Dia Internacional da Mulher

Representantes do MTG no dia em que a instituição aderiu ao Movimento #HeForShe

O Dia Internacional da Mulher é comemorado 08 de março, tendo como objetivo exaltar as lutas sociais, econômicas e políticas das mulheres. A data foi oficializada pela ONU – Organização das Nações Unidas, em 1975, embora seja celebrada desde o século XX. Cabe lembrar que a data não tem intenção de promover a superiorização das mulheres, mas sim de relembrar fatos históricos importantes e colocar em destaque o diálogo a respeito de problemáticas atuais do público feminino, ações essenciais na busca da igualdade dentro de um mundo que ainda tem o machismo como uma das principais adversidades a ser superadas.

Neste mesmo sentido, no ano de 2010 foi criada a ONU Mulheres, Entidade das Nações Unidas para a Igualdade de Gênero e o Empoderamento das Mulheres, com sede em Nova Iorque. A entidade possui escritórios regionais e em países da África, Américas, Ásia e Europa. No Brasil, o escritório opera em Brasília. Em 2014, a ONU Mulheres criou um importante movimento do qual o Movimento Tradicionalista Gaúcho é apoiador desde 2017, o HeForShe (ElesPorElas). O referido movimento, conforme define a Organização das Nações Unidas, tem como objetivo "engajar homens e meninos para novas relações de gênero sem atitudes e comportamentos machistas. Para a ONU Mulheres, a voz dos homens é poderosa para difundir para o mundo inteiro que a igualdade para todas as mulheres e meninas é uma causa de toda a humanidade. Nesse sentido, ElesPorElas quer ampliar o diálogo sobre os direitos das mulheres e acelerar os progressos para alcançar a igualdade de gênero. Isto será obtido através de uma reformulação da igualdade de gênero, fazendo que esta deixe de ser uma questão das mulheres para se tornar uma questão que exige a participação de homens e mulheres, beneficiando toda a sociedade nos âmbitos social, político e econômico."

Texto: Roberta R. Jacinto
Referência:
http://www.onumulheres.org.br

TU SABIAS?

O Grupo dos Oito também é conhecido como Piquete da Tradição;

No ano de 2008, os restos mortais de Canabarro retornaram para Santana do Livramento, sua terra natal, e foram colocados em um mausoléu, construído especificamente para isso;

A primeira Ronda foi encerrada no dia 20 de setembro, com diversas atividades, em especial o baile no Teresópolis Tênis Clube, no qual aconteceu um concurso de trajes regionais julgados por Otelo Rosa, Amandio Bica e Manoelito de Ornellas;

O 35 CTG estabeleceu o modelo e definiu os objetivos para as entidades tradicionalistas, por essas razões é conhecido como "Pioneiro";

Na cidade de Pelotas, Fernando Brockstedt, Ubirajara Timm e Osvaldo Lessa da Rosa convocaram uma assembleia tradicionalista, que foi realizada em dezembro de 1952. Nesse encontro, ficou aprovada a ideia de realizar um Congresso Tradicionalista e criar uma federação de entidades tradicionalistas do Rio Grande do Sul;

Paralelamente ao primeiro congresso, Paixão Cortes, com o conjunto "Tropeiros da Tradição", do qual fazia parte, apresentou vibrante festival folclórico no auditório do Colégio Olavo Billac;

Por proposição de Antônio Augusto Fagundes e Noé Sadino Vieira, no 6º Congresso Tradicionalista, Cezimbra Jaques foi escolhido Patrono do Tradicionalismo;

A "Medalha do Mérito Tradicionalista Barbosa Lessa", maior comenda concedida pelo MTG, foi criada na 56ª Convenção Tradicionalista, por proposta de Manoelito Savaris e Ivo Benfatto;

Oficialmente, a 1ª edição do concurso de primeira prenda do RS aconteceu em janeiro de 1971, na cidade de Quaraí;

A primeira edição da Festa Campeira do Rio Grande do Sul ocorreu em 1989, na cidade de Passo Fundo.

Referência: BASTOS, Rogério. MTG 50 anos de preservação e valorização da cultura gaúcha.

