistência em montar e remontar, encontrar o lugar de encaixe, através de várias tentativas; mas também é uma brincadeira prazerosa, por possibilitar a expressão das pulsões destrutivas, neste interjogo do desmontar-atacar e remontar-reparar.

Especificamente no quebra-cabeça existe uma imposição da realidade com relação aos limites estabelecidos pelo contorno. Aceitar esta imposição fechando o quebra-cabeça permite à criança continuar o desenvolvimento, submetendo-se às imposições do mundo externo, até certo ponto, conforme as exigências deste, já que ela precisa abrir mão do princípio do prazer. No ligue-ligue, as possibilidades de satisfação são maiores, uma vez que é possível expressar livremente desejos, impulsos e sentimentos através da manipulação das peças.

Observa-se que, quanto maior a necessidade de expressão da agressividade, maior será o movimento expressivo realizado pela criança com as peças. Isto acontecia com um menino, que iniciava as sessões terapêuticas atirando e esparramando os ligue-ligues pelo chão e, não se satisfazendo com isso, esparramava também os tijolinhos e os dominós. Algumas vezes, fazia caminhos compridos ou pilhas enormes, para novamente destruí-las, desta vez com gestos bruscos.

Outra manifestação da dificuldade em lidar com a agressão é encontrada em crianças com dificuldade em espalhar as peças, procurando mantê-las organizadas, juntas, pegando-as uma a uma, podendo também expressar isto ao desmanchar os objetos construídos, desmontando-os um a um, organizadamente.

Existe algo quebrado, desintegrado, dissociado que poderá ser construído, ou não, de acordo com cada criança, até mesmo na forma como vai construir, denotando sua facilidade ou dificuldade de se organizar internamente.

A manifestação da agressão mobiliza culpa. Através da possibilidade oferecida pela atividade de remontagem, a criança pode aliviar as suas ansiedades reconstruindo e reparando o dano causado ao objeto. Ao reparar o objeto externo, a criança pode dar-se conta de que lhe é possível fazer uma reparação dos objetos internos sentidos como destruídos.

DOMINÓ

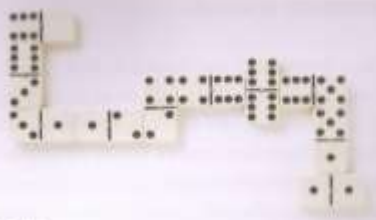
Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger,
Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Trata-se de um jogo muito antigo, cuja origem exata é desconhecida. Acredita-se que o jogo foi criado pelos chineses, há pelo menos três séculos. Existem poucas pesquisas referentes a esta história, apesar de ser um jogo muito conhecido em todo o Oriente. Sua entrada na Europa deu-se pela Itália e pela França, em meados do século XVIII, não demorando a estender-se por todo o mundo. A polêmica sobre sua origem leva os pesquisadores do tema a afirmarem ser o dominó um jogo muito simples que poderia ter sido criado em diferentes partes do mundo, não aceitando a ideia de que o *Dominó* tenha sido trazido do Oriente.

COM O QUE SE JOGA

O conjunto tradicional de dominós, conhecido como sino-europeu, é formado por 28 peças, ou pedras, cada uma dividida em duas partes quadradas, ou *pontas*, que se apresentam marcadas por pontos que correspondem a um número. Costumam ter as medidas de aproximadamente 2cm por 5cm. A numeração varia de 0 (zero) a 6 (seis), numa disposição matematicamente arranjada, sendo cada peça dividida ao meio por uma demarcação central e apresentando um número em cada uma destas metades. Existem sete peças duplas, ou seja, que possuem o mesmo número nas duas extremidades (ex.: 0/0, 4/4).

As peças são feitas de marfim, plástico, madeira, ou papelão, podendo ainda apresentar figuras substituindo os pontos (usados mais frequentemente por crianças que ainda não sabem contar). Atualmente, existem também várias versões digitais para computador/internet do *jogo de Dominó*.



COMO SE JOGA

No início do jogo são estabelecidas as regras para que haja concordância entre os participantes. Para jogar dominó são necessários, no mínimo, dois participantes e um máximo de quatro. As peças são colocadas sobre a mesa, com as marcas viradas para baixo para que não sejam vistas. Cada um dos participantes pegará para si sete peças e as restantes ficarão para serem buscadas quando um dos participantes não tiver entre as suas peças uma cujo número corresponde àquele que deve ser colocado na mesa. Como cada peça apresenta dois números, o jogo seguirá com a opção de o jogador colocar, na sua vez, uma peça idêntica a uma das duas extremidades, conforme melhor lhe convier.

O jogo inicia com a colocação na mesa da peça que tem o valor zero-zero ou seis-seis, conforme combinação preestabelecida. Se os jogadores, ao início do jogo, não tiverem uma destas duas peças, será iniciado o jogo pelo participante que tiver a primeira seguinte da sequência: dois-dois, ou três-três, e assim por diante. Assim segue-se o jogo com um participante de cada vez tendo a oportunidade de colocar uma peça.

O final da partida ocorre no momento em que um dos participantes fica sem peças, quando o jogo ocorre entre dois participantes. Porém, quando se realiza com mais pessoas, o jogo pode continuar até que reste apenas um jogador com peças. A regra é de que o vencedor é aquele que terminou primeiro as suas peças. Muitas vezes, o jogo *tranca*, isto é, as peças a serem *compradas* acabam e nenhum dos jogadores tem em mãos uma que encaixe com a numeração de uma das duas extremidades. Diante deste impasse, existem três possibilidades:

a) ganha o que tiver menos peças;

b) ganha o que somar menos pontos na marcação das peças;

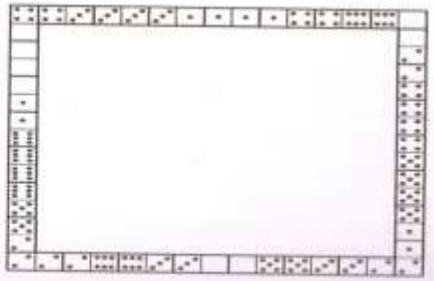
c) a partida é considerada empatada.

COMO SE ENTENDE O JOGO

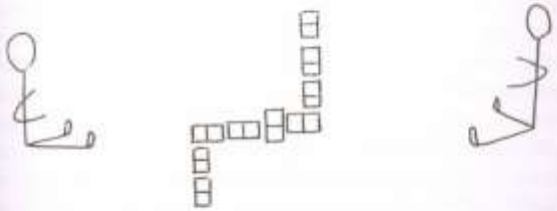
Neste jogo, a criança demonstra a sua capacidade para usar os recursos de Ego no processo de formação da identidade, através de sucessivas identificações. A presença do outro é vista pelo jogador como algo que irá possibilitar identificar-se, encontrar aspectos idênticos aos seus, ou desejar ser igual ao outro, que pode ser entendido dinamicamente como partes do pai da mãe que são assimiladas no processo de identificação. A *gestalt* também é um aspecto importante, pois o jogo de dominó propicia o movimento de construir algo no mundo externo, que é expresso no formato que adquire a disposição das peças na mesa. Algumas crianças, durante o jogo, procuram formar um desenho fechado, solicitando ao terapeuta que coloque os dominós de maneira a formar um quadrado. Podem ser entendidas, nesta intenção, as tendências egocêntricas da criança, o desejo de manter-se fechado e não se relacionar. Não pode ser esquecido que, numa dinâmica específica, pode ter outra interpretação. Este é o caso de uma menina que havia perdido a mãe recentemente e usava esta configuração para simbolizar o enterro da mãe.

Outras vezes, deparamo-nos com crianças que formam uma ponte, de maneira que os dominós, ligados, unem a criança e o terapeuta, denotando a busca de auxílio, o desejo de se relacionar com o outro.

Em contrapartida, em momentos de maior resistência à psicoterapia, a criança pode formar, com os dominós, um muro divisório entre ela e o terapeuta, não permitindo que este último ultrapasse a linha divisória. Delimitando, assim, as possíveis projeções e introjeções advindas da relação terapêutica, mantendo-a em um nível superficial.



Ao receber as peças, no início do jogo, a criança as percebe como partes de si mesma que estão desintegradas, soltas, desconectadas e que, durante o jogo, à medida que forem sendo utilizadas, irão adquirindo sentido, sendo organizadas. Durante o jogo as peças que recebe são voltadas para si, como se fossem o seu *mundinho interno* e, ao observá-las, busca identificar o seu lugar e função: podemos inferir o que passa no seu pensar: *para que serve?, aonde e quando posso usar?*



Enquanto se desenrola o jogo, a criança lança mão desses recursos internos e dos objetos que foi internalizando na construção da identidade, delineando-a. Isso se torna visível nas diferentes formas que o desenho assume. A construção da identidade não pode ser entendida como algo estanque, mas, como já foi referido anteriormente, como um processo dinâmico, gradativo, que irá consolidar-se na adolescência.

A criança que retém, isto é, não se dá conta de que dispõe de uma peça para jogar, leva-nos a pensar em uma dificuldade em se identificar, em dispor de seus recursos para buscar crescimento. Experimenta, nesses momentos, sentimentos de esvaziamento, inutilidade e incapacidade de projetar-introjetar para construir-se (construir sua identidade).

O Dominó permite à criança perceber que existe mais de uma possibilidade na resolução de suas dificuldades. Isto se observa na escolha da extremidade para colocar a peça, se é possível em cada situação ponderar os dois lados de uma questão, tendo ou não flexibilidade. Perceber sua ambivalência significa

aceitar a existência de desejos opostos dentro de si, não necessitando negá-los através da utilização de apenas uma das extremidades do jogo.

Nos momentos em que a criança precisa buscar, no monte, as peças de Dominó que lhe faltam, ela pode ser tomada de assalto por sentimentos de raiva ou de frustração, esperança, etc. Nesse instante, depara-se com suas limitações e com a dependência de encontrar no externo aquilo que lhe falta, vivenciando isso como uma quebra da onipotência narcisica e aniquilamento. Pode, nesse momento, experimentar desmotivação em continuar jogando.

Cabe, ainda, analisar os sentimentos de frustração experimentados pelo jogador, quando não tem peças que se encaixem naquela rodada, e nem mesmo o monte para comprar, simbolizando uma limitação tanto interna quanto externa. Precisa, assim, esperar a próxima jogada, na expectativa de, então, poder dar continuidade ao seu jogo, aguardando o momento onde vai encontrar seus pontos de identificação. A frustração e a depressão são decorrentes da conscientização de que a oportunidade de enriquecer-se com o auxílio do externo (=monte) já passou e que não foi devidamente aproveitada, além do que, por outro lado, não é completo, pois lhe faltam recursos e terá que conviver com esta limitação.

Essas questões mobilizam na criança a necessidade de relacionar-se com o outro e com o mundo externo, para poder vencer suas limitações e enriquecer-se.

É considerado vencedor aquele que termina suas peças primeiro; neste momento define-se a *gestalt* daquela partida. O poder de definir essa *gestalt* é do vencedor, pois o outro não poderá modificá-la, uma vez que está encerrada a partida.

A partir desse entendimento, pode-se concluir que vence o jogo aquele que, no decorrer do mesmo, melhor pode utilizar seus recursos de ego para planejar, decidir e escolher os movimentos sucessivos necessários para realizar suas jogadas e alcançar a vitória. Pode-se relacionar esse momento com o próprio processo de desenvolvimento da identidade, que se dá a partir de sucessivas identificações e do interjogo que existe entre elas. Identificar-se não é imitar, mas sim introjetar e assimilar, adquirindo assim características próprias.

VARETAS

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger,
Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Acredita-se que a origem do jogo seja chinesa, em função de qu
no espanhol, este é conhecido como *Palito Chino*. No entanto, nas pesquisas re
lizadas, não foi encontrado nenhum registro histórico preciso referente ao jo
de Pega Varetas. Sua história remonta ao século V A.C., quando foi descrito n
livro *Diálogos de Buda* com o nome indiano de *Jonchet*. Surge ainda com o nom
de *Mikado*, *Spilikins* ou *Spelicans*. Em inglês seu nome é *Pick-up-sticks*. No Bras
a fabricante Estrela comercializou suas peças a partir de agosto de 1961, send
durante muitos anos em madeira, substituído nas últimas décadas por materi
plástico. Os antigos jogos chineses eram em marfim, os indianos em madeir
e os japoneses em bambu. Um indicativo da origem oriental do jogo é que e
exige calma, paciência, habilidade motriz além de movimentos lentos. Salient
se que assim como tantos outros jogos, o *Pega Varetas* também teve origem n
artes divinatórias, já que era muito comum entre os orientais a palomancia, o
adivinhação com a utilização de varas ou bastões lançados.

COM O QUE SE JOGA

O jogo é composto por um conjunto de 41 varetas (palitinhos de madeira o
plástico com, aproximadamente, 18cm, tendo as extremidades pontiagudas) d
vididas em cinco cores, ou seja, 14 amarelas, 14 vermelhas, 6 azuis, 6 verdes
uma preta. Cada cor possui um valor determinado, que pode ser estipulado p
los jogadores no início do jogo ou, ainda, serem os valores determinados pel
regras oficiais que costumam acompanhar o conjunto.

dizer que, simbolicamente, representa ir aprofundando e entrando no conflito de forma gradual, a partir das condições que vai adquirindo ao lidar com o que é mais próximo ou menos enredado.

A maneira como a criança vai atirar as varetas para formar o *enredo* representa o modo como dispõe as dificuldades para si mesma. Ela é responsável pelo seu enredo, isto é, se vai favorecer-se ou dificultar-se com o modo como lançar as varetas. Nos casos em que a outra criança atira as varetas, isto se modifica, pois então o parceiro que entra (aquele que deveria tirar as varetas) tem que desenredar o que o outro armou para ela. A criança pode sentir-se prejudicada ou favorecida em função dos sentimentos projetados.

A criança, ao escolher este jogo, permite-se lidar com a sua confusão interna, que é o próprio conflito entre as forças intrapsíquicas. Através do simbolismo do jogo, pode-se entender a tentativa do Ego de encontrar maneiras adequadas de lidar com as pulsões e frustrações.

Cada criança vai proceder no jogo e utilizar o material, regras e cores, que representam aspectos libidinais e agressivos, de acordo com as necessidades individuais relacionadas aos seus conflitos e suas defesas.

O jogador tem que prestar atenção, frear-se no uso de sua força física, para que, com habilidade e leveza, consiga pegar as varetas. Dessa forma, precisa aprender a fazer uso de suas condições de Ego, segurar seus impulsos (de mexer nas varetas) para poder jogar.

O jogo em si representa um emaranhado confuso e colorido onde, à primeira vista, não se pode fazer nada, da mesma forma como o Ego da criança se sente frente às exigências da realidade e do Superego de segurar as pulsões do Id. No entanto existe a possibilidade de parar, raciocinar e usar suas habilidades na tentativa de pegar uma vareta e assim sucessivamente o maior número de varetas possíveis. Habitualmente, as crianças costumam retirar primeiro as varetas que se encontram de maneira mais fácil na configuração das varetas, assim como, para lidar com suas dificuldades internas, precisam primeiro lidar com o que está mais familiar às suas vivências, para então poder entrar nas dificuldades maiores e fazer uma tentativa de resolução neste sentido.

No contexto psicoterápico, pode-se entender que a criança vai arriscando lidar com os conteúdos que se encontram mais próximos da consciência e, na medida em que vai se descobrindo, vai também possibilitando ao Ego o aprendizado e condições de se fortalecer, para entrar em áreas mais confusas e *emaranhadas*. As varetas são utilizadas com frequência no início do tratamento, uma vez que este processo de descoberta e ampliação do Ego pode ser encarado como o próprio processo de entrar na psicoterapia, no seu *emaranhado* e de como desenredá-lo.

A necessidade da criança, de ter que pegar as primeiras varetas em sequência, para ganhar os pontos em dobro e poder pegar a vareta preta, funciona como se fosse um ritual pelo qual a criança tem que passar e demonstrar ser capaz de obtê-la e saber usar seu poder. As crianças, em geral, sentem-se atraídas pela vareta preta que, em alguns jogos, é chamada de general, isto é, poder, força, capacidade, simbolizando a figura paterna. Para obtê-la terão que ter paciência, aprender a lidar com as pulsões e conseguir usar seus recursos de Ego. Obtendo a preta, terão mais condições de lidar com as dificuldades posteriores servindo esta como benefício ao Ego, como alavanca ou afastador para retirar as varetas mais difíceis. O Ego poderá usar suas aquisições, funções e mecanismos do Ego, para lidar com o que é mais conflitivo. O jogo de varetas pode ser ainda interpretado sob outros enfoques, como, por exemplo, a equivalência da vareta = pênis em função do que a forma das mesmas suscita e a própria manipulação destas como algo masturbatório.

Jogando, a criança tem a possibilidade de ir modificando suas fantasias, o que vai abrandando as exigências do Superego, tornando-o mais adequado à realidade. Este último pode ser, então, utilizado como um aliado ao Ego frente às demandas do inconsciente e do mundo externo.

No final do jogo, somam-se as varetas adquiridas, ficando esta pontuação como um representante das conquistas que a criança fez. À medida em que ela vai podendo introjetar os pontos, vai gradativamente adquirindo condições de se fortalecer para enfrentar seus conflitos.

Ilustramos aqui, com o caso de um paciente de nove anos, que apresentava uma predominância de aspectos sadomasoquistas, que colocava-se em situa-

ções difíceis, onde se dava mal, machucando-se ou *ralando-se*. Gostava de jogar varetas com a terapeuta, querendo sempre jogar o feixe para que a terapeuta iniciasse a jogada. Torcia-o de tal forma que as varetas caíam completamente emaranhadas. Deliciava-se, então, com a dificuldade da terapeuta em conseguir juntar as varetas. Não percebia, no entanto, que causava dificuldades para si próprio; após o erro da terapeuta, cabia a ele desenrolar o nó, o que o deixava angustiado frente a este sofrimento. À medida que o tratamento evoluiu e que ele começou a lidar melhor com seus aspectos sadomasoquistas, passou a mostrar isso no jogo de varetas. Lançava as varetas de forma a facilitar-se, espalhando-as mais livremente e apresentando maior habilidade na manipulação das mesmas. Já outro menino da mesma idade, porém com características predominantemente obsessivas, exercia, no jogo de varetas, extremo controle sobre as regras e a manipulação das varetas. À medida que apresentou melhoras, esse menino modificou o jogo, mostrando-se mais flexível e suportando pequenos erros, seus e da terapeuta.

JOGOS DE CORRIDA[18]

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Jogos de corrida são aqueles em que se percorrem caminhos numerados, desenhados sobre um tabuleiro, onde está retratada uma cena ou história da qual deriva o nome do jogo. Alguns trechos do caminho são obstáculos, outros podem propiciar vantagens ao jogador.

Dentre os jogos de corrida, encontram-se registros sobre o *Jogo da Glória* ou *Jogo das Gansos*, de origem desconhecida. O mesmo tornou-se conhecido quando Francisco de Médici, de Florença, durante seu governo (1574-1587), presenteou Felipe II, rei da Espanha, com um exemplar desse jogo. A corte espanhola maravilhou-se com as inesperadas reviravoltas da fortuna que ocorriam na trajetória em espiral do tabuleiro. A partir daí, o jogo difundiu-se pela Europa, sendo registrado na Inglaterra, em 1597, como o *Jogo dos Gansos*. Existem hipóteses de que essa denominação tenha surgido na Grécia, com base no fato de que certos povos antigos consideravam o ganso um animal sagrado.

[18] Foi escolhido o nome *Jogos de Corrida* para designar jogos em que a ação ocorre sobre um tabuleiro, com caminhos demarcados subdivididos em espaços os quais o jogador dependerá de dados ou roleta para alcançar, e em que alguns espaços pressupõem castigos ou prêmios.

O tabuleiro mais antigo do qual se tem notícias sobre sua existência em nossos dias data de 1640 e parece ter sido feito em Veneza.

Uma das razões da rápida difusão do jogo deve-se ao fato de ser utilizado como instrumento de ensino, o que fez com que as formas clássicas fossem sendo substituídas por outras, inspiradas na literatura, religião, política, ciência, geografia, etc.

Paralelamente, nos países orientais, o *Pachisi* é um jogo popular, que se encontra descrito nos antigos livros hindus que datam de 3.000 anos atrás. Este jogo possuía grande importância social e religiosa, na medida em que se vinculava aos rituais religiosos das antigas civilizações da Índia.

Através dos chineses, este jogo chegou à Alemanha, no século XIX, numa versão mais simplificada e com características chinesas, retratando mandarins e riquezas do celeste império.

Atualmente, o mais difundido entre os *Jogos de Corrida* é o *Ludo*, existindo, no entanto, grande número de variações (industrializados, encartados em revistas infantis e fornecidos como brinde) que encontram receptividade junto ao público infantil.

COM O QUE SE JOGA

O jogo é constituído por um tabuleiro de madeira ou cartela de papel onde se encontra desenhada a cena do jogo e os caminhos a serem percorridos. Estas cenas apresentam-se de formas bem variadas, podendo estar relacionadas tanto com estorinhas infantis, quanto com história, geografia, atualidades, etc.

Cada jogador escolhe para si peças com as quais irá percorrer o trajeto e marcar a sua presença e suas posses no tabuleiro. De acordo com as regras de cada variação do jogo, será determinado o número de peças utilizadas pelos jogadores. No *Ludo*, por exemplo, cada participante recebe quatro peões da mesma cor; já no *Rally Disney* ou no *Jogo da vida*, cada participante recebe um carrinho.

Com o auxílio do dado ou de uma roleta, os jogadores irão sortear o número de *casas* que poderão percorrer a cada jogada.

COMO SE JOGA

Nesses jogos, podem participar até quatro pessoas, tendo por objetivo atingir a casa central ou o final da corrida. Será vencedor aquele que fizer com que sua peça siga o percurso e o complete antes dos seus adversários. Alguns jogos incluem casas de saída individuais para cada jogador, existindo a possibilidade de retorno a estas durante o jogo.

