

“Jogos, lazer e repúdio”: conexões e identidades em Moçambique (1960-1984) □

Calisto Samuel dos Remédios Baquete*

PP. 33-47

Que a cultura é a forma como o Homem, os povos e a sociedade expressam as suas relações com a natureza, como os próprios homens se entendem e se apercebem do mundo e tudo está interligado com as formações sociais e transformações que se deram até ao presente (Graça Machel, 1980)¹.

1. Introdução

A preocupação de estudar a arte de pintura, danças e brincadeiras folclóricas, tais como os jogos de *Ntxuva*, *Xindiru*, *Jóu- Já!*, o *Mba-lele Mbalele*, o *Pim-pa-pó*, *Karingana-Wha-Karingana*, a *Neca*, o *Mathakuzana*, o *Lobo volta amanhã*, o *Papagaio*, o *Futebol com Xingufu*, o *Rolamento*, o *Matué-twé*, o *Mapiko*, o *Tufo*, *Zore*, *Nhau*, *Ngalanga*, *Xicubo* - expressões culturais - em Moçambique, vem desde o período da Luta de Libertação Nacional através do Departamento de Educação e Cultura. A referida preocupação deveu-se à necessidade de mapear as manifestações culturais e não só, ao facto de estes jogos constituírem ferramentas indispensáveis no reconhecimento das comunidades excluídas que usavam os jogos folclóricos como forma de manifestação política e sociocultural.

O presente trabalho pretende contribuir, numa abordagem socio-antropológica, com fontes e alguns aspectos da história, política e social de grupos que se retratavam através de jogos e brincadeiras de cariz dito “folclórico” como manifesto contra a opressão colonial antes e depois da independência e que exteriorizavam através destas formas de manifestação o seu repúdio no momento de lazer ao praticar os jogos de *Ntxuva* e *Xindiru* em Moçambique.

Deste modo, coloca-se a questão: qual foi o papel dos jogos folclóricos como o *Ntxuva* e o *Xindiru* na construção de identidade? Até que ponto aqueles locais de prática de jogos teriam sido campos privilegiados para construção da consciência nacionalista, particularmente quando grupos de indivíduos associaram o momento de lazer à expressão do sentimento de repúdio.

Adianta-se como hipótese que a prática destes jogos, *Ntxuva* e *Xindiru*, constituíram espaços permanentes de socialização, construção de identidade, de lazer e de manifestação

□ 10.21747/08742375/afr34a2

* Centro de Pesquisa da História da Luta de Libertação Nacional.

¹ Extraído do discurso da Sr.ª Graça Machel enquanto Ministra da Educação e Cultura de Moçambique numa Conferência Internacional na República da Bulgária (Sofia), 1980.



de repúdio. Embora a prática destes jogos, em particular o *Ntxuva*, continue a ser encarada de forma transversal como passatempo para os praticantes, é também um lugar privilegiado para pesquisa e para entender as vicissitudes de grupos e comunidades quer antes quer depois da independência.

Importa sublinhar que aliado ao jogo se entoavam canções e cantigas populares revolucionárias, não aprofundadas neste trabalho. Contudo importa referir que há correntes que defendem que a canção e as cantigas constituem uma como matriz ideológica, porque para além da sua função emotiva, o seu conteúdo carrega informações de cariz político e sociocultural na melodia (Manghezi, 2003) que se traduz na mobilização para a tomada de consciência nacionalista à semelhança dos jogos.

O presente trabalho compreende o período entre 1960 e 1984. O primeiro marco justifica-se por dois factores: a) o registo das primeiras manifestações nacionalistas e b) o início da Luta de Libertação Nacional até a independência. De destacar o período intermédio de 1975, depois da Independência e até a 1984, por compreender a fase da queda e abandono da Máquina Administrativa Colonial que foi severamente marcada pelo êxodo rural, dos desafios para controlar o desemprego e a criminalidade nas cidades capitais pelo 1.º Governo da República Popular de Moçambique. Neste seguimento realizou-se o IV Congresso em 1983 que identificou os problemas sociais daquele período e por via disso desenhou um projeto que visava desencorajar a improdutividade e o desemprego através da Operação Produção² mas, associado a isso, estava na mesa a tentativa de popularizar a província de Niassa³. Foi neste contexto que certo grupo de indivíduos abrangidos pela operação, vendo-se em crise, se serviu dos jogos de *Ntxuva* e do *Xindirú* acompanhados de canções folclóricas de contestação para repudiar a situação.

2. Contextualização

O sistema colonial português em Moçambique teve origem no século XV, época de diferenças primárias económicas entre o território de Moçambique e África, por um lado, e Portugal e a Europa, por outro lado. Um grupo de navegadores portugueses, através da expansão marítima a caminho da Índia, descobriu a América do Sul e África e estabeleceu-se pelo mundo fora sob pretexto de levar a civilização e a salvação através do cristianismo. Assim, fixaram-se nas terras de América e África onde dominaram povos, fragilizaram as pequenas chefaturas e destruíram culturas.

Passados longos anos de presença colonial, as colónias reinventavam-se. Com a evolução dos factos de ordem global sugeriram novos impedimentos internacionais⁴ que fragilizaram a colonização de África. No caso das províncias portuguesas resultou na tentativa do uso de diversos instrumentos jurídicos para impedir o direito de Associativismo, de saberes, por um lado. Promoveu-se a religiosidade e o Indigenato e suavizou-se a segregação racial para a manutenção do sistema colonial português em Moçambique, por outro lado.

2 Operação Produção – foi uma ordem desencadeada logo a seguir às decisões do IV Congresso da Frelimo (Maputo, 26 a 30 de abril de 1983).