CONCURSOS

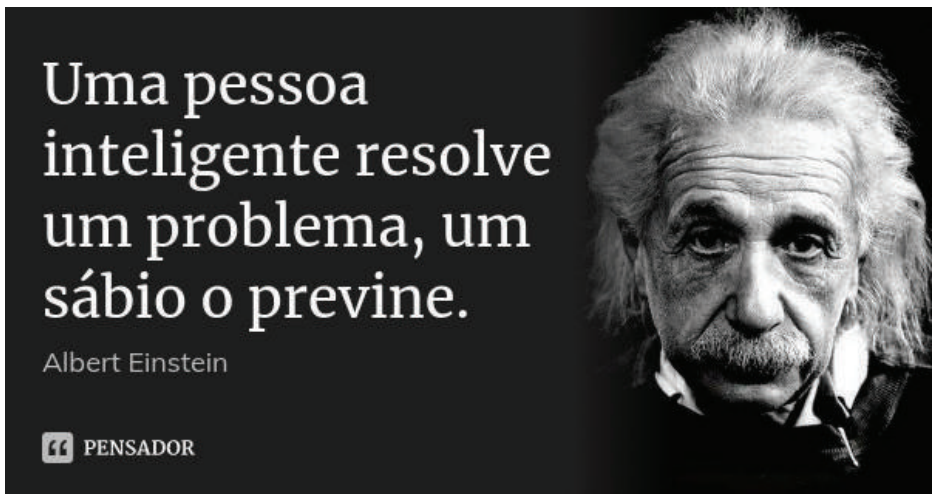
Relatório de Atividades e Prova Oral Sorteada

Relatório de Atividades:

Para elaborar teu relatório de atividades com tranquilidade, é necessário que tu tenhas muita organização, paciência e dedicação. E, claro, que tu lembres que ele é uma oportunidade de divulgar e fortalecer a cultura gaúcha, sendo uma das tuas responsabilidades enquanto prenda ou peão, e não apenas um "amontoado de folhas e fotos" que valerão pontos para a Ciranda ou o Entrevero. Além disso, não fiques com dúvidas e lembra-te: "não tenhas medo de perguntar, tenhas medo de não saber". O melhor momento de questionar ou procurar saber algo é antes do concurso, e não durante ou depois. Por isso, elaboramos algumas dicas que poderão te ajudar:

Conheças a Nota de Instrução: É MUITO importante que tu tenhas conhecimento sobre o conteúdo da Nota de Instrução que regerá tua Ciranda ou teu Entrevero. Por isso, procura no site do MTG, baixa e, se possível, imprime e a tem sempre por perto.

Faças um cronograma: Organizes um cronograma com os eventos e as atividades necessárias para que o teu relatório seja completo. Programa-te para comparecer, no mínimo, aos eventos necessários para completar a parte relativa à participação em eventos. Marques e organizes com antecedência as atividades relativas aos projetos "CTG Núcleo de Fortalecimento da Cultura Gaúcha" e "MTG e a Comunidade Escolar", conforme instruções



das edições de dezembro de 2018 e janeiro de 2019 do Caderno Piá 21.

Elabores os textos com antecedência: Não deixes para fazer a descrição das atividades de última hora. Assim que realizá-las, elabores um texto explicando tudo que foi feito e quais as tuas conclusões.

Guardes tudo com segurança: Evite contratempos. Não deixes tuas fotos e documentos armazenados apenas em um dispositivo. De preferência, armazene tudo em teu computador, celular e em um pendrive ou CD. Outra forma eficiente de guardar os registros é no Google drive ou em teu e-mail pessoal.

Prova Oral Sorteada:

A prova oral é um dos momentos mais importantes da Ciranda e do Entrevero. Exige concentração, calma e conhecimento dos participantes. No entanto, não existe fórmula mágica, tampouco procedimento padrão para todos. É necessário que cada um ache a melhor forma de preparar-se. Por isso, aqui colocamos algumas dicas que tu poderás seguir ou não, pois tudo dependerá de tuas características pessoais. Mas, uma coisa podemos garantir ser comum a todos: a comissão avaliadora não tem conhecimento de todas as palavras que tu dirás. Por isso, não tenhas medo. Tu não precisas dizer tudo exatamente como pensaste ou leste. O que existe é um prévio conhecimento do que tu poderás vir a falar. No entanto, embora alguns temas tenham um conteúdo, de certeza forma, padrão, cada um tem sua visão a partir do assunto. Então, sejas natural e explores tudo que sabes.

Elabore textos ou tópicos: elabores textos ou tópicos sobre temas que tu imaginas que poderás sortear.

Fales apenas o que sabes: é aconselhável que fales apenas o que tiveres sedimentado em tua memória. É grande o risco de "perdermos o fio da meada" ao falarmos algo que nos disseram ser importante, mas que não temos domínio.