A movimentação das peças é feita de acordo com os resultados obtidos no lançamento de um dado; na maioria dos jogos, durante a trajetória, uma peça pode ser premiada com um avanço adicional, castigada com um recuo, parada numa jogada ou eliminada do jogo, caso caia em uma casa marcada para tal.

COMO SE ENTENDE O JOGO

O tabuleiro representa a cena na qual vai se desenrolar o conflito, a realidade, o mundo externo, que se impõe para os jogadores. Cada tabuleiro, com suas características particulares, na variação dos caminhos, obstáculos e recompensas, possibilita a vivência de uma realidade específica.

Quando é oferecida à criança a oportunidade de escolha diante de tabuleiros com diferentes cenas, a opção feita pela criança acontece de acordo com suas necessidades internas, ou seja: maior ou menor dificuldade na trajetória, tamanho do percurso, identificação com a cena proposta.

Os jogos mais complexos são preferidos por crianças maiores e adultos, uma vez que exigem maior capacidade cognitiva e aceitação das regras mais estruturadas. A complexidade destes estimulam aspectos de competição, tanto

em relação a si mesmo – na capacidade de superar os obstáculos – como em relação aos adversários – no desejo de vencê-los. Percebe-se então que, na medida em que aumentam as dificuldades do jogo, incrementam-se os sentimentos competitivos, mobilizando impulsos arcaicos de voracidade e sadismo.

O jogador escolhe para si a peça que irá representá-lo na partida (significando o próprio *eu*), aquela com a qual se identifica, em função da cor, figura ou forma.

Em alguns jogos, como no *Ludo*, a criança detém sob seu poder mais de uma peça (geralmente quatro), podendo cada peça representar diferentes aspectos da personalidade. Estas partem de um lugar único, durante o jogo separam-se, para, no final do jogo, reencontrarem-se. Isto também pode acontecer quando um jogador resolve brincar sozinho, desempenhando o papel dos demais jogadores. Um exemplo disto é o caso de uma criança que apresentava problemas na área de relacionamento interpessoal e consequente dificuldade em interagir com o terapeuta. Assim, ao jogar o *Rally Disney*, no início do tratamento, tomava para si todos os personagens, não convidando a terapeuta para jogar com ele. Competia consigo mesmo, utilizando todos os carrinhos. Os carrinhos eram pilotados pelo Mickey, Tio Patinhas, Pateta e Pato Donald, popularmente conhecidos e importantes para as crianças por suas características de personalidade. Fazia sempre com que o Mickey, personagem idealizado para ele, vencesse enquanto o Pateta – que representava seus fracassos e defeitos – fosse o último classificado.

Jogar implica o movimento de dar-se conta de si mesmo e do outro (adversário) na cena em que estão inseridos. Gera-se, assim, a necessidade de abandono da posição egocêntrica, onde a atenção está voltada somente para seus movimentos, como se estivesse sozinho no tabuleiro-mundo. Durante a psicoterapia de um menino de nove anos, era comum que o mesmo utilizasse um dado para si e outro para a terapeuta. Não esperava que esta terminasse suas jogadas, jogando seu dado ao mesmo tempo e movimentando sua peça como se a terapeuta não estivesse no jogo. Interessava-lhe apenas chegar ao final do caminho, como se jogasse sozinho. Essa posição egocêntrica é também observada nos jogos de corrida com crianças menores, onde não há relação direta entre os competidores, que apenas partilham um mesmo percurso.

A relação com o adversário requer que o jogador direcione sua atenção, tanto em termos de ataque, como de defesa. A proximidade do adversário gera

temores persecutórios, em função da possibilidade de ser ultrapassado ou, ainda, de ter que retornar à casa de origem. A possibilidade de ser ultrapassado pelo adversário implica a diminuição das chances de vitória, além de incrementar ansiedades paranoides vinculadas à *perseguição* daquele que está no seu encalço. Nos jogos em que as regras autorizam o adversário a punir os demais, mandando a peça destes de volta para a casa inicial (como ocorre no *Ludo*), a ansiedade persecutória vem acompanhada de ansiedade depressiva decorrente da perda da posição já alcançada e de ter que se reorganizar e reintegrar para o recomeço; emerge o sentimento de impotência diante da perda inevitável. Em alguns jogos, essa ameaça provém dos obstáculos ao longo do caminho, e não do adversário. Entende-se que *voltar para casa* (início do tabuleiro) signifique algo como retornar ao útero materno e ter de reiniciar o processo de saída (nascimento psicológico).

Além de uma punição, *voltar para casa* pode ser entendido como uma necessidade decorrente da falta de condições egóicas para continuar a caminhada. Frente às dificuldades apresentadas pelo caminho=vida, e sentindo-se impotente, sem recursos para enfrentá-las e ultrapassá-las, regride a uma posição mais segura, já conhecida, e na qual não experimenta o sentimento de perigo. Em contraposição, ao alcançar a casa de chegada pode significar adquirir autonomia, independência e crescimento.

Em jogos como o *Ludo*, para sair da casa de origem é necessário obter, através dos dados, um número específico que, geralmente, é o 6 ou o 1, significando a permissão para sair e realizar o percurso, permissão para nascer.

A trajetória das peças, onde algumas avançam, outras se retardam e outras, ainda, retrocedem ao ponto original, assemelha-se ao processo de desenvolvimento infantil, onde aspectos da personalidade também se desenvolvem desordenadamente, buscando a integração. Na forma de jogar, a criança possibilita o entendimento dinâmico de seus mecanismos de defesa, fantasias inconscientes, integrações, desintegrações, ansiedades e conflitos que refletem a sua relação com o mundo externo.

Permanecer na casa de origem, com dificuldades de se arriscar no tabuleiro (mundo), pode denotar a presença de componentes simbióticos que impedem a criança de se individualizar.

Em jogos como o *Ludo*, as áreas de segurança representam aspectos de proteção que o mundo externo proporciona, cabendo à criança dar-se conta da

existência destas, de seu objetivo e permitindo utilizá-las. Algumas vezes, observam-se crianças que procuram permanecer nas áreas de segurança, só saindo destas para imediatamente fixarem-se em uma nova área de segurança. Evidencia-se, assim, o temor de ser atacado pelo adversário, de se relacionar ou atacar o outro. É esperado que a criança possa utilizar as casas de segurança como um recurso de mundo externo que propicia uma avaliação de como continuar seu crescimento (trajetória); serve como um momento de descanso para reorganizar-se internamente e poder seguir.

A utilização dos dados, nos jogos de corrida, tem relação com a fantasia de sorte e azar, uma vez que não podemos predeterminar qual das faces se mostrará ao serem lançados. Nesta fantasia, está implícito o sentimento de benevolência ou punição do destino traçado pelos pais, permitindo ou não sentir-se amado e digno de merecer ir em frente. Pode aparecer aqui o desejo da criança de controlar este destino fantasiado, manipulando os dados, ou seja, jogando-os de forma a que caiam com o número desejado virado para cima e, assim, podendo caminhar até a casa desejada. Isto também serve para aqueles que desejam fugir de algum obstáculo, como para aqueles que buscam trancar seu desenvolvimento caindo nestes.

Não é por acaso que uma das variações dos jogos de corrida é denominada *Jogo da Vida*, que é, na verdade, o que está implícito em todos estes. A criança se depara com o mundo-tabuleiro, com uma estória já delineada, e precisa se inserir nesta estória juntamente com os outros participantes. É nessa relação que vai seguir em busca de sua própria descoberta, deparando-se com ansiedades, frustrações, perdas, ganhos e necessitando assumir uma posição frente a isso tudo para poder crescer. Outras crianças, diante do próprio jogo, optam por desistir, cair fora, sentindo-se insuficientes, sem segurança e respaldo interno para manter-se no jogo, ou seja, na luta pela vida.

JOGO DE DAMAS

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Trata-se de um jogo muito antigo, cuja origem exata é desconhecida. Os gregos já o jogavam no século V A.C. e o nomeavam como *Jogo das Cinco Linhas*. As peças se moviam para qualquer lado e não havia ainda a figura da *Dama*. Bastante popular, seus movimentos eram mencionados inclusive como falas coloquiais. Também há registros de que os Faraós do Egito jogavam-no cerca de 3.500 anos atrás. Uma das versões primitivas das *Damas* era o *Alquerque*, jogado com um tabuleiro de 5x5. No Museu Britânico encontram-se tabuleiros de *Damas* semelhantes aos atuais, oriundos dos túmulos egípcios. Na África, era jogado com pedras e conchas que eram movidas sobre linhas desenhadas na areia capturando peças ao pularem sobre alguma peça adversária, e dando origem aproximadamente entre 2.000 e 1.500 A.C. à atual versão em que peças podem ser promovidas a *Dama*.

Na antiga Roma, em torno do século II A.C., era jogado por Publius Mucius Scaevola. Ao longo do século VI D.C. adquiriu um nome latino, passando a denominar-se *Jogo de Peças*. Em torno do século VII D.C., jogadores árabes inseriram a regra de livre movimentação da *Dama* longa. Ao conquistarem a Espanha, os mouros o introduziram na Europa, fazendo sucesso, substituindo a versão anterior da dama curta dos romanos.

Na Idade Média, o jogo passou a ser conhecido nos países europeus que o adaptaram à realidade feudal da época. A batalha travada no tabuleiro lembra as estratégias desenvolvidas durante as lutas territoriais e das Cruzadas. Na França, entre os anos 1.000 e 1.500, o *Jogo de Damas* popularizou-se sendo inovado ao começarem a joga-lo sobre tabuleiros de *Xadrez*, sendo denominado *Fierges*, derivação de *Fers*, designação da rainha do jogo de *Xadrez*. Posteriormente, foi batizado como *Jeu de Dames*, com o significado de *Jogo de Damas (diques)*. O

primeiro livro de *Damas* foi publicado na Espanha, em 1547, por Anton Torquemada, contendo elementos teóricos sobre o mesmo. Outros dois livros sobre o *Jogo de Damas* foram escritos pelo francês Manoury (1770 e 1787).

Em 1806, com a vinda da Corte Real para o Brasil, Dom João VI trouxe o primeiro livro de *Damas* para o nosso país; trata-se do livro de Juan Canalejas, o *Livro de Juego de Las Damas* publicado em Barcelona, Espanha, em 1650.

Nesta pintura Indians Playing Checkers, de Seth Eastman, de 1848, exposta in Cheyenne Mountain Resort, Colorado (USA), identificamos a concentração dos personagens em um jogo cujo tabuleiro e as peças são muito semelhantes ao usado no jogo de Damas (foto de LDuarte, 2014).

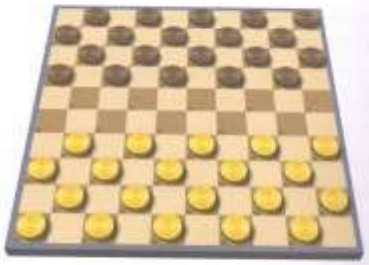
Existem incontáveis variações sobre a forma de ser jogado, sempre com dois parceiros, sendo que a mais conhecida é oriunda das damas polonesas. Em 1952, Arthur Samuel criou o primeiro programa de Damas jogado por computador. Estes programas foram evoluindo, até as atuais versões digitais.

COM O QUE SE JOGA

O jogo é constituído por um tabuleiro composto por quadrados claros e escuros, de dimensões e tamanhos iguais, dispostos lado a lado, formando 64 ou 100 casas. Possui dois conjuntos de peças de cores diferentes, que variam de 12 a 20 unidades cada, apresentando-se, geralmente, sob a forma arredondada.

COMO SE JOGA

As regras básicas deste jogo são simples, permitindo que ele seja praticado tanto por adultos como por crianças. O objetivo é chegar à retaguarda do outro e fazer



Dama; para isso, é necessário que, durante a trajetória, se busque enfraquecer o adversário capturando suas peças.

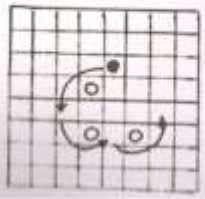
Existem variações nas regras, mas citaremos as regras oficiais básicas. Para iniciar o jogo, o tabuleiro é disposto de maneira que cada jogador fique com um quadrado escuro à sua esquerda. Cada jogador dispõe suas peças sobre os quadros escuros das primeiras quatro fileiras à sua frente; inicia o jogo aquele que possui as peças claras.

Alternadamente, cada jogador realiza seu movimento, deslocando uma única peça por vez; este deslocamento ocorre no ao sentido diagonal, pelos quadros escuros, e somente para a frente.

Não existe a possibilidade de duas peças, de cor igual ou diferente, ocuparem o mesmo quadrado; dessa forma, a movimentação é feita sempre na direção das casas desocupadas.

Para que uma peça capture a adversária, poderá mover-se na diagonal, tanto para a frente como para trás. Somente poderá capturar a peça adversária que se encontrar no quadro adjacente ao seu, saltando por cima desta, de forma a ocupar o quadro adjacente ao do adversário, que deverá estar vago.

Após uma captura, se a peça puder prosseguir, é efetuada uma captura em série.



Todas as capturas são obrigatórias, sendo que o jogador deve realizar aquela que lhe possibilite pegar o maior número de peças. Caso o jogador não efetue a captura, optando por outra jogada, esta é considera nula; é obrigatória a jogada correta, não existindo o popular *sopro* nas regras oficiais.

Sempre que um jogador alcança com uma de suas peças a primeira fileira do adversário, ela se transforma em *Dama*. Esta peça é coroada pelo adversário, colocando sobre a mesma uma peça anteriormente capturada.

As *Damas* movimentam-se também na diagonal, no entanto, podem deslocar-se para frente, para trás e por quantas casas desejar o jogador. A *Dama* não poderá movimentar-se sobre uma peça do próprio jogador ou sobre peças adversárias dispostas em sequência. A *Dama* pode ser capturada por qualquer peça adversária.

Será considerado vitorioso o jogador que capturar todas as peças do adversário, ou que tenha deixado o mesmo sem condições de movimentar suas peças, ou se o adversário abandonar o jogo. Será dado o empate caso a vitória seja evidentemente impossível para os jogadores.

COMO SE ENTENDE O JOGO

O *jogo de Damas* tem em seu objetivo excluir totalmente o adversário do campo e tomar, dominar o tabuleiro. O tabuleiro representa o campo de batalha, uma vez que é nele que o indivíduo irá defrontar-se consigo mesmo, com suas ansiedades, fantasias, relacionadas com o caminho que irá percorrer na conquista de seu crescimento. Percorrer este caminho torna-se uma batalha em razão das dificuldades que os obstáculos do jogo impõem. Os obstáculos ficam representados pelo adversário, na medida em que este tranca o jogo, elimina peças e destrói estratégias. E em função disso que este é um dos jogos em que aparece com mais

destaque o uso que a criança vai fazer de seu potencial intelectivo e das funções associadas: memória, atenção, percepção, concentração. Uma das dificuldades a ser enfrentada pelo jogador é a necessidade, em determinados momentos, de abrir mão do desejo de ir em frente em função da obrigação de comer uma peça adversária que se encontre atrás, retrocedendo no tabuleiro.

A oposição das cores das peças dos jogadores propicia uma projeção de aspectos discriminatórios, como partes do eu, o eu e o outro, as pessoas entre si.

No início do jogo, as duas forças estão em equilíbrio; as peças encontram-se compactadas e assim separadas e distintas das peças do adversário. À medida que o indivíduo joga, suas peças vão se distanciando umas das outras, misturando-se com as do adversário. Esse movimento propicia a projeção, nas peças do adversário, de fantasias, desejos e ansiedades relacionadas a conteúdos internos que o indivíduo busca negar. A dualidade e ambiguidade também se expressa quando o outro passa a representar todos os valores idealizados que o indivíduo gostaria de ter. Pode-se clarear o que foi dito com os seguintes exemplos: o jogador pode projetar no parceiro seu ideal de Ego, experimentando o sentimento de que este é que sabe tudo no jogo, ou seja, *ele faz as jogadas que eu gostaria de fazer*. Em contrapartida, também podem ser projetadas no outro fantasias de agressão voltadas para si próprio, experimentando sentimentos de que *não sou eu que não consigo jogar bem, é o outro que me sacaneia e não me deixa ganhar*.

Entende-se que as peças do outro passam a caracterizar aspectos imaturos de si próprio, que tentam impedir o crescimento, aniquilando aquilo que o Ego já tem organizado e maduro.

O que foi exposto pode ocorrer, simultaneamente, em ambos os jogadores e, assim, a dinâmica de um passa a interferir na do outro. A cada jogada, o lance efetuado pelo adversário serve também como dado de realidade, que quebra a onipotência e a projeção e faz com que o jogador se reorganize, lançando mão dos recursos que estão à sua disposição e recomeçando o processo projetivo em relação às peças do adversário.

Na medida em que avança, o jogador vai *comendo* as peças adversárias, reincorporando seus conteúdos anteriormente dissociados e projetados. No entanto, para poder crescer, também é necessário conviver com as perdas que o *ser comido* acarreta. Perder está relacionado diretamente com a capacidade de abrir mão de aspectos infantis, de prazeres momentâneos advindos do ganhar imediato. Há momentos em que é necessário mexer uma peça que vai ser comi-

da e, com isso, poder abrir espaços para futuras capturas. Ficar parado não traz crescimento.

É preciso suportar a frustração de ver suas peças sendo tomadas pelo adversário e saindo de seu controle. Ao mesmo tempo em que isto mobiliza o sentimento de ataque, aniquilamento e impotência, impele o jogador a lutar internamente consigo mesmo, buscando compreender a perda não como algo de empobrecimento, mas como uma parada para que se reorganize e lance mão de defesas egóicas mais elaboradas e efetivas. Porém, muitas vezes, é difícil suportar esta frustração e, assim, o sentimento de aniquilamento torna-se intenso, fazendo com que o jogador sinta-se incapaz de ir adiante enfrentando o adversário, *entregando* o jogo.

O perder peças também possibilita abrir caminho através dos obstáculos que as mesmas representam no início do jogo; sair de sua *redoma* para *ganhar mundo*, como o bebê que luta para abrir espaço na relação com a mãe. Neste interjogo de abrir espaços, leva-se em conta que o obstáculo é configurado, tanto pelas peças do jogador, como de seu adversário, uma vez que não só os aspectos do outro que o impedem de vencer, mas os seus próprios obstáculos (medo, ato falho, ambivalência). À medida que joga, aprende, também, com o adversário, a defender-se, elaborar estratégias, perceber o todo em que está inserido, dar-se conta de suas falhas e das possibilidades que ainda tem. Isto tudo poderia ser sintetizado em uma palavra: crescer. O adversário catalisa nesse momento funções inerentes à figura materna, permitindo o avançar rumo à *Dama* – tornar-se adulto, ou impedindo-o como uma mãe simbiótica.

Como exemplo pode ser descrito o caso de um menino de oito anos que buscou tratamento em função de suas dificuldades de relacionamento. Era *brigão, irritado e exigente*, principalmente na relação com a mãe. Ela era muito *agarrada* ao filho, exigente, tanto em relação a ele, como a si própria, passando para o menino o sentimento de que o mundo é perigoso, e que somente ficando ao seu lado estaria *protegido*. No jogo, costumava permanecer com suas peças na retaguarda, verbalizando: *eu não posso sair daqui porque senão tu vai fazer uma dama*. Desta forma, o menino ficava com poucas possibilidades de jogo e, enquanto o adversário-terapeuta avançava no tabuleiro, ele continuava trancado. Quando chegava o momento em que era obrigado a movimentá-las, já estava atrasado, não conseguindo fazer um maior número de jogadas que lhe possibilitassem ganhar o jogo. Como na maior parte do tempo ficava na retaguarda, o avançar das peças do adversário fazia com que as suas próprias fiquem *engolfadas* sem ter espaço para se movimentar, da mesma forma como na relação com a mãe simbiótica, onde não consegue abrir espaço para si.

Voltando à dinâmica do jogo, considera-se que fazer dama é, em fantasia, se transformar e crescer, partindo do ser criança (início do jogo) até conquistar prerrogativas de adulto, tendo o poder e a mobilidade que isso propicia, podendo andar mais livremente pelas casas, indo e vindo como lhe convier. Conquistar este poder de adulto dá o direito de utilizar sua sexualidade, o que, no jogo, fica simbolizado pela sobreposição das peças na *Dama*. O controle e domínio da sexualidade dão ao indivíduo a liberdade de escolha, optando pelo caminho e relações que deseja estabelecer. No entanto, o fazer *Damas* não dá a vitória, é preciso aniquilar o adversário até a última peça. Apesar de ser um poderoso e forte recurso, se não for bem utilizada, a *Dama* poder ser *comida*, igualando-se a qualquer uma das peças. Resta, ainda, comentar a respeito daquelas peças que, durante a partida, foram *comidas*, estando de posse do adversário e que são passíveis de serem recuperadas quando é feita uma *Dama*. Dessa forma se dá uma reintegração de partes do eu, perdidas durante o processo do crescimento.

Finalizando, cabe lembrar que em nossa cultura a palavra *comer* tem ainda um significado de relação sexual, além de eliminar. Pode servir para a expressão de diferentes fantasias ligadas ao tema, durante a partida. Os conteúdos canibalísticos que estão implícitos durante todo o jogo possibilitam a expressão da pulsão sexual e da agressiva, fusionadas. Cabe aqui salientar que são conteúdos que remetem aos primórdios da humanidade onde estes rituais eram vividos, e que o psiquismo da criança reproduz no tabuleiro. Dessa forma estes conteúdos de morte e vida e seus conflitos subjacentes tornam o jogo muito rico e proveitoso ao ser utilizado na terapia de crianças e adolescentes.

TRILHA OU MOINHO

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

É um jogo milenar, símbolo do poder fenício, povo que se dedicava ao comércio e à navegação no Mediterrâneo. O tabuleiro era uma representação geopolítica do mundo, que os fenícios tornaram seu através da navegação. Este tabuleiro representava o mar, seu extenso universo de conquistas. No centro, uma casa mais adornada que as outras simbolizava Tiro, a grande metrópole fenícia, enquanto as outras casas, simetricamente dispostas em torno do centro, correspondiam às suas inúmeras colônias. O tabuleiro original da trilha era muito parecido com o atual, cujos lados são ligados por linhas medianas comuns.