3 Notícias da Beira, 1983. O jornal do dia 4 de março apresenta uma reportagem de indivíduos membros da Igreja Testemunhas de Jeová, transferidos para Mitatela no âmbito dos campos de reeducação num bazar onde ao lado estava um grupo a jogar o *Ntxuva*.

4 As decisões da Conferência de Berlim realizada nos meses de Novembro de 1884 e 1885 com o objetivo de garantir a circulação naval na hidrografia de Congo e Níger e assegurar o fim das lutas pelo escravagismo no continente; Tratado de 1891, entre Portugal e a Grã-Bretanha pela disputa de algumas parcelas e Ilhas no norte de Cabo Delgado e a Lei de autodeterminação entre as décadas de 60 e 70.

Os aspetos acima referidos já tinham sido tratados na perspectiva de colonização por Albuquerque (1935: 43-60) ao retratar o interesse de Portugal e as fragilidades de gestão das províncias ultramarinas perante a seu potencial. Hobsbawn (1998: 400-402) e Wessehing (1998: 400-402) discutem o interesse e conflitos na Europa pela África, por sua vez Iglésias (2008: 33-36), na sua análise com título “*O Movimento Associativo Africano em Moçambique Tradição e Luta (1926-1962)*”, “aprofunda a questão do indigenato por excluir o negro do direito político ou de participação em instituições de carácter europeu. Olga Iglésias explorou os *Modi Vivendi* do sistema colonial.⁵ Afirma que não lhes era ainda permitida a organização de corporações, tal como estavam definidas pela Reforma Administrativa Ultramarina.

Daí que as populações da província de Moçambique, excluídas da educação, trabalho digno, acesso político e do mínimo conforto como forma de inverter aquela situação, procurassem exprimir o seu repúdio através dos jogos folclóricos, desporto, arte de escultura, poesia e, ainda, brincadeiras contra a opressão.

Assim, perante aquelas formas de exclusão colonialista desencadeou-se a luta e durante a Luta Armada de Libertação Nacional o Departamento de Cultura viu-se na necessidade de identificar, conhecer e mapear as formas de manifestação cultural em Moçambique. Daí que em Dezembro de 1971 realizou o 1.º Seminário sobre a Cultura em Moçambique, dirigida pelo Departamento das Forças Armadas da Frelimo que marcou o primeiro passo de início da inventariação da expressão cultural em Moçambique, em que seriam explorados os diversos sinais de contestação ao regime colonial.

O objectivo do Departamento de Educação e Cultura era de compreender as diversas componentes da expressão cultural e mapeá-las em Moçambique, sobretudo porque a cultura constitui um espaço e veículo de descarga de sentimento, secundado pela Dra. Graça Machel ao afirmar que a cultura é a forma como os Homens se expressam e se exprimem na sua plenitude com a natureza. Portanto na presente pesquisa partiu-se do pressuposto cultura precisamente para compreender as formas de exteriorização das populações moçambicanas.

Mais tarde, com o advento da independência, o trabalho de valorização da expressão cultural registou avanços em Moçambique, nomeadamente com a elevação da Ilha de Moçambique e da dança da *Timbila* e *Nyau* ao Património Cultural da Humanidade pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO (Siliya, 1996: 130-133) e com a promoção dos jogos escolares, com a promoção dos festivais nacionais da cultura.

3. Quadro teórico conceptual

O jogo e o desporto foram teorizados historicamente desde o século XVII (Sartini *et al.*, 2004: 2-60) numa fase em que as suas análises se focalizaram na vertente das probabilidades. Porém mais tarde, nos seus estudos posteriores, encontraram outros fundamentos, focados numa perspectiva de desenvolvimento da estatística precisamente para avaliação das possibilidades de vencer os jogos de aposta. Com o passar do tempo, desde o século XX, os jogos são usados no desporto pelas sociedades até na academia, na vertente das

5 Olga Iglésias considerou este facto como tempos de ruptura e de continuidade da 1.ª República, da Ditadura Militar para o Estado Novo.

ciências como matemática, psicologia, estatísticas, de jurisdição, medicina, desporto e também no teatro de guerra para traçar estratégias precisamente na resolução de casos complicados.

Nesta vertente, a pesquisa trata o jogo como veículo cultural, como já foi anteriormente referido, para as manifestações de lazer e repúdio. Do mesmo modo tem servido de espaço de lazer e de controlo da evolução psicológica e social segundo Paiva (2001),⁶ por tratar o jogo na óptica das ciências sociais e humanas, principalmente no campo da sociologia e da antropologia. As suas críticas são construídas em volta do período colonial e defendem que em Moçambique houve grupos que se auto-afirmaram de diferentes maneiras nos jogos, no desporto, na sexualidade, na religiosidade e na cultura forjando assim a consciência nacionalista e a Unidade Nacional.

De forma particular (Craveirinha, 2008: 4) assim como Laranjeira (2014) através dos seus poemas e música apresentaram o desporto, as danças e os jogos como um processo de interação, espaço rico e forte de manifestação, de negociação, de resistência, de transmissão de valores do nacionalismo, de construção de identidade e de cidadania. Visão comungada por Tembe (2018)⁷ numa reflexão em volta do colonialismo e da independência, na qual retratou o desporto e os jogos como um espaço de socialização. Com recurso às suas memórias, disse que o governo português, já na iminência da sua derrota, entre os anos de 1972 e de 1974, promovia torneios de futebol entre equipas militares, da polícia portuguesa com as comunidades nativas circunvizinhas dos quartéis, através das Missões religiosas, com duas finalidades. A primeira era criar um clima de unidade, a segunda prendia-se com a intenção de identificar e recolher à prisão aqueles que eventualmente se manifestassem em revolução.