Oportunidade de ser tu mesmo: A prova oral é uma das oportunidades de mostrar a tua opinião e personalidade. Por isso, exponhas o teu posicionamento e sejas natural. Não te esqueças que provavelmente esta será a prova que tu mais utilizarás após o concurso, afinal, prendas e peões são rotineiramente convidados a pronunciamentos, palestras e conversas.

Texto: Roberta R. Jacinto

Foto: Prova oral durante Ciranda Cultural de Prendas

EXPEDIENTE

Informativo integrante do Eco da Tradição, edição de Fevereiro de 2019. Publicação da Vice-presidência de Cultura do Movimento Tradicionalista Gaúcho. Responsabilidade técnica: Mirelle de Faria Hugo. Elaboração: Roberta Jacinto

HISTÓRIA

Jogos gaúchos

Jogo do Tejo - O Tejo é um jogo de influência rio-platense, introduzido nas áreas pecuaristas da fronteira, cujos implementos são faca (palo) e discos metálicos. Neste jogo, conforme Romaguera Correria, os participantes atiram moedas de cobre sobre uma faca fincada no chão dentro de um quadro grande, subdividido em duas partes. Conforme bate ou não na faca ou cai neste ou naquele buraco sem tocar nos riscos, ganha – o jogador – um certo número de pontos.

Para Augusto Meyer, trata-se provavelmente, de uma variedade do jogo da malha ou do chinquilho, pois tejo, em castelhano, além de significar pedaço de telha que se usa naquele jogo e no da amarelinha, também toma expressamente a acepção de "Jogo da Malha".

Em pesquisas realizadas recentemente no município de Humaitá, os técnicos do IGTF ali registraram o uso deste jogo com o seguinte desenvolvimento:

Risca-se um quadrado no chão. Ao centro deste, faz-se um "boco" (buraco). Uma linha reta divide o quadrado em duas partes iguais. A faca é espetada junto ao buraco. Quando o jogador acerta na faca, faz "palo", que vale dois pontos. Buraco vale quatro pontos. Risco, dois pontos. Caindo o disco em um dos retângulos, vale um ponto.

Assim, se o disco bater na faca e cair no buraco, o arremessador faz "palo" e "buraco", obtendo-se seis pontos. O jogador que acertar o "palo" e um risco faz quatro pontos. Se o disco bater na faca e cair num retângulo, vale três pontos.

A enunciação da palavra "tejo" varia nas diversas regiões do Rio Grande do Sul. Na área que abrange a fronteira oeste, sua pronúncia é a mesma do idioma espanhol. Noutras, como a missioneira, "tejo" é pronunciado quase como "tefo", ao passo que, em outros municípios do Estado, registra-se o vocábulo com pronúncia à maneira brasileira, como se escreve.

Jogo do Schafskopf (Cabeça de Carneiro) - A partir de 1824, começaram a chegar no Rio Grande do Sul os colonizadores teutos. Vinham de diversas regiões da Alemanha, especialmente da Baviera, de Wurtemberg, do Platinado, da Renânia, da Pomerânia etc. Chegaram dispostos a refazer suas vidas, tão sacrificadas em seus rincões pela subdivisão da propriedade sobrecarregada de impostos, pela adversidade de colheitas e pela fome que rondava suas famílias.

O escritor Avé-Lallemant, em 1858, em sua "Viagem pelo Sul do Brasil", escrevia "quem tem motivo decisivo, quem está firmemente determinado, quem com plena força, sem lesão no corpo ou na alma, coragem no peito e Deus no coração deseja transpor o oceano, então sim, este emigre confortado com a força, a coragem e o seu Deus para o Rio Grande, que será feliz, se a sua pátria realmente lhe recusa o benefício de uma pátria feliz e na verdade a imigração é o único meio que lhe resta para ser feliz".

Esses colonos teutos tiveram seu contato com a terra gaúcha na "Freguezia Velha", hoje São Leopoldo e áreas do município que o circundam.

Na região sul do Estado, o núcleo colonizador mais representativo se situou no município de São Lourenço e adjacências, onde os pomeranos marcaram significativamente sua presença.

Sendo, por assim dizer, um dialeto do alemão casto, a linguagem pomerana é ágrafa. Chegou aqui assim e vem se transmitindo de geração a geração, na forma oral tão somente.

Esses descendentes teutos, nos seus momentos de lazer, aos domingos, especialmente após os atos religiosos da igreja, reúnem-se numa residência ou no clube e passam horas jogando o Schafskopf.