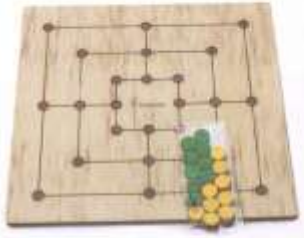
Estudiosos consideraram estes tabuleiros, em função das relações simbólicas e matemáticas, contemporâneos aos primeiros cálculos astronômicos feitos pelos egípcios. Foram encontrados tabuleiros semelhantes no Egito, Sri Lanka e no navio Viking Jokstad, datado de 900 D.C. Considera-se que era o mesmo tabuleiro usado para o jogo das 5 linhas, que é origem de vários jogos de tabuleiro.

Este jogo difundiu-se pelos diferentes países da Europa, até mesmo entre os vikings. É também encontrada menção a este jogo no *Talmud* (livro sagrado judeu). Na França, originalmente, era denominado *Mèrelles*, *Marelle* e, entre os bascos, recebeu o nome de *Lez-Marellas*, o que significava *mar de ilhas*, levando a relacioná-lo com o *jogo de amarelinha* que é muito difundido entre as crianças e, na França, é denominado *Marelle*.

Na Alemanha e em Portugal, a *trilha* é conhecida como *moinho*, denominação também usada no Brasil. Acredita-se que essa denominação esteja relacionada com o fato de que, na Idade Média, os trabalhadores dos moinhos jogavam-no, utilizando-se de grãos de cereais no lugar de pedras, enquanto esperavam o final da moagem. Aqui no Brasil, o jogo também guarda denominações menos comuns e mais antigas: no Rio Grande do Norte e Ceará é conhecido como *Onça*, *Marelha*, denominação que lembra o antigo nome francês e *Firo* (que é parecido com o antigo nome usado pelos fenícios). Atualmente, também é encontrado em versões digitais.

COM O QUE SE JOGA

O jogo é composto por um tabuleiro constituído de três quadriláteros concêntricos que se ligam por linhas que passam pelo meio destes. Através dos ângulos e dos pontos de intersecção que se formam onde passam as linhas resultam 24 casas, onde se posicionam as peças durante o jogo. São usadas 18 peças, sendo que nove devem ser de uma determinada cor e as outras nove de cor diferente.



COMO SE JOGA

O jogo inicia com a escolha das peças, em que cada jogador escolhe uma cor. Na primeira fase do jogo, os participantes colocam as 18 peças sobre o tabuleiro, nas

casas que desejarem de forma alternada. Nesta etapa, um lance constitui-se simplesmente no ato de colocar uma peça em qualquer casa desocupada do tabuleiro. Neste momento podem ocorrer as capturas, e cada jogador deve tentar formar os *moinhos*, isto é, três peças da mesma cor dispostas consecutivamente sobre uma linha.

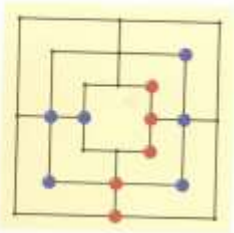
Ao formar um moinho, o jogador tem o direito de retirar uma peça adversária do tabuleiro, eliminando-a do jogo, desde que esta não esteja formando moinho.

Assim, nesta primeira fase do jogo, as pedras são colocadas no tabuleiro na tentativa de construir moinhos e com o objetivo de impedir que o adversário os faça.

Na segunda fase, iniciam-se os deslocamentos. Cada jogador, na sua vez, deve movimentar uma de suas peças, sendo que cada peça só pode ser movida uma casa por lance.

O jogador é obrigado a movimentar uma peça, na sua vez. Se não houver uma casa desocupada e ele não conseguir se movimentar, estará bloqueado e perderá o jogo. Caso consiga movimentar-se, o jogador desloca peças com a finalidade de fazer moinhos e com estes eliminar o adversário. O moinho pode ser aberto e depois fechado novamente, eliminando outras peças do adversário.

Uma posição favorável é a que constitui o chamado *vai-e-vem*, onde uma peça movimenta-se de um moinho para outro, permitindo a retirada de várias peças do adversário.



O jogo termina quando um dos jogadores consegue imobilizar completamente o adversário, ou quando consegue reduzir o número de peças deste para apenas duas.

Próximo ao final do jogo, quando um dos jogadores estiver com apenas três peças pode utilizar o deslocamento por salto, também chamado de voar. Uma variante das regras é quando, no fim da partida, se ambos os jogadores estiverem

com três peças no jogo, neste no momento definem que, em dez jogadas se não houver vencedor será declarado empate.

COMO SE ENTENDE O JOGO

O tabuleiro representa a realidade interna e externa a ser conhecida e adquirida pela criança, assim como em outros jogos serve como objeto de projeção das fantasias inconscientes. Os caminhos desenhados mostram as opções que podem ser seguidas para ocupação e conquista de espaços.

Os pontos no tabuleiro simbolizam casas, ilhas, espaços a serem ocupados, mas com uma conotação diferente de outros jogos, pois esta posse é transitória, uma vez que, na jogada seguinte, pode ficar livre ou pertencer a outro jogador.

As peças significam o próprio jogador que, como um navegador, direciona-se para um lado ou para outro, no tabuleiro. As cores opostas das peças podem possibilitar a dissociação de aspectos antagônicos da personalidade.

É um jogo essencialmente de conquistas do seu espaço e de exclusão do adversário, sendo para isso necessário formar o trio (moinho), que pode ser relacionado com a representação do desejo da criança de se introduzir na relação do par (pai e mãe); quer se introduzir e se fazer valer tanto para o pai como para a mãe.

Este é um jogo de construção da triangulação edípica, onde o outro (competidor) é que evita, ou tenta evitar, a triangulação do adversário. Ao formar o trio, experimenta um sentimento de vitória parcial, pois conseguiu conquistar alguma coisa e assim eliminar alguma peça do adversário. Este representa as forças contraditórias à triangulação edípica (superego, rival). Ao eliminar alguma peça do adversário, consegue também abrir caminhos para novas conquistas, o que significa um aumento dos recursos egóicos.

O moinho é um jogo de tabuleiro mais evoluido que a *Dama*, pois enquanto nesta examina-se basicamente a relação dual, no moinho trata-se da inclusão do terceiro. Estes aspectos ligam-se às fantasias inconscientes da triangulação edípica, onde aparecem conteúdos como a rivalidade, competição, identidade, castração, masturbação, enfim, referentes à fase fálica.

Fazer moinho é permitir-se entrar na relação dual, dando vazão aos aspectos citados anteriormente. O outro jogador que tenta evitar a formação do trio representa o rival, o que não permite a realização dos desejos edípicos, incestuo-

sos, é aquele que castra. Concomitantemente, fazer o trio possibilita *comer* o adversário, e a questão de que o indivíduo precisa evoluir da relação dual, desejar entrar na relação triangular, vivenciar a competição e rivalidade, suportar suas angústias de perda e castração para crescer. Ou seja, a partir da vivência com a mãe e da percepção desta como um ser diferenciado de si mesma, a criança torna-se capaz de estabelecer relações objetais. Essa relação dual progride para uma triangulação concomitante ao desenvolvimento psicossexual. Com a erogenização dos genitais, aflora na criança toda a conflitiva ligada à fase fálica, dando um novo colorido à relação com os pais. Agora, o pai do sexo oposto passa a ter um novo significado na vida da criança. A vivência do complexo de Édipo faz parte do mundo infantil, e buscar elaborá-lo é imprescindível para que a criança possa seguir em frente.

Nota-se que é mais significativo fechar o trio e conquistar do que *comer* o adversário. A exclusão deste abre caminho para novos moinhos, novos trios.

Encontrar seu lugar entre o casal possibilita encontrar sua identidade, não ficar estagnado, movimentar-se na busca de outros lugares. Representa sair do *si mesmo* narcísico e inquietar-se com o mundo e as relações, interagir com o grupo. Se a criança não consegue abrir mão de defesas narcísicas e suportar a castração – frustração – fica enrijecida, o que aparece no jogo quando não se movimenta, não arrisca abrir seu moinho. Necessita caminhar, avançar, interagir em novas relações triangulares (fazer novos moinhos) dentro do mundo.

Arriscar-se a abrir o moinho é arriscar perder pedras, sendo a repetição desta situação no jogo o que propicia a vivência e elaboração da angústia de castração.

Abrir e fechar o mesmo moinho, compulsivamente, tem uma conotação masturbatória, gera culpa, pois é uma *sujeira, sacanagem* com o outro. Este moinho não tem o mesmo valor de conquista e ganho, pois não exige esforço. O jogo mostra os recursos do ego, através da forma como o indivíduo arma sua estratégia de jogo, como aproveita as pedras que estão a sua disposição. Sabe-se que, na psicoterapia, cada criança tem sua psicodinâmica própria e deve ser entendida dentro desta. No entanto, ao se reportar à experiência clínica, pode-se observar que algumas crianças inibidas não conseguem desenvolver o jogo, que *fica trancado*, pois os conteúdos são vivenciados como perigosos em função dos sentimentos de agressão, medo de perder e ser castrado. Existem crianças que, por dificuldade de lidar com a agressão, não conseguem armar uma estratégia que possibilite ganhar, *se ralando* desde o início; outras, ainda, não conseguem obter uma percepção da possibilidade de fazer moinho, o que se relaciona com a dificuldade de entrar no Édipo; aquelas que possuem traços predominantemente obsessivos, não suportam a competição e utilizam-se da capacidade intelectual para realizar *jogadas perfeitas*, repetidas compulsivamente, como uma maneira de controlar sua angústia e ganhar; caso o adversário desarme a *jogada perfeita*, ele se desorganiza e se confunde, sentindo-se sozinho e perdido.

Caso o jogador monte uma estratégia muito elaborada, experimenta culpa, por impedir que o adversário faça suas jogadas e experimente prazer com o jogo. O prazer obtido é decorrente muito mais por sentir-se capaz de fazer grandes jogadas através de suas capacidades intelectuais que reforçam sua autoimagem do que da troca interpessoal.

No final do jogo, aquele que ficar com três peças pode movimentar-se mais livremente no tabuleiro, através dos saltos, o que representa um último recurso na tentativa de vencer o adversário. Existem jogadores que somente nessa etapa final do jogo motivam-se para atacar, parecendo haver a necessidade de uma iminência de ameaça de morte para se mobilizarem. Nesse momento do jogo, o objetivo crucial é fazer o trio antes que o adversário o faça, pois se ficar com duas peças (relação dual) perde o jogo. Na vivência do conflito edípico encenado no jogo, como a criança não tem um potencial real para competir de igual para igual com seu rival, ela reativa a fantasia onipotente para, assim, acreditar que pode tudo. Poder andar livremente pelo tabuleiro e saltar distâncias traduz a busca de igualdade de condições, dando-lhe um sentimento de que agora conseguirá derrotar o rival. Em alguns casos, pode-se entender tal comportamento como uma necessidade de deixar tudo para a última hora, ou seja, até o momento em que não dê mais para postergar. Nestes, a criança, durante todo o jogo, não conseguiu fazer uso de seus recursos internos para derrotar o adversário, surgindo, então, a possibilidade de tentar ganhar o jogo com o auxílio desta regra que tem uma conotação mágica.

Entende-se que, para o jogo desenvolver-se adequadamente, é necessário que intelecto e emoção harmonizem-se, tanto na montagem da estratégia quanto em relação às investidas do adversário.

CINCO MARIAS

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Nas diversas regiões do Brasil, este jogo adota nomes diferentes, tais como *três marias, jogo das pedrinhas, pipoca, nente, belisca, capitão, liso, xibiu* e *epotatá* (em tupi, quer dizer *mão na pedra*), *jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos* e *nécara*. Acredita-se que o jogo *Cinco Marias* tem origem em um costume da Grécia antiga para consulta aos deuses ou tirar a sorte, onde os homens jogavam ossinhos da pata de carneiro (astrágalos) e observavam como caíam. Com o tempo, os ossinhos foram substituídos por pedrinhas, sementes e pedaços de telha até chegar aos atuais saquinhos de tecido recheados com areia, grãos ou sementes.

COM O QUE SE JOGA

Este jogo é composto por cinco saquinhos de tecido, pequenos, todos iguais, cheios de arroz ou areia. Também pode ser improvisado com outros objetos: pedrinhas, tampinhas. Os saquinhos são agradáveis de apalpar, em função de sua composição. Geralmente, a confecção deste material é caseira, sendo os saquinhos costurados pela própria criança ou por sua mãe.

COMO SE JOGA

É um jogo de competição, porém cada pessoa joga individualmente, perdendo a vez para o adversário quando erra. Só retorna ao jogo quando todos os outros adversários também tiverem errado.

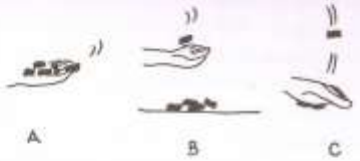
Inicia-se o jogo pegando as Cinco Marias na palma de uma das mãos e atirando-as para o alto, deixando-as cair livremente sobre a superfície onde se desenvolve o jogo. Escolhe-se um dos saquinhos para que seja atirado para o alto e ao mesmo tempo, recolhe-se o outro saquinho que está na superfície e apara-se aquele que foi atirado, ficando com os dois na mão. Repete-se essa operação com os demais saquinhos um a um, até que todos sejam recolhidos da superfície. Cada saquinho recolhido é posto de lado. Será considerado erro:

- não conseguir aparar um dos saquinhos;
- não conseguir recolher um dos saquinhos da superfície;
- mexer em algum dos saquinhos ao executar a manobra.

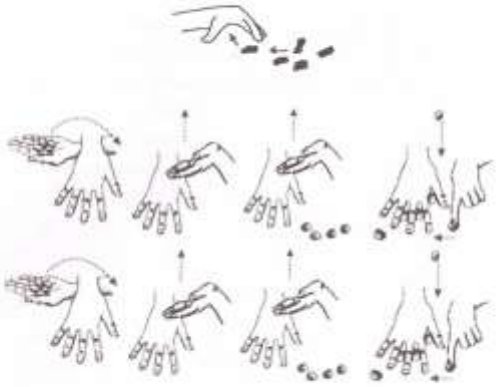
Terminada esta sequência, repete-se a operação, recolhendo as Marias da superfície de duas a duas. Na sequência seguinte, recolhe-se uma peça sozinha e depois as três restantes de uma só vez. Joga-se novamente, recolhendo então as quatro Marias em uma única jogada.

A manobra seguinte é denominada *lambisco*. O jogador pega todas as Cinco Marias na mão, sendo que uma delas fica entre seus dedos indicador e polegar

para ser arremessada. Jogando-a para o alto, ele larga as outras quatro na superfície e pega a mesma. O saquinho é jogado novamente para o alto, e enquanto este cai, ele recolhe os outros da mesa, passando o dedo indicador sobre esta (*lamber* a superfície). De posse dos quatro saquinhos, ele pega aquele que foi arremessado.



A próxima etapa consiste na *porteira* ou *ponte*, onde uma das mãos é utilizada para este fim. Jogam-se as *Cinco Marias* por trás da ponte para que se posicionem diante desta. O adversário escolhe aquela que deverá passar por último por debaixo da ponte. Atira-se um saquinho para o alto e, durante a queda deste, introduzem-se as demais pela porteira, empurrando-as antes que o saco arremessado caia e não possa ser contido. Se não conseguir introduzi-la de uma vez, terá mais duas chances. No final destas, se não conseguir, será considerado erro. As *Marias* serão introduzidas na mesma sequência da primeira etapa do jogo: uma a uma, duas a duas, uma e três e, finalmente, as quatro. Também é feito o *lambisco* na ponte.



Na etapa final, todas as *Marias* são colocadas na palma da mão, aberta, jogadas para cima e aparadas com o dorso da mão. O que foi aparado é novamente lançado e seguro na palma da mão, representando o número de pontos obtidos na partida. Cada *Maria* vale dez pontos.

COMO SE ENTENDE O JOGO

Trata-se de um jogo em que a habilidade percepto-motora é necessária, sendo, habitualmente, utilizado por crianças que se encontram no final da latência e início da puberdade. Nesta etapa, os impulsos e fantasias pré-genitais retornam à mente da criança com intensidade e a função do superego adquire uma importância, pois o risco da satisfação direta destes impulsos gera culpa, tornando-se o jogo – pelos seus aspectos compulsivos – uma fonte de gratificação e descarga libidinal. Dessa forma, entende-se o forte contexto masturbatório do jogo.

Os movimentos são repetitivos durante todo o jogo, cadenciados, compulsivos e denotam maior prazer ao jogador no ato de jogar do que o próprio objetivo final do jogo: a aquisição de pontos.

O retorno do reprimido traz consigo a revivência das relações objetais. A criança parte da integração de si mesma, ao resgatar cada saquinho isoladamente, para depois seguir em frente na relação com o outro (dual e triangular) e chegar ao grupo.

No momento em que a criança consegue completar a sequência do jogo, como se tivesse adquirido o domínio sobre seus recursos egóicos, estando apta para partir para a etapa seguinte de desenvolvimento, ou seja, a adolescência. Ela se junta a ao grupo de iguais, preparando-se, ensaiando no jogo relacionamentos mais amadurecidos.

Ao se reportar um momento de uma sessão terapêutica, pode-se citar um menino de oito anos que se encontrava em tratamento psicoterápico há um ano

e meio por dificuldade de relacionamento com crianças de sua idade, preferindo a companhia de adultos. Possuía, como característica marcante, dar respostas intelectualizadas, como se fossem respostas prontas, dando assim a ideia de que sabia tudo. Interessou-se pelas *Cinco Marias*, até dar-se conta de que não tinha habilidades como as da terapeuta para jogar. Nesse momento, desistiu, abandonando o jogo. O jogo fez com que se deparasse com a competição com a terapeuta, que representava as figuras parentais. Sentia obrigação de mostrar eficiência, competência e a necessidade de se relacionar *sabendo tudo, podendo tudo*, como se fosse um adulto. Assim, não se permitia vivenciar suas dificuldades até desenvolver as habilidades e poder jogar, adquirindo lentamente os recursos inerentes ao seu crescimento.

O jogo propicia, ainda, observar aspectos de controle, quando a criança busca, durante o mesmo, preparar o resultado de seu desempenho, acomodando os saquinhos de forma a favorecer-se ao atirá-los.

Evidenciam-se, ainda, características orais de engolfamento e incorporação, na forma como, durante todo o jogo, se pegam os saquinhos, tanto o que é atirado, como os que ficam na superfície. A voracidade manifesta-se na ansiedade com que se busca resgatar cada vez mais *Marias*, não bastando uma, buscam-se duas, e assim consecutivamente, até tomarem-se todas.

Ao contrário do exemplo citado anteriormente, há crianças que entram no jogo perfazendo todas as etapas, vivendo intensamente tudo o que o jogo proporciona, internalizando o que elaboram, o que vivenciam. Isso fica representado pelos pontos que adquirem no final do jogo.

Assim, o jogo promove uma revisão do desenvolvimento psicossexual e das relações objetais, e o que foi adquirido deles pela criança.

SAPATA OU AMARELINHA

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Embora seja praticado em quase todos os países do mundo, não sabemos ao certo a origem deste jogo. As regras apresentam pequenas variações de uma região para outra; por exemplo, na antiga Birmânia, hoje República da União Myanmar, o desenho feito no chão é muito semelhante ao feito por crianças nos EUA, mas, no país asiático, pulam abaixadas e com as mãos na cintura.

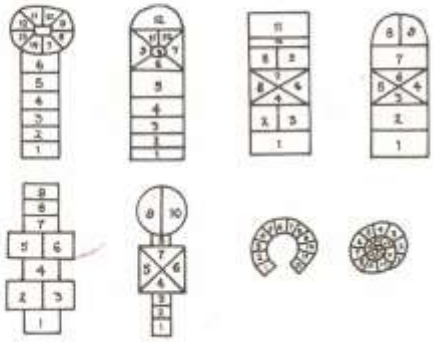
No Fórum de Roma, encontra-se um dos desenhos mais antigos de que se tem conhecimento, acreditando-se que os soldados das legiões romanas ensinavam o jogo às crianças, à medida que iam se expandindo pela França, Alemanha e Inglaterra. As legiões romanas, durante a expansão, iam construindo estradas pavimentadas com pedras que ligavam os territórios ocupados. A superfície destas se adequava ao jogo em função dos desenhos das pedras. Ainda hoje, as crianças costumam se utilizar das lajes das calçadas e seus desenhos para jogar amarelinha.

É um jogo que está profundamente ligado aos antigos mitos sobre labirintos e as jornadas que os espíritos faziam da terra ao céu, após a morte.

COM O QUE SE JOGA

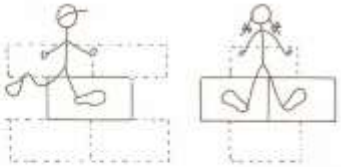
O jogo é composto de quadros numerados em ordem crescente de 1 a 10, riscados no chão, com giz ou outro material colorido. Cada jogador escolhe uma pequena pedra para jogar; esta pode ser substituída por tampa de garrafa, pedaço de casca de laranja ou qualquer outro pequeno objeto.

Existem variações regionais na forma adquirida pelo desenho dos quadros, como seguem nas figuras abaixo:



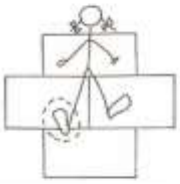
COMO SE JOGA

O jogo inicia com um dos jogadores atirando sua pedra sobre a casa de número um. Caso a pedra caia exatamente dentro das marcações desta, poderá seguir jogando; caso a pedra caia fora de sua marcação, ou sobre esta, o jogador perde sua vez para o próximo participante. Se acertar, deverá então saltar sobre o quadro um, não o tocando, e cair sobre o quadro seguinte. Quando se tratar de uma casa sozinha, deverá ser tocado apenas com um pé, ficando o outro suspenso no ar; quando se tratarem de dois quadros juntos, cada um dos pés cairá sobre um dos quadros.