4. Metodologia

A produção da presente pesquisa em história, política e sociologia baseou-se na conjugação do método crítico e da técnica de observação, assim como na combinação dos métodos qualitativo e monográfico sobre os fragmentos recolhidos através das técnicas de entrevistas.

A recolha desta informação obedeceu a uma estratégia de investigação intensiva que consistiu em buscar e aprofundar toda a informação sobre os jogos de *Ntxuva* e *Xindiru*, na seguinte orientação: quem, onde, como, quando, de que forma, para quê, porquê, e depois.

A sua materialização priorizou a identificação dos actuais espaços de jogos onde foram contactados os jogadores. Depois de negociadas, as entrevistas foram realizadas segundo um método etnográfico durante três dias. Sublinhar que numa primeira fase, sem muita aproximação e de forma tímida, assisti ao jogo, nos dias seguintes iniciam-se contactos no sentido de pedir para que se juntassem em grupos e jogassem.

Não faltaram constrangimentos no decurso das entrevistas por limitações de ordem material e de logística que confinaram a pesquisa em Maputo. Assim, optou-se por primeiro identificar e juntar indivíduos que estiveram na baixa da cidade de Lourenço Marques, no bairro de Xinhembanine – actual Bairro Luís Cabral, e de forma moderada exploram-se quase todas as informações e fontes orais das Zonas Libertadas, Cabo Delgado e Nampula em Rapale nos CFM, assim como alguns vindos de Niassa nos Campos de Reeducação em Cavago, distrito de Sanga.

6 Para aprofundar ver Noémia de Sousa (s/d) e Beltrão & Oliveira, 2010: 728. Os seus posicionamentos associam-se a Noémia de Sousa (s/d) e Beltrão & Oliveira (2010: 728).

7 AH-CPHLLN, Cx 1/2017. Entrevista realizada no dia 2 de Junho de 2017. Nota n.º 12.

Uma vez reconstruído o cenário e recolhidos os materiais primários, retornei aos dados bibliográficos para confrontação documental sobre jogos folclóricos e luta de libertação, entrei na oralidade dos depoentes, praticantes do jogo de *Ntxuva* e *Xindiru*, e a pouca documentação produzida em volta dos momentos de lazer e de repúdio nos jogos.

Os depoimentos resultantes das entrevistas transmitiram, até certo ponto, resultados antagónicos: uma das partes da documentação proveniente da administração colonial tratou os jogos no sentido de recreio e como um espaço de socialização; a outra, a das forças nacionalistas, tratou os jogos como um espaço que, embora lúdico, no qual se inspiravam, os tomava como uma oportunidade e um instrumento de rejeição do sistema colonial.

5. Operacionalização conceptual

Para não prejudicar o entendimento do presente trabalho há necessidade de rapidamente, antes de prosseguir, definir e operacionalizar alguns termos e conceitos.

De acordo com Pinheiro e Eduardo (1962), repúdio é o acto e o efeito de desprezo, equivalente a abandono, afastamento e renúncia. Daqui se ajustar ao facto em estudo, por os praticantes daqueles jogos manifestarem repulsa, contestação e rejeição do sistema colonial. O repúdio pode-se manifestar de várias formas no desporto, no trabalho, na brincadeira, na poesia, na canção e mesmo no lazer.

O lazer é um acto de descanso, vagar, folga e passatempo. Para o caso em estudo seria a situação ou a condição em que os indivíduos gozavam de tempo, próprio de repouso, no qual se podiam divertir. Contudo, prescindiam do seu tempo de lazer, descanso e actividade do divertimento para se manifestarem (Ibid.). O jogo é definido, com base nas discussões e teorias sobre desporto, como a actividade desportiva com efeitos “de formação física, psicológica e moral”. Portanto, o *Ntxuva* e o *Xindiru*, são jogos tradicionais, praticados com normas próprias de carácter exótico (apud Amado, 2002: 21) ligeiramente diferentes dos jogos folclóricos, aqui referidos, praticados principalmente por crianças, amadores com intenção somente de diversão. Assim o *Ntxuva* e o *Xindiru* se distinguem-se por conjugarem os aspectos de lazer e de repúdio.

5.1. A baixa da cidade de Lourenço Marques

Nos princípios da década de 60, a baixa da cidade de Lourenço Marques, actual cidade de Maputo, era caracterizada pela presença de grandes companhias e empresas, tais como: o cais e o porto dos caminhos de ferro de Moçambique - CFM, os armazéns da Companhia João Ferreira dos Santos, os armazéns da Companhia de Ginwala, Grupo Madal, a Tipografia Globo, o hangar e a terminal dos Transportes António Oliveiras e alguns escritórios, como a agência de recrutamento de trabalhadores para as minas da África do Sul e Rodésia. Naquele local da baixa da cidade, precisamente naquele sítio do fim da antiga Avenida da República, actual Av. 25 de Setembro, juntava-se muita gente para jogar o *Ntxuva*, debaixo da sombra da árvore.

Precisamente no fim da Av. da República, existia uma árvore-da-borracha⁸, vulgo *Mphama*.

8 Árvore-da-borracha – nome científico da *icus elástica*, conhecida pelo nome comum de árvore-da-borracha ou planta da borracha, é uma Morácea tropical, originária de uma vasta região que se estende desde o subcontinente indiano (Assam) até à Malásia e à Indonésia.