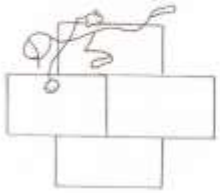


O jogador deverá seguir pulando, de acordo com a numeração, até o final da sapata. Ao chegar ao céu, com um pulo, virará de frente para o início da sapata, para o qual voltará, pulando da mesma forma.

Enquanto se encontrar nos quadros numerados, não poderá tocar com seus pés nas linhas ou cimento de marcação destes, o que é chamado *queimar*, o que faz com que o jogador tenha que deixar o jogo.



O único quadro que permite que suas marcações sejam *queimadas* é o chamado de *céu*. Na volta, chegando à frente do quadro número um, o jogador pega sua pedra, sem poder se firmar no chão com o auxílio das mãos, e pula por cima do quadro, sem tocá-lo, para o lado de fora da sapata. Atira sua pedra sobre o quadro número um, pulando-o da mesma forma já relatada, e assim sucessivamente os demais quadros. A cada erro, o jogador perde sua vez para o próximo jogador, só retornando quando o último dos jogadores também errar. O retorno é feito a partir do quadro em que havia errado antes.



Completada a sequência dos dez quadros, inicia-se novamente. Porém passa-se a percorrê-la caminhando, equilibrando a pedra sobre o peito do pé. A terceira sequência é percorrida com a pedra sobre o ombro e a quarta sequência com a pedra sobre a cabeça. Se a pedra cair, ou as marcações forem *queimadas*, o jogador sai fora como na primeira sequência.

Cumpridas as quatro sequências, o jogador tem o direito de, virado de costas para a sapata, jogar a pedra na tentativa de acertar um dos quadros, o qual passa a pertencer-lhe. De posse de um dos quadros, os demais jogadores terão

de pedir-lhe licença para utilizá-lo, o que pode ser concedido ou negado pelo proprietário. Em caso negativo, o adversário fica impedido de prosseguir o jogo até que lhe seja dada autorização. Conquistada uma casa, o jogador repete toda a sequência do jogo, a fim de conquistar nova casa. A cada conquista o proprietário escreve o nome na casa.

A sapata é jogada basicamente por crianças no período de latência. As crianças menores jogam-na, usando poucas regras, de modo simplificado, tornando-se mais complexo à medida que avançam em idade.

COMO SE ENTENDE O JOGO

As crianças escolhem, para suas dramatizações, o material lúdico que sua cultura põe à disposição e que pode ser usado de acordo com sua idade. Encontram-se diferenças regionais no jogo de sapata, bem como uma faixa definida de idade em que a criança cria especial interesse pelo jogo, a latência. Como é governado por regras inflexíveis às quais o participante individual tem de se submeter, uma criança não pode tomar parte nele com êxito antes de adquirir alguma adaptação à realidade e tolerância à frustração, e de se haver desenvolvido em termos de companheirismo.

O corpo, ao introduzir-se no jogo, pode representar o falo com sua carga libidinal que busca vazão, mas que deve ser controlada.

Esse corpo e a perícia física das crianças desempenham o papel de ferramenta indispensável. A ameaça de castração está presente em todo o jogo, representada pela inabilidade do jogador em controlar seus impulsos corporais (queimar a risca) e de manter-se no brinquedo. As saídas por ter *queimado* ou errado não são definitivas, havendo sempre a possibilidade de volta na busca de atingir os objetivos do jogo; assim, as saídas representam ameaças de perdas e exclusão, como uma projeção de que pode vir a acontecer caso a castração se concretize.

O complexo de Édipo é uma etapa marcante no desenvolvimento e se caracteriza pela força das pulsões agressivas e sexuais que passam a nortear os pensamentos e ações das crianças, de modo geral. Na sapata, a criança encontra um aliado diante da necessidade de frear suas pulsões incestuosas. Enquanto pula a sapata, é como se tudo isso não existisse para a mente infantil, e, no entanto, este jogo possibilita a expressão das pulsões através de um controle onde o conteúdo edípico mantém-se inconsciente e, assim, não é perigoso, não produzindo ansiedade.

Entende-se que, para jogar e ser bem sucedida, a criança deverá ter reprimido suas pulsões através de um controle obsessivo que serve para adaptação do ego. Cabe ressaltar que, se esta repressão for excessiva, a criança não conseguirá jogar.

O mesmo ocorre se não conseguir controlar seus impulsos. Esse controle dos impulsos aparece tanto em relação à própria criança enquanto joga, cuidando para manter-se em concordância com as regras, quanto quando os adversários estão jogando, como depositários de partes dissociadas da própria personalidade da criança.

Com o crescimento psicomotor e o trabalho de elaboração das idades, novas regras vão surgindo, tornando o jogo mais complexo, como, por exemplo, caminhar equilibrando a pedra. Isso denota a necessidade de maior controle da carga libidinal frente às exigências da realidade externa, bem como desenvolvimento egóico, com maior capacidade de síntese e de organização. São conquistas do Ego, das quais se utiliza para poder seguir crescendo, fazendo novas conquistas. A maneira como a criança joga a pedra, acertando ou não na casa desejada, mostra como ela integra e dispõe dos seus recursos físicos, cognitivos e psíquicos. O déficit de habilidades motoras ampla e fina dificulta sobremaneira o desempenho neste jogo.

Considera-se que o traçado da sapata simboliza os limites sociais que a criança deve respeitar. As formas que se evidenciam através do traçado, geralmente, são de cunho fálico, alongado ou em forma de caracol.

É comum que as crianças procurem um local que já tenha as riscas prontas, como uma calçada, o que se dá por aceitação das normas do meio que já estão estabelecidas, ou seja, por adaptação às regras externas, o que implica a internalização do superego.

A compulsão à repetição aparece nas constantes idas e vindas em relação ao final da sapata e retorno ao seu início, repetindo sempre a mesma sequência de passos. Isso impele a criança a ir em frente, não a ficar parada. À medida que repete, busca forças já conquistadas para poder avançar, o que fortalece o Ego, e busca a pedra que havia deixado para trás. Se não crescer (ir até o 10), não tem como disputar, como manter-se no jogo=vida.

O céu pode simbolizar o desejo de se tornar um anjinho, sem sexo e sem impulsos agressivos, ou seja, uma situação idealizada, sem conflitos, onde tudo é permitido. Isso possibilita um alívio do uso de defesas obsessivas e menor controle. Sabe, porém, que não pode ficar parado nele, o que seria uma negação da realidade, e tem

que voltar para as demais casas; esse retorno representa o conflito e o desenvolvimento psicossexual, a necessidade de lidar adequadamente com sua carga agressiva. A última aparece quando o controle dos movimentos corporais é inadequado, *queimando* as riscas e sendo punido por isto, como uma castração ao sair do jogo. Também se pode entender o *céu* como representante de um momento de estabilidade e equilíbrio, quando a criança sente-se aliviada e gratificada por ter conseguido lidar bem com seus impulsos e também satisfazê-los ao longo do jogo.

Percorrer o caminho com os olhos fechados é uma das etapas finais do jogo, quando a criança busca provar para si mesma e para o grupo que já está apta para a aquisição de sua identidade; mostra que já aprendeu o caminho e que pode ter sua casa. Na latência, em decorrência da repressão, as pulsões encontram-se represadas, levando a uma dissolução do complexo de Édipo. No entanto, as pulsões continuam exercendo pressão em busca da satisfação via Ego; este precisa, então, lançar mão de defesas onipotentes para acreditar de forma mágica que fez conquistas, que já possui uma identidade própria, a ponto de conseguir tudo o que quer, mesmo jogando a pedrinha de costas, com os olhos fechados ou num pé só, pois sente-se como se possuísse um controle sobre seu corpo, suas pulsões e sobre a realidade.

Reativa, então, a magia e onipotência primitiva, no final do jogo, a fim de conquistar essa casa, jogando a pedra de costas para os quadros. Esta conquista representa o desejo da criança de poder adquirir uma identidade, depois de haver integrado todas as fases anteriores de seu desenvolvimento. Dependendo de como a criança conseguiu elaborar seus conflitos e lidar com a carga agressiva e libidinal, vai fazer maior ou menor uso deste poder e controle, permitindo ou não a passagem dos demais jogadores por suas casas conquistadas.

Conclui-se a análise desse jogo com o exemplo de uma criança que apresentava a mesma forma de jogar quando observada em diferentes horários de recreio escolar. Essa menina, que costumava ser intransigente e irritadiça na sua maneira de se relacionar com as colegas, na brincadeira de sapata era controladora e exigente quanto ao seu desempenho e o das colegas, não permitindo o menor erro. Essas atitudes geravam discussões e brigas, pois ela insistia que a colega havia *queimado*, enquanto para as outras não havia nada. Quando, depois de muita briga, o jogo prosseguia até o momento de aquisição de sua casa, e essa menina tornava-se proprietária de uma, de forma vingativa, ela não deixava passar por sua casa aquelas colegas que a haviam contrariado.

JOGO DO ELÁSTICO

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Trata-se de jogo bastante popular e célebre entre as crianças portuguesas. Também é bastante jogado no Japão. Em alguns países, é conhecido como *Corda Chinesa* ou *Elástico Francês*. No Brasil, é popularmente conhecido pelo nome de comidas, como *Chocolate*, *Espaguete* e *Laranjinha*, mas em algumas regiões também pode ser encontrado como *Bicicleta*, *Estrelinha*, *Céuzinho*, *Capoeira* e *Raspadinha*. Na região Centro-Oeste é conhecido como *Castelinho*, e no Nordeste como *Bigode*, *Cebolinha* e *Copo de Leite*. Já na região Norte, vamos encontrá-lo como *Balão*, *Vassourinha*, *Fada* e *Cruzada de Belém*. No Sudeste aparece como *Capoeira*, *Coca-Cola* e *Dentro Fora*.

Deduz-se, pela similaridade nas formas e no material utilizado, que o *Elástico* possa ser um derivado da *Cama-de-gato*. O que diferencia a *Cama-de-gato* do *Elástico* é que uma se joga com as mãos e o outro com os pés, porém ambos são um misto de jogo e quebra-cabeças.

A *Cama-de-gato* é um jogo encontrado em diferentes regiões do mundo e praticado há muitos séculos. Povos como os índios norte-americanos, esquimós do Ártico e, ainda, os maoris da Nova Zelândia criavam figuras exatamente iguais em seus jogos de *Cama-de-gato*.

No Japão, é tradicionalmente jogado por meninas, bem como entre os esquimós chugach, que proíbem o jogo para meninos, pois seus pais acreditam que poderia interferir na prática do uso das linhas dos arpões na caça e na pesca.

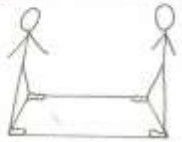
Atualmente, o *Jogo do Elástico* também é encontrado em versões digitalizadas.

COM O QUE SE JOGA

O jogo compõe-se apenas de um elástico de aproximadamente 2 metros de comprimento, de pouca largura (0,5cm), cujas pontas são amarradas uma à outra.

COMO SE JOGA

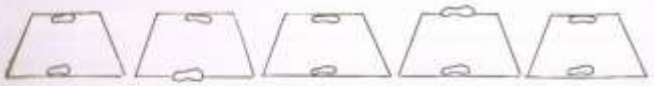
Duas crianças colocam-se uma frente à outra, com alguma distância entre elas, com as pernas abertas, dentro do elástico, de modo que este se mantenha esticado, sob a forma de um retângulo, na altura de seus tornozelos.



Inicia-se o jogo com uma terceira criança realizando, sobre o elástico, uma sequência de pulos, conforme segue:

1) Com os dois pés dentro do elástico, pula para fora deste, deixando um pé de cada lado.

2) Volta a pular dentro. Pula com um dos pés sobre um dos lados do elástico, voltando com este para dentro e repetindo a sequência com o outro pé sobre o outro lado do elástico.



3) Pula com os dois pés novamente para fora, une-os, torcendo o elástico em volta destes e pula para fora.

4) Coloca os dois pés embaixo de um dos lados do elástico e pula sobre o outro, trazendo o primeiro consigo. Coloca este sob as pontas dos pés e o solta.

5) Repete a mesma sequência com o outro lado do elástico.

6) Entra, novamente, para o centro do elástico, cruza os dois lados deste, prendendo-os contra o chão com as pontas dos pés. Salta, soltando-os e caindo novamente no meio do retângulo.

Completada essa sequência de pulos, o elástico é colocado na altura da perna, onde serão repetidos os movimentos. O mesmo sucede-se com o elástico na altura dos joelhos, na altura média das coxas, e por último na altura do quadril.

Sempre que o jogador errar a sequência ou se desequilibrar, ele é eliminado do jogo, dando seu lugar para o próximo jogador, e só retorna quando o último errar.

O jogo tem continuidade, repetindo-se sempre a mesma sequência de pulos, porém com modificações na forma que adquire o elástico:

1) Uma das crianças mantém o elástico ao redor de suas pernas, abertas e a outra somente ao redor de uma de suas pernas, formando com este um triângulo.

2) As duas crianças mantêm o elástico ao redor de suas duas pernas, bastante abertas.

3) As duas crianças mantêm o elástico ao redor de apenas uma de suas pernas, formando um retângulo bastante estreito.

Vence quem conseguir completar as quatro sequências primeiro.

COMO SE ENTENDE O JOGO

Os movimentos do jogo vão formando figuras triangulares, que podem ser entendidos como representando a triangulação edípica. Observa-se que os saltos, para cima e para baixo, bem como para dentro e para fora, assemelham-se aos movimentos ritmados do ato sexual. Isso fica evidente ao visualizarmos a criança pulando sobre o elástico. Os pés da criança podem representar a fantasia do pênis, assim como o retângulo do elástico pode ser um equivalente à fantasia da vagina. Fica assim caracterizada a tônica do jogo vinculada à conflitiva edípica. Todo o corpo da criança e sua habilidosa manipulação representam, exibem e proporcionam gozo simbólico, graças às atividades e perícia corporal, como se este fosse o falo.

No caminho de elaboração e construção de sua sexualidade a criança passa por inúmeros conflitos resultantes dos choques entre o seu mundo interno e o externo. Quando as autoras falam em pais, muitas vezes estão se referindo a como essas figuras foram internalizadas. A maioria das crianças possuem dois genitores e sentem-se atraídas por ambas em diferentes momentos de seu desenvolvimento, buscando obter este amor. De fato, toda criança quer possuir os misteriosos órgãos sexuais e o poder fantasioso sobre eles, tanto de seu pai como de sua mãe, assim como de um homem e de uma mulher.

É um jogo do período da latência, no qual ocorre um apaziguamento do conflito edípico, devido à repressão. Da mesma forma como ocorre no jogo de sapata, as pulsões continuam buscando gratificação e, quando ocorrem falhas nessa repressão, o ego, com auxílio de mecanismos de adaptação, mantém inconsciente o conteúdo pulsional, ao mesmo tempo em que possibilita uma gratificação parcial deste.

Surge aqui, um controle menos rígido da carga libidinal, expressado pela flexibilidade do elástico, que, embora amarre e segure os movimentos da criança, também é capaz de se moldar a seus desejos e manipulações. O amarrar dessas pontas representa a união, a relação que se forma e a partir da qual se constitui o pano de fundo do jogo, que é um círculo ou retângulo fechado.

Para que possa ser jogado, o *Elástico* requer a formação de uma *gestalt* retangular, envolvendo, além do jogador, outras duas crianças ou objetos que possam sustentar a formação do retângulo. Na situação de consultório, como a relação se dá apenas entre dois, terapeuta e paciente, a terceira posição obrigatoriamente é ocupada por um objeto, como pernas de cadeira ou mesa. Tal gestalt pode lembrar a relação triangular edípica, em que a criança tenta penetrar no meio da relação dos pais. Encena, assim, a sua fantasia incestuosa, onde ela assume um papel ativo em função dos desejos diante das figuras paternas. Dessa forma, inverte a realidade, visto que nela os pais são os que têm o papel ativo, e a criança detêm o controle da cena. Mas a participação da criança sobre o retângulo também pode encenar a inter-relação das partes de seu aparelho psíquico. As crescentes alturas do elástico mostram que a criança pode seguir em frente na tentativa de satisfação de seu desejo sexual enquanto este se mantiver inconsciente. Se não for hábil no manejo de seus recursos, poderá levar um tombo, propiciado pelo próprio elástico que representa a repressão. As crianças com pouca habilidade motora apresentarão dificuldades de jogar elástico ou mesmo evitarão jogá-lo. Pode-se pensar que quando isso não se dê em função de uma dificuldade anatômica ou neurológica. O que pode estar ocorrendo é, justamente, a falta de libidinização do próprio corpo.

A sequência de passos a serem executados é sempre a mesma, compulsivamente repetida, na busca de gratificação dos desejos inerentes às pulsões em jogo. Embora se altere a forma com que o elástico é disposto (tentativas diversas), o jogo sempre inicia com a menor altura, retomando sempre fases anteriores do desenvolvimento já vivenciadas e, por isso, mais fáceis de serem superadas.

Embora seja um jogo de competição, os demais jogadores também podem representar as partes dissociadas da personalidade da criança, neles projetadas. As crianças que mantêm o elástico ainda podem ser representantes de seu superego, que lhe permite avançar na busca de gratificação do desejo, ou que o pune por isto, aumentando a altura do elástico e derrubando-o. Durante o jogo, estes papéis são alternados pelas posições que a criança ocupa, seja pulando (vivendo

ativamente o conflito), segurando o elástico (atuação passiva), ou assistindo aos demais pularem (revivência da cena primária – situação passiva de expectador).

Vencer o jogo significa, para a criança, ser capaz de lidar adequadamente com seus impulsos sexuais e agressivos, bem como reconhecer-se capaz de dominar seu corpo e seus movimentos. O domínio sobre a ação do corpo também é, por si só, fonte de gratificação.

Toda a situação do jogo, desde as figuras formadas pelo elástico, à participação de três jogadores, ao elástico que, gradativamente, aproxima-se dos genitais, à posição das pernas abertas do jogador e da dupla que regula o elástico, propiciam e estimulam a liberação e elaboração das fantasias sexuais.

JOGOS DE CARTAS

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

A origem dos jogos de cartas está ligada a antigos rituais de adivinhação, nos quais se utilizavam objetos como pedras, conchas, ossos e hastes de madeira para prever acontecimentos futuros. Esses objetos eram, geralmente, diferenciados uns dos outros por meio de marcas e, com o passar do tempo, foram sendo substituídos por tiras de papel que constituíam uma espécie de baralho. Existem indícios de que as cartas de baralho surgiram na China, por volta do século X A.C. como simples tiras de papel. Ao longo dos séculos, os jogos de cartas difundiram-se por todo o Oriente, sob várias formas, não se sabendo ao certo como estes jogos chegaram ao Ocidente. Durante muito tempo, atribuiu-se a difusão das cartas na Europa aos ciganos devido ao fato de que uma tribo cigana fugitiva do Oriente teria chegado ao Egito e, lá, aprendido a sabedoria das cartas com um grão-mestre do Templo de Ísis. Posteriormente, ficou comprovado que o aparecimento destes grupos nômades na Europa ocorreu em meados do século XV, cem anos após a generalização dos jogos de cartas nos países europeus. Em Portugal, neste período, surgiu um baralho que ficou conhecido pelo nome de *Baralho português*, que, através das viagens marítimas foi difundido pelo oriente, até acabar por extinguir-se no final do século XIX.

Acredita-se como mais provável a hipótese de que os jogos de cartas tenham sido introduzidos no Ocidente pelos conquistadores árabes. Um dos pontos em que se apoia esta teoria é a semelhança entre as cartas dos primeiros baralhos europeus e os antigos baralhos árabes. Os desenhos que designavam os naipes dos baralhos árabes eram taças, moedas, espadas e bastões de polo, dos quais teriam derivado os naipes dos baralhos europeus. Os naipes atuais (ouros,

copas, espadas e paus) surgiram na França e Inglaterra no século XVI. É creditado ao pintor francês Jacquemin Gringonneur, sob encomenda do rei Carlos VI da França, o desenvolvimento das cartas do jogo representando a divisão da sociedade francesa através de naipes. Assim, copas representa o clero; espadas, a nobreza; paus, os camponeses; ouros, a burguesia. A carta do curinga merecia liberdade na sua representação, podendo simbolizar os palhaços dos jograis realizados nos castelos medievais. Não é claro quantas variações de jogos de baralhos de cartas são encontrados hoje no mundo, mas a edição *Os Melhores Jogos do Mundo* apresenta um volume específico sobre os jogos de carta, apresentando 128 opções de jogos.

Atualmente, inúmeras versões digitais são encontradas.

COM O QUE SE JOGA

Para jogar cartas, utiliza-se um ou mais baralhos, sendo que cada um desses é composto por 52 cartas e 2 coringas. O baralho é dividido em cartas de quatro naipes: ouros, copas, paus e espadas. As cartas são numeradas de 2 a 10, sendo o 1 e o 14 simbolizados pelo A (às), e o 11, 12 e 13 simbolizados, respectivamente, pelos desenhos de figuras: J (valete), Q (dama), K (rei). Observa-se que, curiosamente, essas figuras apresentam diferentes fisionomias em cada naipe.

Os naipes são caracterizados por desenhos, sendo copas um coração vermelho, paus um trevo preto, ouros um losango vermelho, e espadas uma folha preta. O coringa pode ser representado por uma taça, um pinguim ou um *bobo da corte*.

COMO SE JOGA

Os jogos de cartas, apesar de diversos, possuem características que se repetem. Via de regra, são utilizados dois baralhos, independentemente do número de jogadores. Os participantes costumam posicionar-se em forma de círculo sentando-se de maneira que ocultem dos demais a identidade de suas cartas. No início de cada partida, as cartas são embaralhadas por um dos jogadores que, posteriormente, irá distribuí-las entre os demais (o que normalmente é feito em número igual para todos). Antes de distribuí-las, no entanto, o *embaralhador* solicita ao participante anterior que *corte* ou *alce* o baralho (dividi-lo em dois). A cada rodada, este papel é passado ao próximo jogador no sentido anti-horário. O primeiro a jogar é denominado *mão*, sendo que este está posicionado ao lado de quem distribui as cartas. Os jogos sempre se constituem de combinações entre os valores e/ou naipes das cartas que, de alguma forma, agrupam-se conforme as regras de cada jogo. Praticamente todos os jogos incluem a existência de um *monte* (cartas empilhadas, viradas para baixo, e que são reservadas ao centro da mesa no início da partida), onde são *compradas* pelos jogadores novas cartas, na tentativa de fechar combinações.