Por baixo da sombra frondosa da árvore geralmente juntavam-se trabalhadores das companhias e das empresas existentes na cidade baixa e porque naquele sítio passavam também jovens que iam à procura de oportunidade de trabalho em Lourenço Marques ou a caminho da vizinha África de Sul ou, mesmo da Rodésia. Sublinhar que a população era constituída maioritariamente por jovens de sexo masculino, oriundos principalmente das zonas circunvizinhas de Lourenço Marques à procura de emprego como estivadores, ferreiros, carvoeiros, trabalhos reservados aos “pretos”.

Algumas empresas dedicavam-se ao transporte de mercadorias e outras ao processamento de produtos agrários como o amendoim, gergelim, algodão, sisal, copra, girassol, carvão mineral, entre outros. Enquanto isso, e em cadeia, os armazéns e o cais dos caminhos de ferro serviam para escoar os produtos para o estrangeiro. Por isso, aquele local atraía muitos forasteiros e trabalhadores da estiva.

O trabalho de estiva, que era braçal, reservado aos “pretos”, consistia em carregar sacos de e para os vagões do comboio. Mas também existiam alguns com trabalhos “privilegiados” nos armazéns, sendo ajudantes nos camiões de transporte de mercadorias. A maioria trabalhava como carregadores de carvão mineral para as caldeiras assim como para servir de carga dos comboios e dos navios a vapor.

A população trabalhadora era proveniente, principalmente, dos postos administrativos e localidades por onde passavam as locomotivas. E a linha férrea, por si, tinha sido construída estrategicamente para servir de meio de evacuação de mercadoria e trabalhadores na reserva do paralelo 22. De salientar que, nessa altura, estava em vigor o tratado⁹ dos anos 1913 e 14 (Newitt, 2012: 362), que consistia na reserva de mão de obra barata. Os locais de busca de mão de obra eram Moamba, Magude, Maragra, Xinavane. Mas também existiam trabalhadores residentes na zona de Matola Gare, Machava, Ximpamanine, Xinhembani, Aeroporto, Câmpene e Lhambanculo.

5.2. O *Ntxuva* na baixa da cidade de Lourenço Marques

Para efeito da pesquisa reconstruiu-se o cenário de jogos de *Ntxuva*, com base nos registos de relatos em primeira mão dos protagonistas, antigos frequentadores da baixa de Lourenço Marques. Assim, enquanto jogavam, registaram-se imagens e conversas, em que alguns contavam como faziam na altura e explicaram que discutiam sobre diversas coisas, principalmente sobre as formas de inverter a situação de opressão colonial, imposta pelo sistema fascista português. Recordavam-se e reconstituíam aquele local onde se concentravam a jogar, recordaram-se que sempre deviam prestar atenção aos infiltrados, porque muitas vezes, por ali, apareciam colaboradores e informantes da Polícia da PIDE/DGS¹⁰.

⁹ Tratou-se de um princípio acordado com o Governo da União na África Sul e o objectivo era de restringir o recrutamento de trabalhadores até ao paralelo 22.^o.

¹⁰ PIDE-DGS - Polícia de Segurança de Estado Português.

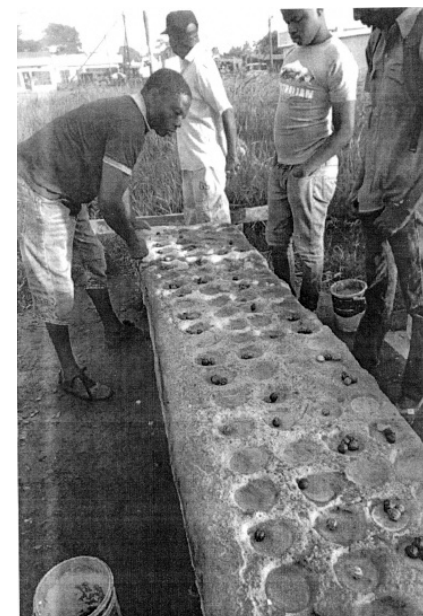


Ilustração 01 – Jogadores em pleno jogo em volta do tabuleiro de *ntxuva*.

A imagem mostra senhores a jogarem o *Ntxuva*, na zona da Matola, Bairro do Fomento. Esta imagem foi captada no momento em que se faziam as entrevistas e o objetivo foi mostrar o tabuleiro do *Ntxuva*.

O *Ntxuva* é uma atividade de recreação, é um jogo praticado por dois ou mais jogadores e a forma de jogar pressupõe que se observem regras específicas e o objectivo do jogador é conquistar uma posição de vencedor. O jogo faz-se de forma individual ou em grupo. É praticado sobre um tabuleiro da forma que apresenta a imagem acima onde inicialmente são distribuídos dois a três dados em cada buraco, disposta em forma paralela, tipo favos de ovos, em linhas de 7, 14, 16, 28 e 36 buracos.

Uma das formas de jogar o *Ntxuva* é distribuir os dados retirados de um dos buracos de forma a fazer coincidir o último dado num local onde o adversário tenha um número suficiente de dados e que o permita alcançar no mínimo um outro buraco próximo com dados do adversário e de lá os retirar, o que na zona sul se diz “*ku-sula*”¹¹ e o dado deve estar na posição oposta disponível. Na sequência também se escolhe, como bónus, dados de qualquer um dos buracos do adversário, principalmente dos que lhe podem servir para a próxima jogada de contra-ataque. Retirados os dados, estes são colocados fora do jogo, e assim sucessivamente até se apurar o primeiro a esgotar todos os dados do jogo, o que também é chamado de (*txan-txula*) que significa última agonia.

No jogo de *Ntxuva* são aplicadas várias estratégias como forma de evitar que se percam dados. E o mais engraçado no jogo é quando os jogadores se dividem em grupos de três num tabuleiro de jogo, bem comprido. Ai, o indivíduo que inicia a jogada não podendo se deslocar até ao fim do tabuleiro, o que acontece? Depois de iniciar o jogo deve distribuir

¹¹ *Ku-sula* – retirar os dados do adversário, no momento em que se pontua ou ganha.

os dados ao comprido, e de seguida passa “a mão” com os dados ao seu companheiro de equipa que continua a redistribuir até onde também tem de repassar ao companheiro. E vice-versa. É neste momento que a equipa deve estar sincronizada e tudo acontece tão rápido, os jogadores e o pessoal da claque a cantarem ou a dizerem coisas que lhes vêm à alma. Entretanto, o fim deste jogo se diferencia de tantos outros porque não existe empate. Há sempre uns vencidos e uns vencedores.

Segundo Cândido Hunguana¹², um dos entrevistados, que trabalhava no CFM como fator de linha, posto que se ocupava em manipular as agulhas das linhas férreas para as manobras das locomotivas, nos intervalos jogava o *Ntxuva* com colegas que trabalhavam nas caldeiras das locomotivas e dos navios a vapor.

Ao jogar trocavam experiências e lamentações acerca do sistema de trabalho colonial. Interrogavam-se acerca de como inverter aquela situação de submissão. E assim hipotecavam o seu momento de lazer, trocado pelo repúdio da situação vivida. Também discutiam sobre as suas formas de sobrevivência. Ele referiu também que alguns dos seus colegas já tinham muitos anos de serviço e experiência de trabalho, mas, apesar disso, eram impedidos de progredir nas suas profissões. Ficavam revoltados por não poderem progredir, apenas por serem de cor preta, pelo que, naturalmente, não podiam proporcionar uma vida melhor às suas famílias. Tudo isso porque os pretos eram reservados aos trabalhos primários, como de carregar e descarregar as mercadorias dos vagões dos comboios e navios a vapor.

As jogadas eram acompanhadas de canções, provocações, desabafos e do repúdio da situação vivida, secundou Manlhate (2018). Um dos adversários na jogada disse que aquelas formas de manifestação constituíam prática dos antepassados no tempo das lutas de resistência. O mais interessante ainda é que, nas décadas de 1950-1960, como forma de repúdio ajustavam a locução com o número de buracos a jogar. Por exemplo, ao se tratar de casos onde tinham de jogar e de distribuir os dados em 17 buracos, diziam: *Kom-go-dji¹³ xi-ti-me-la xa- vha-va xi-na su-ca!... nthima -waku, suca!* Traduzido em português *Komgodji*, comboio chinês, sai e abandona o jogo, ó preto!

Por sua vez Manlhate (2018) diz que olhavam e encaravam aqueles comboios e navios feios, de cor preta, como símbolos de exploração. Havia um sentimento comum, principalmente entre os que trabalhavam nas caldeiras dos comboios a vapor. Acrescenta que o trabalho do carvoeiro, reservado aos negros, consistia em introduzir com uma pá o carvão mineral nas fornalhas das máquinas. O fogo intenso produzido na caldeira servia para provocar a combustão que fazia a locomotiva movimentar-se. O calor do fogo queimava o rosto e as mãos dos trabalhadores que ficavam torrados e escuros. Por sua vez, os estivadores, quando ouviam o apitar da buzina dos navios ou das locomotivas, levantavam-se com sentimento de dor, dizia Malhante que olhavam para os comboios a vapor e para os navios cargueiros como para quem lhes trazia trabalho pesado, sem alternativa. Tudo isso era um símbolo de colonização.

Cândido Hunguana, acrescenta que era assim que trocavam experiências e lamentações sobre o sistema de trabalho colonial. A conversa ia evoluindo e construía-se a consciência nacionalista em muitos moçambicanos.

¹² Cândido Hunguana - jogador de *Ntxuva* desde 1958, na juventude residia na Manhiça, na zona da Maragra. Mais tarde, passou para Lourenço Marques, onde era trabalhador dos CFM.

¹³ *Komgodji* referia-se a um comboio a vapor de fabrico Chinês, de cor preta com uma aparência medonha.



Ilustração 02 – Locomotiva a vapor de cor preta e medonha. Arquivo do CFM – Maputo.

Daquele sítio onde praticavam os jogos alguns fugiam para a África de Sul, e outros para a Rodésia, depois para a Tanzânia, onde se juntavam à FRELIMO. Hunguana frisou ainda que, nas horas de lazer, pairava um sentimento de insegurança e medo da PIDE/DGS. Aconteceu que nalgumas vezes, companheiros eram presos e torturados porque segundo a norma colonial estavam a conspirar e, como forma de despistar a polícia, procuravam criar uma linguagem à base de calões, de modo a que a mensagem passasse despercebida. Mas também havia ocasiões em que, como tem acontecido até agora, se provocavam, por exemplo, num contexto atual com as seguintes palavras: “... olha! Por que jogas, se nunca ganhas, estás aí a ocupar espaço e lá de fora estão os que podem jogar comigo, e eu no seu lugar sentir-me-ia ameaçado. Meu conselho é, saíres, sai já! e deixa os outros jogarem enquanto aprendes lá de fora...”

Estes hábitos de jogar continuaram mesmo depois de atingirem a terceira idade. Atualmente, juntam-se aos outros grupos de mais novos e contam episódios da Guerra dos 16 anos.

Um jovem disse que muitas vezes lá nas aldeias, quando eram emboscados pelo inimigo, em casa ou na atividade de caça, tinham de se sacrificar e matar os seus próprios cães de caça, por temerem que, mesmo escondido na mata, o próprio cão denunciase a sua presença ao inimigo. Alguns retorquiam que os seus cães conheciam o som do tiro e não latiam, ficavam em silêncio.