Existem jogos que, embora adquiram nomes e regras diferentes, possuem grandes semelhanças no funcionamento e entendimento dinâmico. Para efeito de análise eles podem ser separados em três grupos. O primeiro é aquele formado pelo *Pife*, *Canastra*, *Pontinho* e *Escova*, onde existem sequência e combinação lógica das cartas, regras mais elaboradas e é exigida capacidade intelectual dos participantes para um bom desempenho. No segundo grupo, encontram-se o Guerra e Rouba-monte, que são basicamente jogos de sorte e azar em que predominam o ataque. Finalmente, se agrupam os jogos *Dorminhoco*, *Mico-preto*, *Burro* e *Burro-em-Pé*, onde predominam aspectos relacionados à valorização e desvalorização, formação de par e inclusão e exclusão neste.

Foram escolhidos os jogos *Pife*, *Rouba-monte* e *Mico-preto* como representantes desses grupos, que se seguem das considerações específicas sobre o funcionamento dos mesmos.

1. O *Pife* inicia-se com a distribuição de 9 cartas para cada participante; as demais formarão o monte. Com essas 9 cartas procura-se fechar 3 jogos, podendo serem constituídos de trinca (3 cartas do mesmo valor com naipes diferentes), ou sequência (3 cartas do mesmo naipe e valores em sequência). Para que isso seja possível, cada participante compra no monte uma carta, sendo obrigado a descartar

uma das suas. Além disso, ao invés de comprar, pode ainda pegar a carta descartada pelo adversário anterior, tendo igualmente que descartar uma das suas. Vence aquele que primeiro agrupar suas cartas em três combinações (trincas ou sequências).

2. O *Mico-preto* tem um baralho específico de casais de animais e um *Mico-preto* que não forma par. O jogo inicia-se com a distribuição de todas as cartas entre os participantes, que as segurarão em *leque*. A seguir, um dos participantes tira uma carta do leque do jogador anterior na tentativa de formar um par. Caso isso aconteça, coloca-o na mesa, o que se repete a cada novo par, para que eles sejam visualizados. O participante que ficar com o *Mico-preto*, no final, perde o jogo.

Podem ser utilizados para este jogo dois baralhos comuns, sendo os pares formados com cartas iguais e uma diferente escolhida para representar o *Mico*.

3. O *Rouba-Monte* usa dois baralhos, menos os coringas. Distribuem-se 3 cartas para cada jogador (repetidamente em séries de 3 até o fim do baralho). O distribuidor vira sobre a mesa 4 cartas com as faces voltadas para cima. O primeiro a jogar verifica se tem uma carta de mesmo valor numérico daquelas que estão sobre a mesa e, caso tenha, recolhe as duas, colocando-as no seu monte. No caso contrário, é obrigado a deixar uma de suas cartas junto às da mesa. Se um dos jogadores tiver uma carta igual à última do monte de outro participante, rouba todo o monte deste. Ganha quem ficar com o maior monte no final da partida. Outra modalidade deste jogo é a combinação do par pelos naipes iguais, ao invés de ser pelos valores numéricos.

COMO SE ENTENDE O JOGO

A história das cartas está profundamente ligada ao misticismo e à questão de sorte e azar que simbolizam as forças do bem e do mal na vida dos indivíduos; estes aspectos estão sempre presentes nos jogos de cartas, mesmo quando são usadas em outros jogos que não os de adivinhação.

Os naipes recordam valores significativos para o indivíduo: copas diz respeito às emoções, à vida afetiva (família, amigos, amores), o elemento representante do cálice liga-se ao elemento água e à sabedoria inerente às emoções; paus é o naipe da fortuna, do dinheiro, do poder, historicamente simboliza o elemento fogo; ouros está ligado a valores, a tudo a que se aspira e se ambiciona, em termos de criatividade e realização; em latim, *oros* significa sol, relacionando-se

com o elemento terra; espadas são contrariedades e obstáculos em todos os aspectos da vida, lembrando guerras e agressão, e representam em termos simbólicos o elemento ar, a justiça, a racionalidade. De acordo com Fargas (1997) as cartas apresentam duas qualidades inerentes ao jogo, liberdade de eleição e a utilização da capacidade de memória. Este autor salienta que, embora seja um herdeiro do jogo de dados e do dominó, intelectualmente é superior.

Durante o estudo dos jogos de cartas, percebemos que estas dividem-se em naipes, formando subgrupos, como se fossem famílias, onde o rei representa o pai, a dama ou rainha representa a mãe, o valete pode ser o adolescente e os números as crianças, em suas diferentes idades. A maneira como as cartas se interligam pode representar uma sociedade (corte), onde os indivíduos assumem diferentes papéis dentro de uma hierarquia. As diferentes combinações que se podem realizar com os naipes e os números das cartas sugerem, de acordo com a linguagem simbólica, as diferentes possibilidades que ocorrem na vida e nas relações interpessoais, se assemelhando aos jogos de adivinhação.

O jogo de cartas retrata a vivência do indivíduo nas relações interpessoais; as cartas, ao representarem figuras que se agrupam conforme uma sequência predeterminada, passam para quem joga um sentido de família, onde cada coleção de naipes com seu rei=pai, dama=mãe e filhos seria uma família. Nas cartas, assim como na família, não existe a possibilidade de alteração na posição de cada um, onde, por exemplo, o filho terá que lidar com a realidade de ser filho e mais novo que o pai.

Seguindo este raciocínio, se podem entender as cartas como *pessoas*, com as quais o indivíduo que joga estabelece diferentes relações. Assim, mesmo aquele que joga sozinho encontra-se acompanhado, como se a presença das *pessoas-cartas* espantasse o sentimento de solidão; ressalta-se ao lembrar aqui a freqüência com que o jogo de paciência é jogado por idosos.

A escolha da modalidade de jogo está relacionada ao tipo de relação interpessoal que o indivíduo necessita estabelecer.

As pessoas, quando jogam cartas, costumam sentar-se em círculo, lado a lado, de forma que todos possam se ver, o que evidencia o aspecto de relação social e familiar. As cartas são ocultadas entre os participantes, assim como no relacionamento diário, onde mostramos *partes do eu* e colocamos na mesa (à mostra) aquilo que escolhemos para tal. O que fica oculto e que é preservado é o meu jogo, são as *minhas coisas*, aquilo que é considerado mais precioso para mim.

Na prática psicoterápica, observa-se crianças que mostram seu jogo intencionalmente ao pedir ajuda ao terapeuta na maneira de jogar, ou, como um ato falho, deixando cair uma carta, ou, ainda, virando o leque de cartas de forma que o terapeuta as possa ver. Nestas situações, aparece o desejo da criança de se mostrar, de trazer para a sessão terapêutica sua conflitiva e, a partir desta, abordar sua situação familiar. Isso pode ser interpretado dentro de um entendimento de aproximação, de estabelecimento de vínculo, confiança e pedido de ajuda.

Existem algumas crianças que desejam mostrar seu jogo de uma maneira exibicionista, expressando, maníaca ou onipotentemente, que não precisam de nada, ou seja, das demais cartas, das relações que acontecem no jogo e do terapeuta. É como se dissessem: *olha como eu sou maravilhoso*.

Em outro extremo, estão algumas crianças que não mostram suas cartas e ficam o tempo todo cuidando excessivamente para que ninguém as olhe. Algumas até mesmo deixam o leque fechado para ter certeza de que seu mundo interno não será descoberto. Isso é entendido como resistência da criança em expor seu mundo interno e o medo persecutório de que o terapeuta vá usar esse conhecimento contra ela.

Pode aparecer, também, a dificuldade em descartar uma carta, que seria a angústia de mostrar alguma *carta=pedaço do eu* e ter que escolher o que deixar aparecer e o que se desfazer.

Raramente jogam-se cartas com apenas um baralho, e o fato de serem utilizados dois leva-nos a pensar sobre a necessidade de encontrar duas chances no jogo, ou seja, de que mais de um participante tenha a possibilidade de encontrar aquela mesma carta durante a partida. Quando um jogador usa uma carta, ele não está em seu ato, impossibilitando que outro jogador venha a utilizar a carta de mesmo valor e naipe do outro baralho. Partindo do entendimento das cartas como pessoas, pode-se dizer que uma mesma *carta-pessoa* pode se relacionar com um jogador, sem que isso a impeça de se relacionar com um outro. Isto está implícito nas relações do filho com a mãe, sem que se impeça a relação com o pai; com a terapeuta, sem que atrapalhe a relação com a mãe, ou mesmo da terapeuta com outros pacientes.

O embaralhar é uma maneira de misturar as famílias, de desarrumar as relações anteriormente estabelecidas. Lembra também um entrelaçamento de cartas, uma inter-relação. Existem maneiras variadas de embaralhar, o que propicia, muitas vezes, que a pessoa se utilize disso para se exibir: quanto mais difícil e complicado a maneira de embaralhar as cartas, tanto mais o embaralhador é visto pelos outros como um ótimo jogador, que detém o poder e o controle sobre as cartas.

O embaralhador é, também, o que distribui as cartas e, ao sentir-se *dono do baralho*, imprime neste o seu desejo de favorecer ao seu próprio jogo, ficando em fantasia, magicamente, com as melhores cartas para si, e o desejo de atrapalhar os adversários dando-lhes, fantasiosamente, as piores cartas. Enquanto mistura as cartas, ele está mesclando estes dois desejos. No consultório, observamos crianças que embaralham demasiadamente as cartas, expressando o desejo de dificultar o jogo para o terapeuta, negando que, ao fazer isso, atrapalham também para si. Outras crianças, ao contrário, embaralham pouco as cartas, expressando o desejo de facilitar as cartas para si, negando que, com isso, também facilitam para o outro jogador-terapeuta.

Entende-se que, nesses dois desejos, de ser vitorioso e de *sacanear* o outro, encontram-se implícitos libido e agressão. Durante o jogo, encontram-se mesclados, podendo ocorrer que, em determinados momentos, predomine um ou outro: se, no entanto, esse predomínio tornar-se uma constante, inviabiliza o jogo e a satisfação encontrada no mesmo.

A fim de aliviar-se da culpa gerada pelo desejo agressivo, o embaralhador dá a um dos adversários o direito de *alçar* (ou cortar) o baralho. Assim, no momento em que o outro toca o baralho e determina a partir de onde começará a distribuição, é como se o embaralhador dividisse com este a responsabilidade pela sorte ou azar que foram lançados ao jogo.

Durante o jogo, são formadas duas pilhas de cartas: o *monte* e o *lixo*, relacionando-se com aspectos de futuro e de passado, respectivamente. No monte, o destino se encontra já traçado, porém desconhecido, e que deve ser respeitado. O jogador conhece as cartas, sabe o que poderá encontrar no monte; no entanto, reconhece a ordem que elas irão apresentar-se e com o que virão combinadas. Assim também ocorre em sua vida: sabe o que poderá acontecer, tal como crescer, estudar, escolhe uma profissão, casar, ter filhos, envelhecer, etc., mas não tem ideia da época em que tudo isso ocorrerá, em que ordem ou situação. No lixo, estão cartas já reveladas e que foram usadas e descartadas, consideradas sem utilidade no momento. As *cartas-lixo* de um jogador podem, entretanto, ser de grande valia para outro, que prefere compô-las (conhecidas) a utilizar-se de monte desconhecido (arriscar-se) – como nos jogos de *Pife* e *Pontinho*. No *lixo-passado*, o indivíduo conhece o que já vivenciou, descartando o que não contribui significativamente para o seu desenvolvimento, ou retomando algo que momentaneamente foi deixado de lado e que lhe fortalecerá em situações específicas. O uso do monte apresenta regras que funcionam como limites que são impostos pela realidade: não pegar

BIBLIOTECA DO IEPP

mais de uma carta por vez, não pegar carta fora de ordem, não desvirar o monte são exemplos destas. Cabe ao jogador aceitar esta realidade e suportar frustrações como, por exemplo, não pegar no monte a carta desejada e ter que aguardar sua próxima vez para uma nova tentativa.

O modo como o competidor posiciona os jogos já formados, mantendo-os no leque junto às demais cartas, ou colocando-as de lado na mesa, demonstra como se utiliza dos recursos egóicos e da realidade à sua disposição. Revela, ainda, o grau de flexibilidade que possui para transformar o que já formou a fim de ganhar o jogo. Denota, assim, como maneja com os recursos de memória, percepção, atenção, inteligência, etc., lançando mão destes em seu benefício ou não. Se coloca as cartas sobre a mesa, à medida em que forma os trios ou sequências, perde a oportunidade de remanejá-las, não aproveitando todo o potencial à sua disposição.

PIFE

Nos jogos de sequência, como o *Pife*, aparecem predominantemente as características anteriormente comentadas, onde as cartas representam pessoas. O *Pife*, por ser um jogo de trio, pode representar a relação de família (pai-mãe-filho). Para formar o trio, aquele que joga precisa identificar o seu lugar neste grupo, da mesma forma que precisa aceitar a posição dos outros.

O coringa é uma carta muito usada na *Canastra* e que é utilizada por crianças no *Pife*. Representa uma figura sem identidade, que pode se ligar a qualquer dupla de cartas e da mesma forma representar qualquer valor. Algumas crianças apresentam dificuldade em descartar os coringas, acumulando-os em suas mãos, por não conseguir decidir sobre o valor que irão atribuir a estas cartas. Observa-se que crianças que, durante o jogo, separam no leque de cartas para um lado os jogos que irão completar e, para outro lado, as cartas que não servem. Fazem isso pelo medo de que se misturem e sejam confundidas. Com isso, muitas vezes tornam-se inflexíveis à possibilidade de abrir um jogo para novas combinações, desprezando as cartas que estão se apresentando, em função de um jogo pré-determinado.

Ganha o jogo quem conseguir fazer as combinações, quem identificar o lugar de cada um, quem reunir as *famílias*. Terminada a partida, geralmente, os perdedores sentem a necessidade de mostrar os seus jogos e tecer comentários para não se sentirem tão incapazes e mostrar como estavam *quase conseguindo*.

MICO-PRETO

O objetivo do jogo do *Mico-preto* é formar pares, juntando os casais (macho e fêmea) e evitar ficar com o *Mico-preto* (o que não tem par). Em nível dinâmico, podemos relacionar com o desenvolvimento infantil, com a descoberta da diferença entre os sexos e toda a curiosidade ligada a isso. A criança sente vontade de olhar e manusear as figuras, formar casais, observar suas diferenças e semelhanças, o que está profundamente ligado à aquisição da identidade de gênero e à progressiva passagem da bissexualidade para a heterossexualidade.

Neste jogo é comum serem utilizadas cartas específicas, cujas figuras são desenhos de animais que portam acessórios masculinos ou femininos, como se fossem seres humanos (bolsa, sapato, paletó, óculos, saiote, gravata, etc.).

Em nossa cultura, é comum que a educação sexual seja transmitida às crianças através de histórias que envolvam animais ou sua observação. Talvez por isso sejam utilizados desenhos de bichinhos nas cartas do *Mico-preto*.

O *Mico* (macaco) representa a bissexualidade e a confusão diante da identidade de gênero; por isso não tem par, *passando de mão em mão*, não encontrando o seu companheiro. A figura de um *Mico*, culturalmente associada a *macaquices* e *palhaçadas*, evidencia aspectos maníacos; não poder se deprimir e vivenciar a perda da bissexualidade, que é tão sofrida para a criança. Daí a ansiedade gerada com o ficar com o *Mico*. Essa figura lembra também o primitivismo do ser humano, que é tão próximo da figura dos primatas.

Outro sentimento mobilizado por este jogo é o de exclusão e desvalorização que estão vinculados à carta do *Mico*, também gerando nos jogadores angústia frente à possibilidade de ficar com ele. Esse sentimento é mais intenso quando a pessoa sente-se desvalorizada e fica pensando que o *Mico* vai acabar com ela. Isso pode levar o indivíduo a um sentimento de desconfiança frente aos outros jogadores, preocupando-se com quem tem a carta do *Mico* e que estaria *disfarçando* para passá-la. Nesse caso, sua atenção e concentração ficam voltadas para a carta do *Mico*, ao invés de também estarem canalizadas para a formação de pares, que leva à vitória no jogo.

Utiliza-se como exemplo a observação de uma partida entre um grupo de adolescentes, onde cada um pode reagir de forma diferente diante do risco de ficar com o *Mico-preto*. Para melhor entender o exemplo, usa-se nomes fictícios.

Durante a partida, Daniel tentou adivinhar com quem estava o *Mico* e, assim, fez hipóteses sobre onde este encontrava-se e sobre como a pessoa suspeita o estava disfarçando; através de seus comentários, mobilizou Elisa e Gerson que, assim, ao invés de se concentrarem no objetivo do jogo, foram movidos basicamente por ansiedades persecutórias. Ana, que saiu com o *Mico-preto*, passou a jogar com maior tranquilidade quando o descartou, uma vez que se sentia segura, pois demoraria bastante até o *Mico* fazer a volta completa. A ansiedade gerada pela figura do *Mico* foi ainda vivida de modo maníaco por Claudia, que ria porque achava graça de Daniel, que suspeitava que o *Mico* estivesse com ela. Os seus risos e sua maneira de jogar incrementavam a angústia de Daniel, que via neles uma confirmação de suas suspeitas. Fernando sentia-se descansado, pois uma vez que o perigo era de Daniel, não iria atingi-lo, negando assim, a sua probabilidade de pegar o *Mico-preto*. Finalmente, Beatriz, que recebeu o *Mico*, tinha a preocupação de passá-lo, trocando sucessivamente o lugar das cartas no leque, na tentativa de livrar-se do mesmo. Acabou por denunciar-se, tanto por sua reação ao pegá-lo (o que foi vista por Daniel), como ao fazer as trocas no leque (que angustiaram Claudia). Concluímos este exemplo com o dado de que o grupo constituía-se de três casais de namorados e um jogador solitário, que foi quem ficou com o *Mico* ao final da partida (Beatriz), justamente quem apresentava no momento dificuldade de relacionar-se afetivamente.

ROUBA-MONTE

No *Rouba-monte*, as cartas ficam com um dos jogadores, que irá distribuí-las de 3 em 3. Na primeira rodada, colocará 4 cartas sobre a mesa com as faces viradas

para cima. Essa é a cena aonde irá se desenrolar o jogo, representando a própria vida e as possibilidades de que os jogadores dispõem naquele instante.

As cartas que o jogador lança na mesa poderiam ser vistas como os aspectos que são projetados no mundo externo. Quando uma dessas cartas é identificada, ao ser comparada com outra como seu igual, é incorporada (introjetada). Tal processo está relacionado com o que Melanie Klein denominou identificação introjetiva, onde ocorre a introjeção do objeto no Ego que se identifica com alguma ou todas as suas características, e a identificação projetiva que se dá quando partes do Ego são projetadas e identificadas no objeto.

Este interjogo vai acontecendo aos poucos, durante o jogo, ou seja, a partir das sucessivas identificações projetivas e introjetivas que, como consequência, irão formando o *monte*.

O monte é constituído das riquezas adquiridas e construídas ao longo do jogo=vida. O desejo daquele que joga é de acumular riquezas; de adquirir mais e, para isto, precisa pegar tudo para si. Uma vez que o outro jogador também compartilha destes sentimentos, gera-se, no jogo, uma luta de quem vai ter mais, quem vai ficar com tudo e, consequentemente, quem vai ficar lesado.

O desejo de querer tudo para si engloba desejar também o que é do outro, o monte que o outro jogador conquistou (suas identificações); na medida em que *eu me sinto possuindo pouco e vejo o monte do outro, grande, cheio, repleto, eu o invejo*. A inveja é, então, um sentimento no qual o que é invejado é a qualidade ou a posse do objeto, para que então possa sentir-se tão bom, tão valorizado quanto o objeto. Quando isso é impossível, gera raiva e frustração, os quais são projetados no objeto, causando o desejo de danificar, que, no jogo, equivale a roubar o monte, o que é *permitido* no jogo. Isso não gera culpa, porque perde a conotação de algo ruim, condenável, havendo tolerância em relação ao roubo.

Assim, o desejo inicial de acumular riquezas, em função da inveja, acaba sendo acompanhado de desejo de destruir e danificar o parceiro. Dependendo do grau de sadismo, o desejo de destruir o outro estará mais ou menos presente no jogo.

Durante um jogo observado, fora da situação terapêutica, uma criança do sexo feminino, com oito anos, expressava seu sentimento de estar formando um monte (riquezas) com frases como: *estou indo bem hoje!* ou *estou tendo sorte!*. Ao sentir-se roubada, dizia: *estou com medo, fiquei sem sorte agora*. Nos momentos em que estava ganhando, queria que o jogo terminasse logo, garantindo assim suas posses. Quando estava perdendo, ou seja, a partir do momento em que

o outro jogador havia roubado o seu monte, solicitava *outra chance*, além da promessa de que jogariam novamente. Assim, tranquilizava-se, na expectativa de que recuperaria o que era seu. Ao finalizar a partida, concluiu: *adoro quando estou ganhando, quando estou perdendo eu detesto.*

Algumas crianças, ao jogarem e conseguirem juntar ao seu monte uma carta de valor alto verbalizam, por exemplo: *olha, consegui uma nota 10!* Isso apresenta um significado de nota escolar, ou nota de dinheiro, o que denota as riquezas que ele está adquirindo, os valores que está acrescentando à sua identidade.

Quando o outro jogador pega o monte, aquele que o perde experimenta um sentimento de esvaziamento (*leva o que é meu*); precisa suportar esta perda e a angústia frente ao sentimento de que as riquezas que conquistou (identificações introjetadas) estão indo embora, fazendo-se então necessário (é condição do jogo) recomeçar, *pegar de volta*. Dessa forma, o monte adquire uma condição singular, pois é meu e é do outro, possui riquezas minhas que adquiri durante o jogo-vida e também aquelas do outro que se incorporam à minha identidade (identificações) e que se acumulam quando eu tomo novamente o monte do outro.