Portanto, aqueles momentos de lazer e de partilha nos jogos de *Ntxuva* vêm desde os tempos passados até ao presente a constituírem espaços privilegiados de partilha de saberes e a estabelecerem-se como locais de contacto com fontes e de registo de factos históricos sociais. Um outro aspeto a destacar é que o *Ntxuva* não é praticado somente na zona sul de Moçambique, pena não se ter conseguido encontrar dados que nos indicassem a sua origem. Porque constatou-se que o jogo é praticado em todo o país, inclusive na zona norte jogam e produzem tabuleiros de madeira à semelhança do jogo de Damas que é móvel e colocado nas varandas das casas. Também se sabe que é praticado na África do Sul, Malawi e Zimbábwe.

O jogo *Ntxuva* na zona Norte nas províncias de Niassa e Nampula

Durante a entrevista, enquanto jogavam, um dos jogadores de *Ntxuva*, de forma espontânea, partilhou mais um episódio. Embora se trate de uma história não ocorrida no tempo colonial, não deixa de ser importante para perceber a dimensão transversal dos jogos de *Ntxuva* no tocante ao convívio e à consolação entre os jogadores.

Um depoente, identificado unicamente por Vovó Sitói, cristão da igreja Testemunhas de Jeová, narra uma história sobre o *Ntxuva*, mostrando de que aquele jogo pode ser uma plataforma de unidade nacional. O velho Sitói partilhou episódios ocorridos em Niassa por ocasião da Operação Produção em 1984. Sitói narrou:

... Fui levado junto com a minha família, constituída por nove elementos: mulher e filhos rapazes e meninas com idade de entre 11 a 5 anos. Fomos em aviões militares e viajamos cerca de 4 horas de tempo, não sei se íamos de forma condigna ou não pois era a primeira vez que estávamos dentro de uma aeronave¹⁴.

Chegados ao local e feito o transbordo foram transportados em camiões, por longo tempo, até que chegaram ao destino, deixados numa mata com um pouco de leite condensado, dez quilos de farinha de milho amarela, duas catanas, uma enxada. Foi num dia de chuva torrencial, conta Sitói.

... Começou o primeiro episódio, que eu chamo de Babilónia, fiquei com as crianças durante a noite e no dia seguinte continuamos a andar em lugares alagados a procura de um lugar seguro, foi então que encontramos um outro grupo enorme na mesma situação. Entre a desconfiança insegurança e divergência de língua, pois vim a saber mais tarde que aquela família vinha da Beira. Falávamos, gesticulando e nos entendíamos, pouco a pouco durante um tempo desenhávamos alternativas de sobrevivência¹⁵.

O local era caracterizado por um mato grosso e trataram de construir casas para abrigo, desbastaram a mata, comiam frutos silvestres – o Massuko¹⁶ e outras coisas desconhecidas até que gradualmente se adaptaram àquela região e vieram a saber que se tratava de Unango.

*... Depois de muito tempo, já com um pouco de relacionamento com a pouca população nativa comecei a aprender a língua de Niassa. Assim reiniciávamos a vida dividindo os dias nas seguintes atividades, trabalhar na machamba, trabalho de corte de lenha, orações e jogos de *Ntxuva*. Enquanto jogávamos o *Ntxuva* trocávamos ideias, impressões, mas sobre tudo falávamos de Jeová o Messias o Salvador. Passaram-se muitos dias e aprendi a fazer escultura, fabricamos vários objectos como sextos, vassouras e atravessávamos a fronteira para onde vendíamos no Malawi¹⁷.*

14 AH-CPHLLN, Cx 2/2019. Entrevista realizada no dia 6 de Novembro de 2018. Nota n.º 36.

15 (Ibid.).

16 Massuko é uma energética fruta silvestre, abundante na província do Niassa.

17 (Ibid.).

A entrevista terminou com as seguintes palavras: “*Há muita coisa para contar, mas prefiro parar por aqui*”, disse o senhor Sitói, com lágrimas de angústia na cara. Naquele momento, faltaram-me palavras de consolo e abraçamo-nos. Assim terminou o dia, naquele local da estação da Machava.

De facto, os jogos de *Ntxuva* transcendem as delimitações fronteiriças e os padrões de lazer e de repúdio de grupos ou de religiões, como se prova nas entrelinhas deste depoimento. Como foi anteriormente referido, os jogos tornam-se um espaço e um momento de negociação, de socialização, de conforto, de compensação e de criação de novas identidades. Numa outra ocasião enquanto decorriam as entrevistas, um outro jogador, por sinal um dos guardas na estação senhor Carlos, ou Carlitos, iniciou de forma extrovertida a narração de passagens da sua história pessoal ocorridas durante o período da Guerra de Desestabilização. Explicou Carlitos:

... Em Agosto de 1982, eu como militar em serviço, estive envolvido numa emboscada quando vínhamos num comboio de carga de açúcar, de que foi atingido por um grupo armado que conseguiu separar a máquina locomotiva das carruagens. Isso foi em Nampula, alguns quilómetros de Rapale¹⁸.

Debaixo de uma sombra de canhoeiro, enquanto assistia os colegas a jogar o *Ntxuva*, de forma espontânea começou a “desenrolar a fita” dos factos com detalhes.

Conforme Carlitos:

*... Tivemos de permanecer a espera de socorro, cerca de três semanas, sem logística, nem mantimentos. Aguardávamos pelo socorro que viesse quer de um sentido assim como de outros sobreviventes. Durante esse período destacamos um companheiro para ir procurar roupa civil de modo que todos nós pudéssemos usar de forma alternada. Isto porque já não tínhamos dinheiro para comprar três pares. Então foi quando nasceu a ideia de destacar um companheiro para ir adquirir roupa e seguir a cidade para fazer saber do acontecimento e reforçar a logística. Mesmo assim não tínhamos o suficiente, então para sobreviver, de noite íamos amantizar na zona e durante o dia passávamos a jogar o *Ntxuva*. Engraçado é que quando apareceu uma cabina, chegou sem barulho e nós enquanto jogávamos não nos apercebemos só quando a locomotiva acelerava para puxar as carruagens desatamos a correr até ao local e tivemos que apanhá-lo em andamento sobe todo risco de ser confundidos uma vez que trazíamos armas, um de nos quis disparar para dar sinal, mas impedimo-lo. Com muita sorte conseguimos nos atrelar numa das últimas carruagem¹⁹.*

Depois daquele momento traduzido nesta citação assim como no decorrer da pesquisa ficou entendido que o jogo de *Ntxuva* é praticado em quase todas as províncias de Moçambique, e aliado a isso o jogo de *Ntxuva* foi encarado como um dos jogos ou passatempos, mais jogado em circunstâncias adversas, provavelmente porque por si, não necessita de instrumentos complexos.

18 AH-CPHLLN, Cx 2/2019. Entrevista realizada no dia 24 de Junho de 2018. Nota n.º 34.

19 (Ibid.).

O jogo de *Xindiru* do Bairro de Xinhembanine

O Jogo de *Xindiru* é uma brincadeira de diversão geralmente praticada por rapazes e raparigas daquela zona de Xinhembanine. Naquele tempo a rapaziada, porque não tinha alternativas de diversão, recorria ao material local para a produção das suas brincadeiras, provavelmente por serem menos complexas. Assim o *Xindiru* foi a alternativa.

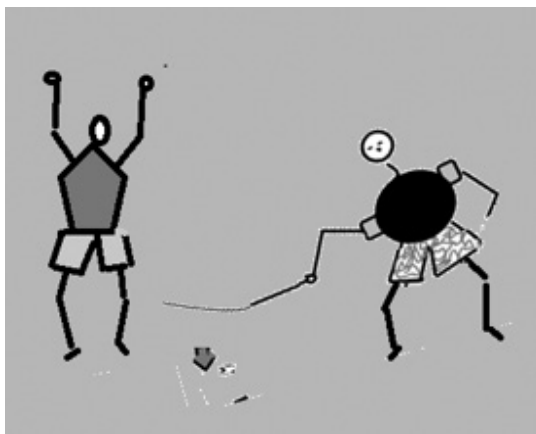


Ilustração 03 – A imagem procura retratar um rapaz a fazer claque e o colega jogando o *Xindiru*.

O bairro de Xinhembanine, atualmente bairro Luís Cabral, fica situado entre o cemitério de Lhanguene e a Vala de Infulene. Faz fronteira com a baía de Maputo e o bairro do Jardim. Na sua extremidade, próximo da igreja São José, existia uma esquadra da polícia, vulgarmente conhecida por Brigada Montada, onde havia uma secção canina e de cavalaria.

Devido à sua localização junto à esquadra, o bairro de Xinhembanine fica numa zona frequentemente vigiada pela polícia, que fazia rusgas de dia e de noite, com cavalos e cães da Polícia. Para aquela população, gerava-se um ambiente de medo e desconforto. Os residentes do bairro, concretamente as crianças e a juventude, viviam aterrorizados.

Nos momentos de lazer, a rapaziada jogava o *Xindiru* como alternativa à exclusão social permanente, traduzida na falta de brinquedos sofisticados (Remédios, 2018). Nas brincadeiras incorporavam as atitudes brutais da polícia, retratando os momentos em que viam os pais a serem perseguidos e, por vezes, agredidos com cassetetes. Daí que a população daquela zona, principalmente a rapaziada, nos momentos de lazer manifestasse repúdio pelo sistema colonial ou ainda a brutalidade dos professores. Imitavam as atitudes dos professores a darem-lhes reguadas.

O jogo de *Xindiru* é praticado por um ou mais indivíduos, e consiste em procurar manter um objeto com formato cónico a girar sobre o eixo em volta de si e para iniciar recorre-se a um taco - vara de pau - com uma fita de pano afixada, onde numa das extremidades era enrolado o objeto cónico feito de madeira que é de seguida jogado ao chão.

Depois de jogado ao chão a rolar sobre o seu eixo, o objeto cónico deve ser continuamente batido com muito cuidado, de forma a impulsioná-lo e a mantê-lo firme a rodar sobre si. Assim, contou o Bila e Magaia ao se recordarem dos anos de 1973 a 1975,

acrescentam que naquele tempo, cantavam animados, aos gritos, recitando cantigas revolucionárias enquanto jogavam.

*Zimith woh van Ihné? Wo vany nhaka, nhaka, themba madjuva suca! O busa gwala o busela Machele? Wo vany nhaka, nhaka, themba madjuva. Suca! Salazar woh vany Ihné? Woh vany nhaka, nhaka, themba madjuva. Suca! O buza gwala o buzela Machele? Wo vany nhaka, nhaka, themba madjuvane. Suca!*²⁰ (Bila & Magaia, 2018).

Em português: “Smith, o que procuras? Andas por aqui com manias de ser o dono da terra e a provocar-nos. És um bêbado, não confias nada, só confias em fugir. Deviam abandonar o país e deixar o Samora Machel a nós governar.”²¹

Com esta forma de manifestação, a população cumpria de forma dissimulada o seu dever nacionalista, através do *Xindiru* ou do *Ntxuva*.