Como pode-se ver, até agora, independentemente da modalidade escolhida pelo jogador, o brincar com as cartas traz consigo, sempre, a necessidade de o indivíduo buscar uma identidade e, a partir desta, estabelecer relações com aqueles que o cercam. Isso está presente naquele que busca, através do Rouba-monte, projetando e introjetando, construir um *eu*, ainda que, para tal, precise se apoderar das riquezas do outro. Para aqueles que optam pelo *Pife* é dada a possibilidade de elaborar a necessidade de perceber-se parte de um grupo, uma família, sentir-se semelhante e integrado a esta. De forma semelhante, quem escolhe o *Mico-preto*, também busca definir para si mesmo *quem sou, como sou e com quem me completarei.*

Na medida em que o jogo evolui, vão sendo construídas, com as cartas-pessoas, jogos-vínculos, que poderão nos levar à vitória-desenvolvimento.

Ainda que as cartas sejam usadas em jogos de adivinhação para revelar o futuro, exprimem essa necessidade do ser humano; quem as consulta, via de regra, busca confirmar nas mesmas a realização de seus desejos quanto ao que será no futuro (profissão, negócios) e com quem estará (amores, relações).

JOGOS DE PAPEL E LÁPIS

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

São jogos que costumam despertar interesse na criança no período inicial da vida escolar, quando o papel e o lápis passam a ter um lugar especial no processo de aprendizagem em que ela está ingressando.

Não foram encontrados registros históricos que pudessem definir com precisão a origem destes jogos, acredita-se, no entanto, que esteja diretamente ligada à cultura atual. Para Melanie Klein, ao longo de sua obra, o significado da escola e o desempenho da criança nela estão libidinalmente determinados desde o início da vida pelo desenvolvimento pulsional.

A escola representa uma mudança no contexto social da criança, quando ela abandona, até certo ponto, o ambiente anterior que representava a base de suas fixações e formações de complexos e passa a se ligar a novos objetos, a estabelecer outras trocas, testando a mobilidade de sua libido, o que possibilitará sublimações decisivas para o aprendizado.

Atualmente, inúmeras versões digitais são encontradas.

COM O QUE SE JOGA

O material utilizado para estes jogos é bastante simples, pois não exige recursos especiais, bastando lápis e papel, ou, ainda, variações como giz, carvão e outros.

JOGO DA FORCA

É um jogo que envolve dois participantes. Um dos participantes pensa em uma palavra e a mantém oculta, oferecendo o número de linhas representando as letras como pista para que o outro jogador possa adivinhá-la. O número de letras que a compõe é riscado no papel, através de pequenos traços correspondentes às letras da palavra.

O jogador que deverá adivinhar a palavra oculta soletra as letras do alfabeto que julga pertencentes à formação da mesma. Caso mencione uma letra que pertença à sua palavra, esta será colocada em seu devido lugar, ocupando sua posição entre as demais letras, tantas vezes quantas aparecerem na formação desta. Se a letra verbalizada não fizer parte da palavra oculta, o conhecedor da mesma inicia a formação de um boneco na forca, sendo que a cada erro cometido pelo adversário é desenhada uma parte do corpo do boneco.

Palavra oculta: ANIVERSÁRIO
Erros cometidos: M, B, G

Será vencedor aquele que descobrir a palavra antes de ser enforcado, ou seja, antes de todo o boneco ser desenhado. Se ela for descoberta antes de serem preenchidas todas as letras, poderá ser verbalizada.

COMO SE ENTENDE O JOGO

É um jogo característico do período de latência, estendendo-se até a adolescência.

Nele, a angústia de castração encontra-se presente até o final, uma vez que a forca representa a morte, o aniquilamento do indivíduo; a criança identifica-se maciçamente com o boneco que está sendo desenhado, vivenciando a situação

de enforcamento quase como um ataque real a si próprio. A cada novo traço que é desenhado, aumenta a ameaça de morte e a angústia de aniquilamento.

A palavra oculta representa o desejo do outro, que deve ser descoberto, para evitar a forca; encontra-se inconsciente e reprimido, estando diretamente ligada às pulsões. O bloqueio em descobrir a palavra ocorre na medida em que o conteúdo inconsciente dela mobiliza os desejos reprimidos do adivinhador, não ocorrendo, assim, uma identificação com o poder do outro. Daí acontecer, muitas vezes, de outras pessoas que assistem ao jogo terem clareza da palavra e o adivinhador não conseguir decifrá-la, por mais fácil que esta seja.

Observando o jogo de forca entre um grupo de adolescentes, chama a atenção quando foi escolhida a palavra *carrinho* para ser adivinhada. A garota que deveria descobri-la pôde encontrar quase todas as letras, e o grupo que acompanhava a brincadeira logo deu-se conta da palavra, o que aumentava a expectativa diante da descoberta. No instante final, faltavam apenas os *erres*, que a garota até falava, dizendo: *carinho não é, pois faltam duas letras*. Acabou por ser enforcada.

Ao final, depois de muita risada em torno do acontecido, a garota pôde dar-se conta de que um carro era o que desejava muito, mas não via possibilidades de obter no momento, nem num futuro próximo, sentindo-o como inalcançável. Pode-se entender que não foi à toa que a outra adolescente escolheu carrinho, como palavra oculta, uma vez que estava passando por situação semelhante.

Considerando que a palavra oculta significa o desejo do outro (já que ele escolhe livremente, de acordo com sua dinâmica inconsciente), o jogador que deve adivinhá-la só poderá fazê-lo na medida em que se identificar com este desejo. Este processo de identificação implica aceitação e submissão à vontade imposta pelo outro, que detém o poder, conhece a palavra e é o dono da forca, o que significa a própria castração. Ou seja, para descobrir o desejo do outro, o jogador tem que se submeter a este, o que limita a si próprio, seus desejos, implicando a quebra das fantasias onipotentes infantis. Retornando ao exemplo, podemos dizer que a garota que não conseguiu adivinhar a palavra *carrinho*, sentia-se impossibilitada de sequer desejar, uma vez que isso fazia com que se defrontasse com sua impotência em realizar o desejo.

As fantasias onipotentes estão diretamente relacionadas com os aspectos narcisistas da personalidade, sendo a quebra destas vivenciada como uma ferida a esse narcisismo e aniquilamento do *eu*, ou castração. Uma estrutura de personalidade mais regressiva, com pontos de fixação predominantemente orais, experimenta a

forca como uma ameaça de aniquilamento total, a própria morte; por exemplo, uma estrutura depressiva poderá identificar, na forca e no adversário, suas fantasias suicidas e persecutórias de agressão parental. Enquanto isso, pensamos que uma estrutura fálica vivencia, na forca, fantasias de castração e perda do poder advindo do falo.

Entre os jogadores tende a se estabelecer uma relação sadomasoquista, onde os papéis se alternam, uma vez que o papel ativo (poder da forca) e o passivo (adivinhador) alternam-se a cada jogada.

No papel passivo, o indivíduo pode sentir-se ameaçado, perseguido, punido, na medida em que projeta no outro, partes de seu superego sádico. Poderá, ainda, projetar suas fantasias e desejos de benevolência no adversário, esperando que ele corresponda benevolentemente, demorando para enforcá-lo, acrescentando detalhes no boneco ou escolhendo uma palavra fácil, etc.

JOGO DO PONTINHO (RATINHO OU PIPOPIPETTE)

Desenham-se fileiras paralelas de pontinhos, espaçando-os. Os participantes, um de cada vez, traçam uma linha, unindo dois pontinhos; cada vez que um dos participantes, ao traçar uma linha, fechar um quadrado, terá o direito de fazer mais um traçado unindo mais dois pontinhos e de colocar um sinal dentro do quadrado que formou, a fim de identificá-lo como seu, geralmente a primeira letra do nome.

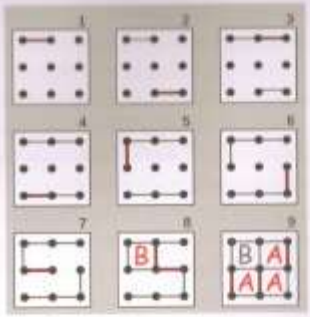
Nem sempre ocorre dos jogadores, ao fecharem o quadrado, terem o direito de jogar novamente, passando, então, a vez ao outro jogador. Isso dependerá da combinação de regras previamente estabelecidas entre os competidores.

COMO SE ENTENDE O JOGO

O objetivo do jogo é ligar os pontinhos e fechar casas, que levam a marca do jogador. Esse processo se relaciona com a busca de integração de partes do Eu e da formação da identidade.

Os pontinhos representam os aspectos da personalidade que estão desorganizados e desintegrados. Ao traçar a linha, a cada jogada, busca-se a integração.

Inicialmente, os pontinhos encontram-se harmônica e compulsivamente dispostos, dando a impressão de organização – que na verdade é aparente.



No momento em que são desenhadas as primeiras linhas pelos jogadores, evidencia-se a desorganização implícita; a cada jogada são feitos traços, dando movimento ao jogo, uma vez que o desenho se modifica a cada jogada. Este momento do jogo mobiliza angústia nos participantes que se deparam com o caos interno, expresso no vazio entre os traços – tanto nos pontos que já conseguiram unir, mas que ainda não formaram casas, quanto nos espaços que se encontram em branco.

Os quadrados denominados *casas* dão um sentido de posse, propriedade a quem os conquista. Essa conquista é expressa através da caneta, que, ao desenhar os traços das casas, concretiza o poder do jogador.

Na relação com o outro jogador, são projetados aspectos da personalidade. A princípio, como uma metáfora, pode-se dizer que o Id domina todo o território que, passo a passo (risco a risco), vai sendo ocupado pelo ego, na medida em que este consegue conquistar casas para si. O Id, no entanto, não aceita passivamente essa dominação por parte do ego e continua, compulsivamente, exercendo pressão para reconquistar seu domínio. O outro jogador representa, dinamicamente, essas pressões, uma vez que compete com o sujeito na posse das casas.

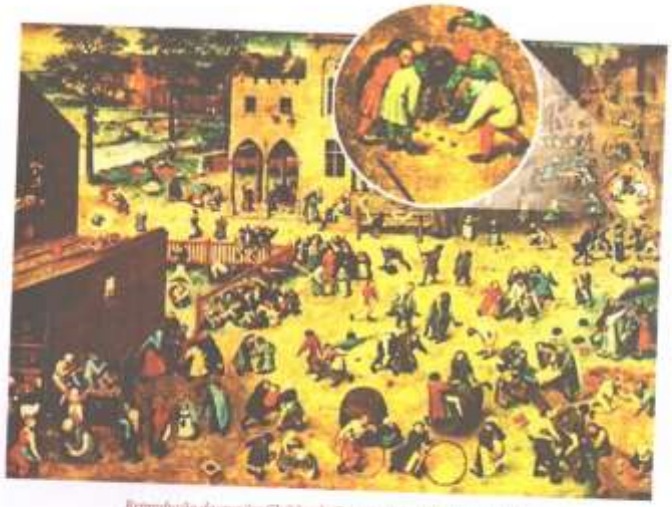
Em termos de superego, podem ser projetados no outro jogador sentimentos de proibição para fechar casas, ou castigos por estar conquistando-as, podendo assim mobilizar a angústia de castração; por isso, o jogador não consegue perceber as possibilidades de fazer casas e perde o jogo.

Ganha o jogo *quem tem mais identidade*, isto é, quem consegue conquistar maior número de casas e identificá-las com sua marca pessoal.

BOLAS DE GUDE

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Dentro do mundo dos jogos infantis, as pequenas esferas feitas de pedra, cerâmica, mármore, vidro ou aço que constituem o jogo de *Bolas de Gude* são consideradas importantes integrantes. O jogo também é conhecido como *Berlinde*.



Reprodução do quadro Children's Games, *de Pieter Bruegel (1560), pertencente ao Kunsthistorisches Museum, em Viena.*

Existindo há muitos séculos, este jogo teve origem no antigo Egito e Roma Clássica. Naquela época, era praticado com bolinhas feitas de mármore, alabastro e cerâmica, e consistia num dos divertimentos prediletos das crianças. De acordo com achados arqueológicos, as primeiras notícias são do ano 3.000 A.C.: bolinhas foram encontradas em túmulos egípcios dessa época. No acervo do Museu Britânico existem bolinhas da Ilha de Creta (Grécia) datadas de 2.000 A.C., feitas de materiais diversos. As primeiras *Bolas de Gude* não eram de vidro: Romanos brincavam com nozes, avelãs, castanhas, azeitonas e sementes também serviam para o jogo. Posteriormente, materiais como madeira, pedras, mármore, argila e cerâmica foram utilizados para a confecção das bolas.

O jogo chegou ao Brasil através dos colonizadores portugueses, já na versão de bolas de vidro. O nome *Gude* tem origem na palavra *Gode*, denominação para pequenas pedras arredondadas. Nos Estados Unidos, a brincadeira introduzida pelos colonizadores ingleses também tornou-se popular, tendo sido tema da reportagem de capa da Revista *Life* de 10 de maio de 1937.

COM O QUE SE JOGA

O jogo utiliza bolinhas de vidro, coloridas, em número variável, dependendo da combinação entre os jogadores, sendo o jogo geralmente iniciado com dez bolinhas de cada jogador.

As crianças costumam jogar no chão, onde são riscadas a raia e o gude (círculo ou triângulo); em outra modalidade, são escavados três buracos no chão, chamados de boco ou âmbar.

COMO SE JOGA

O sistema e as regras do jogo variam muito de país para país, e mesmo de região para região. No entanto, a forma mais tradicional em nossa cultura, é a de se colocar as bolinhas em uma série de buracos no chão a uma mesma distância.

Em geral, os três buracos são chamados de âmbar, burica ou boco, ficando estes a uma distância de aproximadamente 2 metros um do outro. Desenha-se uma linha (raia) a 2 metros do primeiro buraco.

Os jogadores, um de cada vez, atiram uma bolinha em direção ao primeiro buraco, segurada pelo dedo indicador e impulsionada pelo polegar. Aquele cuja bolinha mais se aproximar do buraco é o primeiro a jogar, e assim sucessivamente. O primeiro jogador tenta colocar a bolinha no primeiro buraco; se conseguir dirige-se ao segundo buraco e depois ao terceiro. Volta para o segundo e então para o primeiro. Se não errar durante esse processo, os outros jogadores colocam suas respectivas bolas na linha de partida e o jogador tem que *tecar* ou *nicar* (bater) todas elas, uma de cada vez. Caso tenha falhado na tentativa de pôr a bolinha no buraco, cede a vez ao próximo jogador. Vence aquele que primeiro completar a partida.

A outra forma de jogar seria desenhando no chão um triângulo ou círculo (gude) com 1 metro aproximadamente de distância entre os lados. A uma distância de 2 metros dele é traçada uma linha reta (raia).

Todos os jogadores devem pôr um número igual de bolas dentro do triângulo. O primeiro jogador, colocado em qualquer ponto atrás da linha, mira com a *tecadeira* ou *joga* (nome dado a uma bolinha escolhida para isto) nas outras bolas de gude que estão dentro do triângulo. Aquelas que forem empurradas para fora dele ficarão lhe pertencendo. Quando o jogador falha, isto é, não consegue empurrar nenhuma bola, perde sua vez de jogar para o seguinte. Pode acontecer de a bola *tecadeira* ou *joga* ficar retida dentro do gude; para retirá-la, o jogador terá que trocá-la por uma das bolas que já possui ou, como outra alternativa (caso não possua mais nenhuma bola), pedir uma emprestada.

A brincadeira continua até que todas as bolinhas tenham sido retiradas do gude, sendo vencedor aquele que tiver o maior número de bolinhas de gude.

COMO SE ENTENDE O JOGO

Trata-se de um jogo difundido no período de latência, principalmente entre os meninos. Observa-se que o conteúdo fortemente sexual deste jogo permanece inconsciente e reprimido, por isto aparece de maneira deslocada e condensada, semelhante ao que ocorre no funcionamento onírico. Nos movimentos do jogo e das bolinhas estão implícitos conteúdos referentes a tocar, ejacular, fecundar. O conteúdo presente no desejo de penetrar e ser penetrado se expande para toda a curiosidade infantil relativa aos aspectos da sexualidade, tanto relativos ao seu corpo e ao corpo do outro, quanto a curiosidade sobre a fecundação e a gestação. Muitas vezes esse conteúdo está implícito na curiosidade infantil que aparece no tratamento nas diferentes formas de abordar o tema. Para Melanie Klein (1981), nas brincadeiras que os meninos fazem continuamente existem variações dessa cena de copulação com a mãe e de lutas com o pai no interior da genitora. A audácia, perícia e a astúcia com que jogam estão implícitas na sua luta com os inimigos em seus jogos de guerra e competição, quando asseguram a vitória sobre o pai castrador o medo concomitante a ele diminui. "Através desses meios, e demonstrando sua bravura nas repetidas encenações de cópula com a mãe, o menino representa das mais diversas maneiras, ele procura provar a si mesmo que possui um pênis e potência viril, duas coisas cuja perda ele temia, levado por suas mais profundas situações de angústia" (Klein, p. 245, 1981).

Pode-se trazer o exemplo de um menino de oito anos que constantemente desafiava o pai, brigava com os colegas e insistia em desobedecer na escola, e à noite experimentava intensa angústia, solicitando aos gritos a presença da mãe até que conseguisse pegar no sono, que por sua vez era muito leve, fazendo-o acordar na primeira tentativa que a mãe fizesse de se afastar. Suas brincadeiras eram competitivas e de demonstração de força e agilidade e muitas vezes deixava claro seu desejo que o pai fosse embora ou desaparecesse. Costumava brincar de pontaria e de bola de gude na tentativa de assegurar sua força e destreza onde experimentava não somente a gratificação de pulsões relativas à realização de desejos, mas também porque essa brincadeira concorria na tentativa de domínio da angústia. Este é um jogo que necessita de uma explicação maior desse processo, pois não se trata de funções separadas e independentes, "o ego emprega cada um dos mecanismos de realização de desejos também com o propósito de dominar a angústia" (Klein, p. 245, 1981). Este menino, através desse processo, que mobiliza sem dúvida suas forças egóicas, conseguia neste jogo que buscava inúmeras vezes transformar a angústia em prazer.

Ao escolher sua joga, a criança busca a sua representação no jogo, tomando para tal a bolinha com a qual se identifica naquele momento. Entende-se que a característica mais marcante do jogo é a penetração. O penetrar e ser penetrado aparece simbolizado no movimento de entrar e sair do boco ou dos buracos. Esse impulso de jogar as bolinhas com os dedos (*nhac*), expressa o desejo de penetrar o órgão genital feminino representado pela entrada no boco. Ao introduzir-se no buraco, a *joga* assume a conotação de órgão genital ativo, o masculino.

As peculiaridades na forma de efetuar esse movimento vão caracterizar as fantasias do jogador: jogando com força pela pressa e ansiedade em penetrar; jogando devagar, não chegando a tocar; jogando um pouco de cada vez, pelo medo de se aproximar; errando na direção, como uma maneira de se desviar do objetivo.

As características de atividade e passividade evidenciam-se na relação que se estabelece entre a *joga*, que é projetada ativamente, e o boco, que é o receptor passivo. Observa-se a necessidade compulsiva dos meninos de jogarem bolas de gude nos momentos mais variados do dia. É comum vermos os meninos com os bolsos recheados de bolas de gude, ou carregando-as em saquinhos, na pasta escolar, ou guardando-as em vidros. Possuir um grande número de bolas passa a ser algo valorizado pelos meninos, que exibem seus bolsos cheios, suas coleções denotando potência, virilidade, força, enfim, a capacidade de ser melhor que os outros meninos. Possivelmente seja por essa razão que se tornou um jogo tão popular entre os meninos.

Relaciona-se o sentimento de potência com as características sexuais representadas no jogo. Compreende-se, assim, o significado inconsciente de ser capaz de penetrar, de ejacular, fecundar e ligar-se.

Entende-se que as poucas meninas que se identificam com este jogo encontram no mesmo a possibilidade de expressão e satisfação dos seus sentimentos e desejos inconscientes relativos à inveja do pênis, bem como a necessidade de assumir um papel ativo.

Outro aspecto a ser ressaltado é o do movimento de entrar e sair efetuado pelas bolinhas dentro do gude. Além da conotação sexual de penetração, também pode ser entendido como a busca de recursos para a formação e fortalecimento do Ego; através dos mecanismos de projeção e de introjeção ocorrem idas e vindas das bolinhas no boco. Assim, através das trocas entre o intra e o extrapsíquico, ansiedades específicas pertinentes aos conteúdos mobilizados pelo jogo vão sendo elaboradas, ansiedades ligadas a perdas, potência, poder, virilidade. As novas estratégias no jogo, a melhor análise de cada jogada, a possibilidade de

abrir mão, momentaneamente, de suas possessões (para poder ganhar mais em um segundo momento), relacionam-se ao desenvolvimento egóico e à capacidade de lidar melhor com os conflitos.

Na psicoterapia, observam-se crianças que apresentam dificuldades em lidar com a conflitiva sexual, com os conteúdos de entrar e sair, perder e ganhar, ou tocar, que estão latentes no jogo. Nessas vivências, emergem angústias que impedem a possibilidade de formar estratégias, acertar na mira e utilizar os recursos de Ego para ganhar. Isso tudo contribui para o incremento dos sentimentos de incapacidade e impotência, podendo levar a inibições. Como exemplo, citamos o caso de um menino com inibição escolar, que, durante as sessões terapêuticas, mostrava desinteresse pelo jogo de bolas de gude, assim como por tudo que envolvesse aprendizagem ou tomar conhecimento, dentro do que poderia levá-lo a crescimento. Jogar bola de gude na maneira usual representava para o paciente ter que aprender a jogar, desenvolver habilidades. Não querer aprender o jogo significava não entrar em contato com sua conflitiva sexual. Elegeu assim um modo mais fácil e primitivo de jogar, sem elaboração: usava a lixeira da sala para *encestar* as bolinhas. Ao mesmo tempo em que se defendia da conflitiva sexual, também a simbolizava desta forma.

Para Melanie (1981), o deslocamento da angústia provinda do mundo exterior, acompanhada da deflexão da pulsão destrutiva para fora, tem como efeito acentuar a importância dos objetos, ativando as pulsões destrutivas. Como no jogo do carretel, onde Freud interpretou o ato de atirar o carretel e seu consecutivo desaparecimento como a expressão das pulsões sádicas e de vingança, e, posteriormente, o prazer no reaparecimento do carretel (fazer a mãe reaparecer), a restauração mágica daquela que ele havia matado simbolicamente (Klein, 1981 em nota de rodapé).

Em outro extremo, encontram-se crianças que, por uma repressão ineficaz, mostram-se impulsivas, efetuando jogadas bruscas e agressivas; é como se o impulso sexual se desviasse de uma conexão adequada com o pensamento e fosse atuado sob a forma de descarga motora no jogo, aliviando as tensões. Isso aparece ao jogar com força, com uma explosão das bolinhas que estão no gude e também de uma maneira agitada, descontrolada. Podemos, aqui, trazer uma passagem de um menino, na latência, que apresentava uma exigência *superegóica* de ser o melhor, aquele que tira a nota mais alta, o que faz mais pontos e o que sempre vence. No jogo de bola de gude, pela *inabilidade* manual de executar o movimento de *nhac*, atirava a joga como se fosse um *soco no ar*, disparando

-a como uma rajada sobre o gude e conseguindo assim esparramar um maior número de bolinhas. Desta forma ganha sempre o jogo, mas perde a chance de aprender a jogar e desenvolver suas habilidades.

As regras utilizadas no jogo de gude representam aspectos *superegóicos*, dando limites à impulsividade. A raia, por sua vez, é uma marca da realidade, que deve ser respeitada. A característica de criação de regras complexas que aparece em algumas crianças representa a necessidade de repressão e censura via Superego. Percebem-se, ainda, crianças que criam regras com a intenção de enganar os outros jogadores e de poderem atuar seus impulsos.

Lembra-se aqui o caso de um paciente púbere do sexo masculino que costumava utilizar-se de palavras mágicas, criadas na hora, para anular regras já combinadas, ou jogadas dele ou da terapeuta que o favorecessem. Ao ser interpretado seu desejo de burlar e o temor em perder, racionalizava, tentando convencer a terapeuta de que este era o jeito de jogar na sua escola. As palavras que utilizava eram diferentes a cada jogada e não passavam de sons primitivos, tais como *ubaiuba*, *tchaca-tchaça* e outras.

Ao término do jogo, aquele que ficar com o maior número de bolinhas é o vencedor, o que lhe dá o sentido de ser mais dotado de virilidade, potência e poder.

A análise até agora realizada reflete o posicionamento das escritoras especificamente frente à relação do jogo de bolas de gude e a conflitiva sexual. A relevância desses aspectos se deu a partir da experiência clínica, na medida em que propicia um entendimento diretamente vinculado à questão da conflitiva inconsciente. Não significa que está esquecido, todavia, que este jogo pode ser entendido tendo-se como base a relação terapêutica, onde seria trabalhada a relação transferencial paciente-terapeuta, e o sentimento de entrar e sair dessa relação ou mesmo do tratamento, ou, ainda, no sentido de entrar e sair de si mesmo, fazendo movimentos introspectivos ou de gestos espontâneos na busca de um objeto. De acordo com Melanie Klein (1981), as fantasias de copulação ativa dos meninos surgem nesses jogos mais ativos que costumam praticar e nos esportes. Seus desejos de ultrapassar os rivais para conseguirem garantir-se contra o perigo de serem castrados pelo pai ainda aparecem durante a latência, sendo uma conduta que na puberdade irá adquirir muita importância, significando uma maneira típicamente masculina de lidar com a angústia. Assim, as conquistas passam a desempenhar um papel muito importante na vida psicológica dos meninos.

FUTEBOL

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger,
Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Embora se saiba que a origem do futebol está situada muitos séculos antes de Cristo, não existem registros oficiais que a comprovem.

Reportando à História Antiga, encontra-se uma pintura egípcia, no túmulo de Beni-Hassan, que mostra diversas pessoas em atitudes de jogo, semelhantes às do futebol.

Na Grécia, são encontradas várias indicações de jogos precursores do futebol, uma das quais é um jogo conhecido como *spiskiros*. Em 1.500 A.C., este jogo foi adotado pelos romanos, sofrendo modificações.

Eram jogos geralmente violentos, mantendo esta característica até a Idade Média.

A Inglaterra é conhecida como o berço do futebol moderno, que, durante muito tempo, foi proibido pelos reis, pois a luta no campo transformava-se numa batalha entre as cidades que disputavam o torneio; porém, quanto maior a repressão social da agressão, mais o jogo evoluiu.

No século XIX, surgiram tentativas de amenizar a violência, através da regulamentação, o que fez os reis, aos poucos, abrirem mão da proibição do jogo. A criação de regras representou um marco na história do futebol.

O futebol apresenta-se em diferentes modalidades nos dias atuais, que vão desde futebol de campo, futebol de salão, futebol de mesa (botão), pebolim até o *fingerball*.

Neste trabalho, optou-se pelo futebol de campo, sendo que a análise do mesmo servirá para um entendimento dinâmico das variações que podem surgir na situação terapêutica, embora a análise seja sobre o futebol de campo. O que se encontra na psicoterapia é uma adaptação do mesmo, uma vez que a cena se dá no ambiente reduzido do consultório onde se encontram presentes o paciente e o terapeuta.

Hoje são encontradas diversas versões digitais do *Jogo de Futebol*.

COM O QUE SE JOGA

O campo é um gramado, de 106x69m, marcado com tinta branca, sendo dividido ao meio e tendo, no centro, uma circunferência de 18,30m de diâmetro, com o seu centro marcado para a colocação da bola, no início e após gols. No centro das linhas de fundo marca-se, para dentro do campo, as duas grandes áreas ou áreas perigosas (4,30m x 16,50m); dentro delas, faz-se o limite da pequena área ou área do goleiro (15,26m x 5,30m). As traves são colocadas nas linhas de fundo do campo. A goleira é constituída de uma trave de madeira ou ferro, tendo os fundos e laterais cobertos por uma rede.

Participam do jogo oficial 11 jogadores em cada um dos times; além disso, cada time possui seus reservas.

A bola geralmente é de couro, branca, apropriada para futebol.

Cada time adota para seus jogadores um uniforme como forma de diferenciação.

A arbitragem é composta por um juiz e dois bandeirinhas, sendo que eles se vestem de uniformes que os diferenciam dos jogadores.

COMO SE JOGA

Ao ser dada a saída inicial, os jogadores de ambos os times devem estar em seu lado do campo, em suas posições de jogo. A bola é colocada no ponto central do campo e isso se repete após cada gol, sendo, então, dada a partida pelo time que sofreu o gol. Para iniciar a partida é feito um sorteio referente à saída da bola, sendo que o time adversário não poderá penetrar no círculo central.

Os jogadores movimentam-se no campo em direção à área do adversário com o objetivo de marcar gol.

A partida se desenvolve em duas etapas (primeiro e segundo tempo), com duração de 45 minutos cada um, havendo um intervalo de 15 minutos entre eles.

Alguns jogadores assumem uma posição de defesa, outros são responsáveis pelo ataque ao adversário, e o goleiro ocupa a pequena e a grande área para impedir o gol. Ele é o único jogador que poderá tocar a bola com as mãos dentro do campo. Os demais poderão tocá-la com os pés, peito, joelho, cabeça. Somente na cobrança de lateral poderão pegá-la com as mãos. A cobrança de lateral ocorre quando a bola ultrapassa inteiramente as linhas laterais pelo solo ou pelo alto e volta ao campo arremessada com as mãos, sobre a cabeça, do exato lugar em que saiu a bola, em qualquer direção, por um jogador da equipe oposta àquela que a tocou por último, do lado de fora da linha lateral.

As infrações às regras do jogo são consideradas *faltas* e, como tal, são julgadas e punidas pelo juiz. Quando ocorre uma *falta*, ela é cobrada por um jogador adversário, que chuta a bola a partir do local onde a falta foi cometida. Dependendo do grau de infração, o jogador que a cometeu poderá ser punido com o cartão amarelo-advertência, ou vermelho-expulsão do jogo.

O jogador, ao ser expulso, não poderá ser substituído, ficando o time desfalcado. Essa expulsão ocorre se a falta for muito grave, ou se o jogador já recebeu um cartão amarelo e reincidir em falta grave.

São exemplos de falta: tocar ou agredir o adversário sem disputa de bola, mão na bola, ataque ao juiz.

Qualquer falta ocorrida dentro das áreas grande e pequena será considerada pênalti (penalidade máxima), que é cobrado na marca do pênalti, em tiro livre e direto, sem barreira.

A barreira é constituída de jogadores, colocados lado a lado, e pode ser utilizada como defesa em qualquer cobrança de falta por opção do goleiro.

Chama-se escanteio a saída da bola pela linha de fundo e que tenha sido chutada por um jogador do próprio time que está sendo atacado. A cobrança do mesmo se dá no ângulo lateral do lado do qual saiu a bola, pelo time que está atacando.

Quando a bola cruza a linha de fundo, sendo arremessada pelo time que está atacando, será dado um tiro de meta, que é cobrado pelo goleiro do time atacado.

O juiz tem 2 fiscais (bandeirinhas), para auxiliar na observação das arbitrariedades do jogo, mas o julgamento do juiz prevalece sobre o dos fiscais.

Cada time possui um capitão e somente ele pode se dirigir ao juiz. Os outros jogadores devem primeiro falar para o capitão para que ele se dirija ao juiz, quando há pedido ou reclamação.

COMO SE ENTENDE O JOGO

Neste jogo, é o indivíduo que desenvolve a ação, uma vez que ela se dá no gramado, onde o jogador corre, chuta e dribla, envolvendo-se com a bola e com os outros jogadores. O campo, assim, é o *setting* onde as fantasias são postas em cena, com conteúdos tanto vinculados ao mundo interno quanto à própria realidade. As marcações do campo representam os limites dessa realidade que devem ser respeitados pelos jogadores, assim como as regras que existem com a mesma finalidade. Os jogadores possuem posições predeterminadas (ponta esquerda, zagueiro, atacante), além de uniformes numerados, evidenciando organização. Todos estes aspectos, somados à presença do juiz e seus auxiliares, propiciam uma visão desse jogo como algo complexo, organizado e elaborado. O juiz personifica a presença em cena das figuras de autoridade que devem ser respeitadas pelo indivíduo.

A bola pode ter o significado de objeto de amor, de algo querido e valorizado pelo jogador, já que é com ela que ele faz o gol. Pode-se fazer, aqui, uma analogia do significado da bola para o menino: assim como a menina cuida e valoriza a boneca, o menino cuida e valoriza a bola como objeto de amor. Para a menina, a boneca possui tanto o significado inconsciente de bebê quanto de pênis, este último relacionando-se com a questão de auto-amor narcísico e o desejo de possuir um pênis. De acordo com a teoria freudiana, o bebê faz parte de um processo psíquico que leva ao amor objetal, ou seja, o desejo por um homem como forma de obter um pênis. A bola, para o menino, tem um significado simbólico semelhante, no qual ela representa seu pênis, que é revestido narcisicamente e assim valorizado e

cuidado para que não sofra nenhum dano; a angústia de castração está presente no medo de que ele seja danificado. Fazendo uma analogia, podemos dizer que o menino não quer ter um bebê como a menina, mas fazer um bebê com o seu pênis.

Os conceitos pênis-bebê, assim como fezes-bebê e pênis-fezes são facilmente intercambiáveis, uma vez que esses elementos, ao nível inconsciente, são equivalentes e podem se substituir um ao outro. Precisa-se retomar o conceito de pulsão sexual para entender que ela, no ser humano, é algo complexo e resultante de numerosos componentes. A excitação sexual, ao longo do crescimento, recebe importantes contribuições das excitações periféricas de determinadas partes do corpo (os genitais, a boca, o ânus, a uretra); essas excitações, no entanto, não sofrem as mesmas vicissitudes nem o mesmo destino. Parte é utilizada na vida sexual e outra é defletida e dirigida para outros fins através da sublimação.

Ao imaginar o início de uma partida de futebol, visualiza-se a divisão dos jogadores em dois times, dispostos, cada time, em uma das metades do campo, lembrando a dissociação inicial existente nos primórdios do indivíduo. Assim como para o bebê o mundo é dividido em bom e mau, prazeroso e desprazeroso, os times são classificados pelo indivíduo como bons ou maus, sendo que o mesmo elege um como seu preferido, o bom, e todo aquele que o enfrentar será visto como o mau.

Se, no começo do jogo, essa separação é visível, após o pontapé inicial os jogadores misturam-se, espalham-se, ocupando todo o campo, como se a linha central do gramado desaparecesse.

Os impulsos libidinais e agressivos emergem, então, fusionados, colorindo assim as relações que se estabelecem entre os times.

O objetivo do jogo é fazer o gol, colocar a bola na goleira, e, para isso, é despendido todo um gasto de energias, angústias, agressões e expectativas que, no final, são premiadas com o prazer do gol.

O formato côncavo das goleiras sugere o órgão genital feminino, receptivo, maleável, que é continente à projeção da bola. Se entendermos que a goleira representa o órgão genital feminino, podemos associá-la com a figura materna. Para o menino, a imagem de mulher está diretamente vinculada à figura de sua mãe, protótipo feminino. Daí associarmos goleira e mãe (mulher)[14].

[14] Não é intenção generalizar que o homem é ativo e a mulher passiva, ao referir ao par masculinidade-feminilidade, ativo-passivo. Caso o leitor desperte interesse pelo tema, sugere-se retomar o referencial freudiano.

Considera-se que é em função dessa associação que o futebol encontra maior popularidade entre os meninos, principalmente após a fase fálica, para aqueles que encontraram neste esporte uma fonte de sublimação para seus desejos edípicos. Algumas crianças brincam espontaneamente e quase exclusivamente de futebol, podendo isso persistir por algum tempo, ou mesmo durante anos.

Este exercício é que proporciona o alívio das angústias e que oportuniza o prazer no esporte, no ato de jogar. Esse movimento, muitas vezes, irá influenciar a escolha profissional adulta.

Os desejos edípicos estão presentes no jogo, na disputa pela bola, no desejo de fazer gol (filho), na competição entre os *homens* que jogam pela goleira *mulher*, que está parada, aberta e passiva[18], sintetizando assim aspectos femininos.

A figura do goleiro é responsável por impedir a realização do gol, ou seja, representar a interdição da realização do desejo, numa tentativa defensiva de reprimir a realização do desejo de possuir a mãe e gozar com isso.

Com os jogadores adversários o indivíduo estabelecerá uma relação agressiva, uma vez que eles assumem o papel do pai rival, aquele que impede e proíbe, interditando a realização do desejo edípico, com quem têm que competir. Já com a bola, a relação que se estabelece é eminentemente libidinal, uma vez que ela carrega todas as projeções libidinais do jogador: é o instrumento de satisfação com o qual atinge a goleira mãe. A sexualidade e a agressividade estão tão colocadas no jogo de futebol que, ao longo de uma partida, quando ocorre a perda de limite, faz-se necessário a punição por parte do juiz. Quando existe a perda de controle dos impulsos, ocorre a concretização do desejo, então ele será punido.

O jogo de futebol impõe a necessidade de punição ao descontrole dos impulsos, pois, quando o descontrole ocorre, ele gera desorganização egóica. A punição ajuda o processo de reorganização egóica e a retomada das defesas adaptativas que visam o retorno ao objetivo de vitória. O pênalti refere-se aquele que está fora de seu lugar, desrespeitando uma regra e por isso sendo impedido naquela jogada. Se colocar no lugar que não é dele, naquele contexto que ele já sabe que está proibido para ele, também leva a consequência de ter que assistir o

[18] Ao trabalhar a questão da feminilidade, Melanie Klein destacava o aspecto da interioridade do corpo da mãe e seus conteúdos – teoria do conter – sendo ela a origem do direcionamento para dentro da feminilidade. Entendia ainda que o pai era percebido pela criança como um objeto originalmente situado dentro da mãe, funcionando, pela sua própria presença, como uma limitação de acesso a ela.

seu adversário na eminência de consumar o ato com direito para tal e além disso com a permissão e proteção de todos.

Ao entender esses aspectos ligados ao significado da bola para o menino, pode-se afirmar a equivalência ao pênis, que também está narcisicamente investido de libido. Na referência ao pênis, é do próprio órgão que se está falando, que é tão importante para a criança, mas junto a isso estão ainda as qualidades dele enquanto *falo*, representante do desejo e daquilo que falta.

O gol evoca o próprio êxtase do orgasmo, que é comemorado como uma explosão por todos os envolvidos direta ou indiretamente na partida=coito (jogadores, técnicos, torcida, telespectadores e radiouvintes). Após essa explosão, segue-se uma sensação de alívio momentâneo, um relaxamento, onde se gastou toda a energia, experimentando um momento de completude, de equilíbrio, similar à morte, enquanto momento de quietude, de imobilidade, de inexistência de desprazer.

A bola, então, retorna ao meio de campo, onde os jogadores separam-se, cada um para seu campo, reorganizando-se, buscando energias para uma nova investida, ou seja, para novas tentativas de gol. Pode-se entender que o desejo edípico não é concretizado na realidade, sendo, dessa forma, a satisfação dele parcial, o que faz com que a compulsão a novos gols se faça presente até o último minuto da partida.

Em consultório, é comum observar a manifestação dessa compulsão através dos *balõezinhos*, ou *embaixadas*, nas quais a criança, masturbatoriamente, joga com a bola sobre o pé.

Observa-se, no futebol, a presença do juiz como autoridade máxima dentro do campo, que detém o poder de controlar, reprimir e punir os jogadores. Assim, esse pai autoritário, expressão do superego, pode assumir características sádicas ou protetoras, conforme os aspectos projetados sobre ele. Uma situação que pode servir de exemplo é a de crianças com tendência à atuação, com falta de limites. Elas tenderão a burlar mais facilmente as regras do jogo, necessitando da presença de um juiz como fonte de controle, de tranquilização. Este é o caso de um menino de 7 anos de idade que, durante uma sessão psicoterápica em que jogava futebol[19], expressou a necessidade da presença de um representante do superego, atribuindo a um boneco o papel de juiz.

[19] Não vamos esquecer de que não se trata de uma partida de futebol propriamente, mas sim de uma adaptação em sala de consultório.

Essa necessidade surgiu em função das projeções sádicas que o menino fazia sobre a terapeuta e o concomitante sentimento de estar sendo roubado, passado para trás por esta. O boneco juiz serviu para o controle destas projeções e da própria agressão em relação à terapeuta, propiciando segurança ao paciente.

Driblar o adversário, numa disputa de bola, está relacionado com sentimentos onipotentes de ser *o melhor*, o que *pode tudo*, negando o risco de perder a bola; ao mesmo tempo, pode surgir sadicamente o uso do drible para debochar do adversário, ou seja, fazê-lo de bobo. Outra possibilidade é a do jogador lançar mão do drible como um recurso defensivo para situações difíceis, quando encontra-se acuado por muitos adversários.

Os aspectos de ataque e defesa dissociados no jogo nas diferentes posições assumidas pelos jogadores em verdade traduzem a própria dinâmica do indivíduo; ao ataque, impulsionado pelos componentes agressivos, segue-se a necessidade de defesa decorrente da ansiedade persecutória que o primeiro origina (temor da retaliação expresso pelo contra-ataque no jogo). Na prática psicoterápica, observa-se que pacientes impulsivos assumem mais frequentemente posições de ataque, chutando com força excessiva, na intenção de atingir diretamente o terapeuta ou, de forma indireta, agredindo ao consultório. Estas crianças vivenciam, fantasiando o medo do contra-ataque, e assim, compulsivamente, necessitam atacar para não permitir espaço para um ataque do terapeuta. Dessa forma, a partida apresenta uma carga de angústia intensa em decorrência da ansiedade persecutória que está sendo incrementada.

Outras crianças reagem ao jogo de modo mais defensivo, tornando-se um jogo contido, onde a agressão fica velada e o objetivo, que é fazer gol, mantém-se inibido. Observa-se que essas crianças, na psicoterapia, relutam em se mostrar e deixar transparecer seus impulsos e fantasias, o que fica evidente no funcionamento do jogo.

É comum, em consultório, encontrar, como variante do jogo, o paciente que elimina toda a dinâmica do futebol, querendo chutar a bola em gol. Nesses casos, pode solicitar que o terapeuta seja o goleiro enquanto ele ataca, ou vice-versa.

Quando o paciente ataca, aparece a descarga da agressão e o controle do contra-ataque do terapeuta por parte da criança, negando a possibilidade de ser atacado. Ao jogar compulsivamente em gol, dá vazão à pulsão de fazer gol=fazer filho, negando a existência do rival e não precisando competir; satisfaz, assim, o desejo inconsciente de ter a mãe só para si e penetrar a mãe.

Na situação inversa, ao assumir o lugar do goleiro, o paciente está guarda-
do o gol e impedindo a realização do objetivo do jogo, que é fazer gol. Expres-
sua repressão do desejo edípico: tanto tenta impedir que o rival personifica-
pelo terapeuta faça o gol=filho como não permite a si mesmo fazê-lo, uma v
que não ataca[17].

Nessas duas variantes, se está defrontando com a dificuldade de lidar com
competição; por isso a necessidade de negar o campo de futebol, como um tod
e as nuances do jogo.

Para finalizar, embora não ocorra frequentemente, cabe ainda analisar o
contra. Pode-se considerar como uma situação em que o jogador realiza o
desejo através de um ato falho, mas que não possibilita a obtenção de pra
É, na verdade, uma punição, onde o gol é feito, mas é gerador de um castigo
ponto é do adversário). Existe a relação incestuosa, mas, como não há sublima-
ção dos desejos, prevalece a necessidade de punição via superego.