Conclusão

A preocupação de estudar e compreender as expressões culturais, na sua ampla dimensão, em história, sociologia e política serve para complementar o trabalho iniciado no período da Luta de Libertação Nacional em Junho de 1971. Aliás, conta-se que Mouzinho de Albuquerque ensaiou um estudo na perspectiva da colonização com o título “Moçambique, 1896-98”, publicado em 1899 por constituir ferramenta indispensável no reconhecimento das manifestações das comunidades, grupos e indivíduos.

No caso do seminário realizado no período da Luta de Libertação a preocupação era pela necessidade de mapear as manifestações culturais e não só, pelo facto de estes jogos constituírem ferramentas indispensáveis no reconhecimento das comunidades excluídas que usavam os jogos folclóricos como forma de manifestação política e sociocultural. Aliado a isso a UNESCO pretendia produzir informes sobre a educação do futuro, a incluir avaliação e acções para a redefinição de técnica da educação e cultura.

Nesta ordem, o presente trabalho complementa e contribui com estudo sobre os jogos de *Ntxuva* e do *Xindiru* como uma das formas de manifestação de repúdio e de construção da consciência nacionalista. Não só, porque os jogos *Ntxuva* e *Xindiru* constituíram espaços estabelecidos e privilegiados de partilha de saberes e contacto com fontes para o registo de factos históricos, políticos e socioculturais. Generalizam toda a diversidade dita folclórica como vínculos iminentemente de manifestação de repúdio, de diversão, de contestação e como espaço de socialização, de empréstimo, de terapia para idosos e porque não também de consolo.

Através da prática do *Ntxuva* e do *Xindiru* muitos trabalhadores e jovens do então Lourenço Marques tomaram consciência nacionalista e iniciaram a luta clandestina contra o sistema colonial, através das greves ou em manifestações entoando canções de repúdio no trabalho e mesmo nas horas de lazer.

Em resultado destes encontros nos jogos de *Ntxuva*, muitos trabalhadores passaram a conhecer os movimentos nacionalistas e desencadearam fuga, indo ao encontro da FRELIMO na Tanzânia no período da Luta de Libertação e mais tarde encontramos o *Ntxuva*

²⁰ AH-CPHLLN, Cx 2/2018. Entrevista realizada no dia 30 de Outubro de 2018. Nota n.º 37.

²¹ Tradução do autor.

a ser praticado no período da guerra dos 16 anos e por ocasião da “operação produção”, e aqui ficou evidente que se tratavam de um espaço vital para a recolha de saberes políticos e sociais.

Por sua vez, as crianças que praticavam o jogo de *Xindiru*, mesmo sem consciência formada, ao bater nos objetos cónicos, *Xindiru*, por imitação ao que viviam, exprimiam o sentimento de revolta contra as agressões que aconteciam nas escolas e nas ruas, consolidando assim a vontade de reverter aquela situação.

Como vem sido referido ao longo do texto, há um aspeto pouco aprofundado. Os jogos de *Ntxuva* e do *Xindiru* eram acompanhados com canções populares que merecerão estudos particulares, mesmo pela sua importância no sentido de compreender a mensagem, a melodia, a dança, o teatro e todas as formas ricas de manifestação.

Por outro lado, estes jogos movimentam grupos de indivíduos detentores de conhecimentos extraordinários e podiam servir de base de espaço para conceção de ideias, que podem levar a tomada de decisões de acordo com as circunstâncias políticas e sociais. Afinal, estes jogos constituem um mecanismo de exercitação mental, cognitiva, com que se melhora, por exemplo, a capacidade de cálculo. A pergunta é a seguinte: porque não promover campeonatos escolares e comunitários e, até, olimpíadas uma vez que lá estão escondidos raciocínios de matemática?

Então, os jogos folclóricos constituem um património cultural histórico e social imensurável ainda por capitalizar.

Referências bibliográficas

- Albuquerque, J. M., (1899), *Moçambique (1869-1898)*, Vol. II. Lisboa.
- Craveirinha, José (2008), *Karingana ua Karingana*. Editora Alcance. Maputo.
- Hobsbawn, Eric (1990), *Nações e Nacionalismo deste 1780: Programa, mitos e realidades*. Rio de Janeiro.
- Laranjeira, Rui (2014), *A Marrabenta. Sua evolução e Estilização, 1950-2002*, Maputo: Ed. Autor.
- Manghezi, Alpheus (2003), *Trabalho forçado, cultura obrigatória do algodão: o Colonato do Limpopo e reassentamento pós-independência. C. 1895-1981*. Maputo: AHM.
- Newitt, Malyn (2012), *História de Moçambique*. In: Publicações Europa América. Portugal.
- Sartini, B. (2004), Uma Introdução a Teoria dos Jogos. In: II BIENAL DA SBM, Universidade Federal da Bahia, 25 a 29 de outubro de 2004. Anais. Salvador.
- Siliya, Carlos (1996), *Ensaio Sobre a Cultura em Moçambique*. Editora CEGRAF. Maputo.

Fontes orais

Muianga - Entrevistado a 30 out., 3 e 5 nov. de 2018 em pleno jogo
Hunguana - Entrevistado a 30 out., 3 e 5 nov. de 2018 em pleno jogo
Magaia - Entrevistado a 30 out., 3 e 5 nov. de 2018 em pleno jogo
Rosa Celeste dos Remédios - Entrevistada a 31 out. de 2018 em casa
Bila - Entrevistado a 30 out. e 5 nov. de 2018 em pleno jogo
Manlhate - Entrevistado a 30 out., 3 e 5 nov. de 2018 em pleno jogo
Sitio - Entrevistado a 6 nov. de 2018 na estação da Machava
Carlitos - Entrevistado a 6 nov. de 2018 na estação da Machava