As partidas de futebol, que sempre implicam a participação de dois time
representam o complexo interjogo do funcionamento dinâmico do psiquismo
onde todos os integrantes desse contexto que aparecem representados nas d
versas posições ocupadas por cada participante interagem, integrando-se, di
sociando-se, competindo, julgando, punindo, torcendo, reorganizando suas d
fesas egóicas, e, finalmente, entendendo a necessidade de aprender a sublimar

[17] Essa afirmação é polêmica, pois parece que se está propondo uma situação fechada
goleiro, então é reprimido e não ataca. Essa situação foi trazida com fins de entendimen
mas, sempre, cada caso tem sua dinâmica intrapsíquica específica.

JOGOS DE GUERRA

Anete Ingride Kopp, Anne Pflüger, Ingrid Konrath e Josiane Weiss

Desde a antiguidade, o jogo de tabuleiro é utilizado em países como a China, a Índia, o Egito. Sabe-se, também, que em outras civilizações aconteciam reuniões de pessoas em volta de um tabuleiro para jogar. Estes jogos eram feitos nas formas mais variadas e curiosas.

Um dos jogos mais antigos é o *Mancala*, conhecido hoje em dia como o *Jogo Nacional da África*, e supõe-se que sua idade é de 7 mil anos. É um jogo originário do Egito e que se expandiu pelo continente africano, sendo, atualmente, jogado principalmente na África, Ásia e Oceania; nas Américas, representa um legado cultural dos negros ao continente americano.

Os tabuleiros utilizados, dependendo da posição social dos jogadores, variavam desde buracos na areia, tabuleiros de toscos pedaços de madeira até verdadeiros trabalhos de escultura e ourivesaria.

O *Go* é um jogo milenar chinês no qual, através do simbolismo bélico, es
te a luta com o adversário pelo seu território, e as estratégias de ataque e defe
são muito parecidas com as dos jogos da atualidade. Os japoneses, que tambe
o jogam, referem-se a ele como o *jogo da harmonia*, uma vez que as peças
interligam no tabuleiro e delineiam os objetivos do jogador, ou seja, a estratégi
Nesse sentido, é considerado um jogo de destreza intelectual.

Em 1780, foi inventado, na Inglaterra, um jogo muito semelhante aos jog
de guerra modernos, que consistia num tabuleiro com 1666 quadrados cada
dos, divididos em diversos tipos de terrenos, simbolizando uma batalha. 1
anos depois, um Lorde estrategista militar desenvolveu melhor este jogo, ut
zando-se do mapa de uma região na Europa. O jogo passou a ser usado por
litares para o treinamento de oficiais no estudo da estratégia militar. Na Segun
Guerra Mundial, os jogos de guerra tornaram-se mais populares, principalme
te nos EUA, onde passaram a ser mais jogados e aperfeiçoados. Hoje em d
os aficionados do jogo se utilizam de tabuleiros que representam verdadei
miniaturas dos soldados e armamentos utilizados em uma batalha, bem com
terreno onde acontece o combate.

Existem jogos que reproduzem batalhas históricas, como as campanhas
Napoleão, a Segunda Guerra Mundial, a Guerra de 1914, ou criam situações
potéticas; outros são de ficção científica e criam situações imaginárias no futu
como a guerra nas estrelas.

Atualmente, inúmeras versões digitais dos *Jogos de Guerra* são disponibi
zadas através de *softwares* ou da internet.

Será tomado como modelo para análise o jogo *Combate* (também chama
de *Front*), onde serão abordados aspectos específicos do mesmo, que poder
ser generalizados para os demais jogos de guerra.

COM O QUE SE JOGA

O tabuleiro é dividido em quadrinhos com desenhos de montanhas, matas e lagos, caracterizando um território ou um campo. Os lagos são em número de dois e se localizam no centro; as montanhas, nas duas extremidades; a floresta, ao redor. Fora da representação gráfica do território, aparecem desenhadas peças de cada exército com os respectivos nomes e valores.

As peças são em número de oitenta, divididas em dois exércitos de cores diferentes. Apresentam desenhos das patentes militares (marechal, coronel, major, etc.) com valores de 10 a 2, que correspondem ao grau de importância da peça no jogo.

Além das patentes militares, existem outros três tipos de peças: a bomba, o espião (vale 1) e a bandeira.

COMO SE JOGA

É um jogo de estratégia para dois competidores, cujo objetivo é capturar a bandeira do exército inimigo. Os jogadores disputam no par ou ímpar a cor do exército, sendo que o vermelho inicia o jogo.

O jogador irá dispor suas peças nas quatro primeiras fileiras do tabuleiro, arranjando seu exército de acordo com uma estratégia que possibilite a proteção da bandeira. As peças são dispostas de frente para o jogador, de forma que o valor das mesmas não seja visto pelo adversário. Cada peça avança uma casa por jogada na direção do território inimigo, sendo que o soldado é a única peça que pode caminhar mais de uma casa por vez, desde que se encontrem livres. Com esse movimento, no entanto, possibilita ser descoberto pelo adversário. Os lagos não podem ser ultrapassados, devendo ser desviados, e a bandeira e as bombas ficam fixadas no lugar escolhido inicialmente.

Quando se dá um encontro (pela frente, pelo lado ou por trás), diz-se que as peças estão em posição de ataque, que não é obrigatório. Para realizá-lo, o jogador deve se movimentar para a casa do adversário dizendo *ataque* e revelando o seu valor. O adversário fará o mesmo, saindo do jogo a peça envolvida no ataque que possua o menor valor. O vencedor ocupará a casa e, havendo empate, ambas são eliminadas.

O espião é a peça de menor valor no jogo e só não é vencido quando ele ataca o Marechal. As bombas eliminam as peças que as atacam, e, para serem desarmadas, é necessário que o cabo-armeiro realize o ataque.

A bandeira pode ser capturada por qualquer peça adversária que consiga atravessar a defesa inimiga e encontrá-la, conquistando a vitória.

COMO SE ENTENDE O JOGO

O jogo simboliza uma guerra entre duas forças opositoras, com o objetivo de que uma delas prevaleça e conquiste o poder através da conquista da bandeira do inimigo, o que representa aspectos de dominação e controle sobre o outro.

O tabuleiro enquadra o campo onde essas forças serão projetadas e estão em confronto (realidade).

As peças enquanto exército caracterizam força e aspectos valorosos do eu e dos objetos, valores do indivíduo. A peça, individualmente, no momento em que é movimentada, personifica o jogador.

Assim sendo, pode-se dizer que o indivíduo encontra neste jogo um exército pronto, onde irá projetar aspectos de sua personalidade, expressando no tabuleiro, a partir de uma estratégia, a forma como se arma, isto é: seus mecanismos de defesa, pontos de fixação, impulsos, e características dos eu ego e superego.

Armar-se representa a maneira como o jogador irá enfrentar as exigências e conflitos advindos de seu mundo interno (id, ego e superego), bem como do externo (pais, escola, aprendizagem).

Para jogar, necessitará lançar mão de funções elaboradas do ego, tais como: memória, percepção, atenção, concentração, raciocínio lógico e abstrato. Esses aspectos são utilizados como uma maneira racional de dominar a agressão, que se encontra latente neste jogo, na medida em que a morte acontece, pois os exércitos se matam.

Numa observação superficial do jogo, pode passar despercebida a descarga da agressão, pois ela não é atuada como em outros jogos, ou seja, não existe discussão entre jogadores, brigas sobre as regras e agressão verbal ou física. Nessa rápida observação, poderia-se pensar que se trata de um jogo *adulto e civilizado*. No entanto, essas manifestações podem começar a aparecer após sucessivas jogadas entre os mesmos adversários, no momento em que o tabuleiro deixa de ser continente da projeção da carga agressiva que passa a ser atuada pelos jogadores (briga verbal e ou física). Isso acontece quando as defesas em jogo tornam-se ineficazes, não propiciando uma via de descarga pulsional e a consequente gratificação. O ego fragiliza-se, havendo então uma *invasão* dessas pulsões, na busca de satisfação direta. Como exemplo, segue a observação de dois adolescentes que, à medida que jogavam, exacerbava-se a competição e a agressão entre os jogadores. Esses sentimentos apareciam na complexidade gradativa das estratégias criadas, que tinham o objetivo de vencer e também de *sacanear* o outro. Isso ficou claro num momento do jogo em que foram montadas duas estratégias, como se houvesse duas bandeiras para confundir o adversário. Numa outra jogada, foi montada uma estratégia de defesa de uma falsa bandeira, enquanto a bandeira verdadeira estava solta no meio do exército. Essas atitudes foram levantando a ansiedade entre os adolescentes, gerando verbalizações como: *tu estás roubando, assim não vale!, este jogo 'tá me irritando!* Muitas vezes, isso pode levar até a uma briga entre os participantes, surgindo discussões verbais.

O jogo se constitui de constantes ataques que levam à morte dos personagens, possibilitando a expressão de fantasias de morte, agressão e castração. Em decorrência do intenso trabalho de repressão por parte do Ego dos jogadores, muitas vezes, elas encontram-se veladas, negadas, sublimadas, dando uma aparência de inexistência de qualquer intenção agressiva no jogo. Existe toda a vivência emocional de quem ganha e de quem perde, a vivência de vitória e de frustração. Estes aspectos relacionam-se com a competição e a rivalidade. Aquele que vence o ataque experimenta sentimentos de competência; em contrapartida, o outro sente-se desvalido, incapaz e castrado. Esses sentimentos alternam-se na vida do indivíduo. Em alguns momentos, prevalecem aspectos ligados à pulsão de vida, buscando crescimento, progresso e realização e, em outros, prevalece pulsão de morte, dando uma conotação de estagnação, incapacidade ou impotência.

Entende-se que a escolha do exército vermelho está relacionada com a própria necessidade de ação daquele jogador que se encontra ávido para atacar. A cor vermelha simboliza, em nossa sociedade, agressão, sangue, morte, além de energia, vitalidade – Eros e Thanatos. Por outro lado, o azul representa passividade, paz, neutralidade.

O exército é composto por peças que caracterizam militares, relativas a todas as patentes hierárquicas: de soldados até marechal. As peças de menor valor encontram-se em maior número; à medida em que esse valor aumenta, diminui o número respectivo de peças. Exceção faz-se à peça do Espião (p. ex.: 8 soldados, 1 marechal).

A personificação desse exército propicia a ocorrência de uma identificação, por parte do jogador, com o personagem que está sendo movimentado. Assim, ao jogar com uma peça de menor valor e, automaticamente, maior número, a identificação com a mesma fica diluída entre os iguais: o temor em perdê-la no ataque é menor, pois a perda é menos significativa; não é o jogador que está morrendo, mas partes suas que estão identificadas com a peça, das quais abre mão mais facilmente. As peças de maior valor estão investidas de maior carga libidinal, identificadas com aspectos narcisistas e onipotentes do eu. Perdê-las representa um ataque direto ao narcisismo, vivenciado como castração. Assim, o Marechal é sentido e protegido como sendo o próprio indivíduo. Pode ocorrer de o indivíduo identificar-se com as peças de menor valor, elegendo uma delas como seu representante e não se preocupando em proteger as peças [illegible]. Isso pode denotar a existência de baixa autoestima e menos valia, que poderão estar relacionadas com núcleos depressivos ou masoquistas.

A bomba, o espião e cabo armeiro terão maior ou menor utilidade [illegible] de acordo com a estratégia montada, caracterizando, assim, a [illegible] indivíduo costuma lançar mão desses recursos na sua vida e como [illegible] para facilitar ou dificultar o seu interjogo com o meio.

O Marechal, embora possua valor e poder enquanto representante [illegible] pectos narcísicos, também mostra-se frágil (está onipotentemente [illegible]

podendo ser derrubado por uma peça de pouco valor, o espião. Pode-se pensar, assim, que o espião reflete o antagonismo do Marechal, é o outro lado deste, a fragilidade inerente ao Ego narcísico. O espião só é importante enquanto não cumpriu sua finalidade, nada mais significando e podendo ser *sacrificado* se o inimigo já não possui mais o Marechal. É lançado como *bucha de canhão*, como os demais soldados rasos, com o objetivo de descobrir o valor das peças adversárias.

As bombas são entendidas como defesas caracterológicas do indivíduo, rígidas e cristalizadas. Geralmente, são colocadas ao redor da bandeira, a fim de protegê-la, e/ou espalhadas pelo território, ameaçando ao indivíduo. As bombas atacadas explodem com o inimigo, como uma demonstração de força frente à ameaça iminente. Assim, nessas situações de maior ansiedade, o indivíduo utiliza-se dessas defesas mais cristalizadas como último recurso.

A bandeira do outro é tida como o falo, o poder. Pode-se compreender que ter a bandeira do outro exprime o desejo de possuir o pênis do pai, identificar-se com este. A aquisição do falo propicia a vivência momentânea e fugaz do sentimento de poder pleno, de ter realizado em fantasia o desejo- sentimento de vitória – *neste momento eu sou completo*. A compulsão em voltar a jogar está relacionada com esta fugacidade, com a vivência de completude, ou seja, como a satisfação encontrada na fantasia é breve, retorna o desejo de buscar novamente esta satisfação.

Cada jogador experimenta a sua bandeira como sua identidade. A dinâmica que se estabelece no jogo, no sentido de defender esta identidade, conhecê-la e discriminar como se configura, encerra a própria situação de vida do indivíduo, onde a busca da identidade e a defesa dela é uma constante.

O fato de o valor das peças ser velado para o adversário desperta ansiedades e fantasias paranoides, com o concomitante desejo de conhecer o valor da peça inimiga. Quanto mais impulsiva a criança, maior a tendência dela em mexer na peça do outro, querer ver (espiar). Já aquela que consegue lidar com estas ansiedades vai tentar descobrir o valor das peças através das jogadas. Outro aspecto que se pode salientar sobre o valor das peças são as fantasias onde o jogador subestima ou supervaloriza uma peça que ainda desconhece, ou confunde o valor. Esse tipo de situação gera confusão e desorganização interna.

Só após o confronto é que conhece o valor da peça do outro; nesse momento é desvelado o significado implícito de morte. Só morrendo é que se completa o ciclo da vida e conhece o todo. Ao atacar, o jogador é obrigado a revelar-se, arriscando-se a *morrer* com isso, pois só então saberá o valor do adversário.

Aquele que perde a peça (morre) experimenta um sentimento de aniquilamento, ao mesmo tempo em que é compensado pelo conhecimento do valor do outro, o que poderá lhe favorecer no controle das peças do adversário e posterior ataque a essas. Ao traçar um paralelo entre a situação de jogo e a dinâmica intrapsíquica, as instâncias psíquicas – id, ego, superego – encontram-se em harmonia e não são perceptíveis individualmente: quando existe um conflito entre essas instâncias é que se pode identificá-las. Exemplificando melhor, o inconsciente, enquanto algo oculto, não é passível de conhecimento e domínio pelo indivíduo à medida que este vai se revelando (na psicoterapia) através do Ego.

Cada peça que o jogador derrotar é uma introjeção de poder, de vitória que fortalece o ego. Um ego debilitado não consegue jogar, não consegue ser melhor que o outro e vencer. Compete pouco. Entende-se que não conseguir vencer o jogo tem dois aspectos: o ego está debilitado e não consegue ganhar, ou o jogador se sente um *castrado*, que não pode ficar com a bandeira, com o *falo*, porque se sente impotente.

Pode-se exemplificar com o caso de um menino de 11 anos cujo motivo inicial de tratamento era sua inibição frente à aprendizagem. Apresentava dificuldades em assimilar, principalmente conteúdos relacionados à matemática e às ciências, demonstrando pouca motivação frente aos assuntos da escola, aos colegas e professores e apatia quanto à possibilidade de ser reprovado. No início do tratamento, durante as sessões terapêuticas, sentia muito sono e desinteresse, tanto por sua caixa de brinquedos quanto pelos jogos.

No segundo ano de tratamento, começou a se interessar pelo jogo *Combate* onde, no entanto, não conseguia defender suas peças importantes, nem montar uma estratégia que dificultasse o avanço do exército inimigo no seu território. Outra característica no seu jogo era entregar *os cabos armeiros* para o inimigo, sem dar-se conta da importância deles para desarmar as *bombas*. A terapeuta, percebendo suas dificuldades e vencendo facilmente as partidas, mantinha sempre a mesma estratégia. Deixava a bandeira no mesmo lugar, de maneira explícita, e quando acabava a partida o paciente perguntava onde estava sua bandeira; ela a mostrava e a mantinha no lugar. Mesmo assim o menino não percebia, o que leva a pensar sobre sua dificuldade em usar as funções de ego em seu benefício, a inibição da competição e dos impulsos epistemofílicos.

Finalizando, é necessário retomar a questão da pulsão agressiva e sua importância, uma vez que se encontra presente nas nossas atitudes. A necessidade

de guerrear é inerente ao ser humano, significando a própria luta pela sobrevivência. Através dos jogos de guerra, a sociedade civilizada busca a sublimação desta pulsão. Nas sociedades mais antigas, o homem encontrava outros meios de colocar a agressão, ou seja, na caça, próximo à natureza, que fazia parte do seu dia-a-dia. Na sociedade de consumo, a alimentação, a habitação, o vestuário, o próprio trabalho já estão prontos, ficando assim, muitas vezes, negada a agressão na busca desses fatores importantes para a sobrevivência. O modo antigo de viver permitia uma descarga direta da agressão que, atualmente, não faz parte do viver, ficando os jogos de guerra como um elo com o passado ancestral.

REFERÊNCIAS DO ALEM DO JOGAR

ABERASTURY, A. *El Niño y Sus Juegos*. Buenos Aires: Paidos, 1968.

_____. *Teoria y Técnica del Psicoanálisis del Niños*. Buenos Aires: Paidos. 1972.

BETTELHEIM, B. *Uma vida para seu filho*. Rio de Janeiro: Ed. Campus Ltda, 1979.

BOWLBY, J. *Uma base segura: aplicações clínicas da teoria do apego*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

DUARTE, I. *O sonho – símbolo, fantasia e o brincar*. Cadernos de Psicoterapia. Núcleo de Estudos em Psicoterapia. Porto Alegre: Pallotti, n 5, Nov.1988.

ERIKSON, E. H. *Infância e sociedade*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

FARGAS, A. *Simbolismo de los juegos de mesa*. 2ª ed. Barcelona: Creación y Realización Editorial, 1987.

FREUD, A. *O tratamento psicanalítico de crianças*. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1971.

_____. *O ego e os mecanismos de defesa*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.

_____. *Infância normal e patológica*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

_____. *Psicoanálisis Del desarollo Del niño e del adolescente*. 2ª ed. Buenos Aires: Paidós, 1985.

FREUD, S. *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*. 1905. *In: Obras completas*. Rio de Janeiro, Imago, 1980, v. VII.

_____. *A organização genital infantil: uma interpolação na teoria da sexualidade*. 1923. *In: Obras completas*. Rio de Janeiro, Imago, 1980, v. XIX.

_____. *O Ego e o Id*. 1923. *In: Obras completas*. Rio de Janeiro, Imago, 1980, v. XIX.

_____. *A dissolução do complexo de Édipo*. 1924. *In: Obras completas*. Rio de Janeiro, Imago, 1980, v. XIX.

_____. *Algumas conseqüências psíquicas da distinção anatômica entre os sexos*. 1925. *In: Obras completas*. Rio de Janeiro, Imago, 1980, v. XIX.

_____. *O mal-estar na civilização*. 1930. *In: Obras completas*. Rio de Janeiro, Imago, 1980, v.XXI.

KLEIN, M. *Psicanálise da Criança*. São Paulo: Mestre Jou, 1969.

_____ (org). *Novas Tendências na Psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar,1969.

_____. *Contribuições à psicanálise*. 2ª ed. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1981.

_____. *Os progressos da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

_____. *La personificación en el juego de los niños*. 1929. *In: Obras Completas*. Buenos Aires: Paidós Hermo, 1974, Vol. II.

_____. *La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del yo* (1930). *In*: *Obras Completas*. Buenos Aires: Paidos-Horme, 1974.

_____. *Situaciones infantiles de angustia reflejadas en una obra de arte y en el impulso creador* (1929).

_____. *Psicanálise da criança*. 3ª ed. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1981.

_____. *Os progressos da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

LEBOVICI, S.; **DIATKINE**, R. *Significado e função do brinquedo na criança*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

_____; **SOULE**, M. *O conhecimento da criança pela psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

LIBERMAN, D. et all. *Simbótica y Psicoanálisis de Niños*. Buenos Aires: Amorrortu, 1984.

MAHLER, M. *Simbiosis Humana: las vicisitudes de la individuacion*. México: Joaquim Mortiz, 1972.

MAHLER, M. *O Processo de separação – individuação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982

MILNER, M. *O papel da ilusão na formação simbólica*. In: **KLEIN**, M. et al. *Novas tendências na psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

OS MELHORES JOGOS DO MUNDO. São Paulo: Abril Cultural,1978.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SEGAL, H. *A Obra de Hanna Segal*. Rio de Janeiro: Imago, 1982.

_____. *Sonho, Fantasia e Arte*, Rio de Janeiro: Imago, 1993.

WINNICOTT, D. *Clínica Psicanalítica Infantil*. Buenos Aires: Paidos, 1971.

_____. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____. *A Criança e Seu Mundo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975..

_____. *Textos selecionados: Da Pediatria à Psicanálise*. Rio de Janeiro: Imago, 1978.

DOMINÓ. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em:http://pt.wikipedia.org/wiki/Domino> Acesso em: 8 set. 2014.

TANGRAM. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Tangram Acesso em: 8 set. 2014.

A HISTÓRIA DO JOGO DE DAMAS. C2010. Disponível em www.hierophant.com.br/arcano/posts/view/Kamalaksi/36 Acesso em: 10 set. 2014.

www.livresportes.com.br Acesso em: outubro de 2014.

www.colaweb.com.br Acesso em: outubro de 2014.

www.pipocaenanaquim.com.br Acesso em: outubro de 2014.

www.brasilescola.com Acesso em: outubro de 2014.

PARTE 4