Foi graças ao Sr. Albino Strelow que o IGTF gravou e filmou, em São Lourenço do Sul, este jogo carteado, apreciado também em outras regiões do estado, de colonização alemã.

Em traços gerais, o "Cabeça de Carneiro" ou "de Ovelha", como se traduz para o português, apresenta as seguintes características:

Para uma rodada de Schafskopf, o número ideal de parceiros é quatro, jogando dois contra dois. Existem ainda variantes de três e cinco. Na primeira, dois jogam contra um e, na segunda, três jogam contra dois. No caso de se jogar solo, este jogará contra todos os adversários.

De um baralho comum, retiram-se vinte cartas, as Damas, os Valetes, os Ases, os Reis e os 10, e se jogam com elas, somente. As Damas valem, na contagem, três pontos; os Valetes, dois pontos; os Ases, onze pontos; os 10, dez pontos e os Reis, quatro pontos, perfazendo um total de 120 pontos.

No Schafskopf, o jogo é feito sempre da esquerda para a direita e os parceiros que estão com as Damas pretas jogam juntos. O jogador que possuir as duas Damas Pretas, terá como parceiro o colega que possuir a Dama de copas. O jogador que estiver com três Damas será obrigado a jogar Solo.

Partida terminada, na contagem de pontos, o perdedor que atingir acima de 30 pontos, "Jang", pagará o mínimo. Se não alcançou 30 pontos – "Schnira", pagará o dobro e, se não fez nenhuma vaza, contribuirá com o triplo. No caso de ter sido jogado Solo, o pagamento será em dobro, seja pelo solista, se perder a rodada ou pelos seus adversários, se o solo for vencedor.

Em São Lourenço do Sul, o Schafskopf é mais apreciado por pessoas antigas.

O jogo requer grande habilidade, rapidez de raciocínio e seus participantes jogam suas vazas, gritando num tom "entreverado" de alemão clássico e um pomerano abrasileirado.

Três-Sete - Na diversão popular, em toda nossa região colonial italiana, o baralho desempenha importante papel. Desde a chegada dos colonos, por volta de 1875, o jogo de cartas era praticado em casa, à noite, principalmente no inverno e em reuniões sociais, nos fins de semana.

Hoje, esses jogos e outras tradições de procedência italiana são revividos a cada festa, nessas pequenas vilas do interior do Rio Grande do Sul. Os jogos mais antigos são a bríscola, o trissete, trisseton, sinquílio, quadrigílio, tersílio, la scoa, que, dum modo geral, não eram jogados a dinheiro.

Um dos mais populares é o Três-Sete que o IGTF pesquisou no interior do município de Lajeado, na região de colonização italiana. Pode ser jogado por quatro pessoas, duas de cada lado.

O jogo é em "cruza" e o baralho é italiano ou espanhol. São 10 cartas para cada uma e a de maior valor é o "três".

Segundo Mário Gardelin, no "trissete", contam-se os pontos mais ou menos como no quadrigílio, cujos valores máximos das cartas, em escala decrescente, são: três, dois, ás, rei, dama, valete. Estas são as que marcam pontos. As outras que marcam pontos são "scartini".

Uma das características do Três-Sete é o "acuso", que pode aumentar os pontos. O "acuso" é formado por sequências de ás, dois e três, que os colonos chamam de "naipe" ou "napola" no seu dialeto. Vale pontos, também, o "acuso" de três três, três dois ou três ases.

A fórmula empregada é a seguinte:

– Acuso tré due (três dois).

Diz ainda o mesmo autor que o "trissete" pode ser "pescado" – em cada mão se tira mais uma carta – ou pode ser de mão cheia, bem como pode ser descoberto ou encoberto.

Para um informante de Lajeado, o Três-Sete é um jogo cujos participantes necessitam de sorte, ainda que a técnica não possa ser esquecida.

Jogo da Mora - Quem percorre ainda hoje a zona colonial italiana depara-se com um quadro singular: o jogo da mora.

A mora é um jogo que exige dos participantes movimentação rápida dos dedos e mãos, num alternar de encolhe, abre, fecha e bate, enquanto se ouve veloz discussão, aos gritos de due (2), sette (7), tré (3), cinque (5). É também exigido, do jogador, raciocínio treinado e reflexos apuradíssimos.

Duas pessoas, jogando mora, abrem a mão ao mesmo tempo e cantam cada uma um número de um a dez. A soma dará o ponto a quem tiver feito a chamada certa.

Jogado com pessoas experientes, o jogo da mora ganha um ritmo até mesmo violento, devido ao fato de que para ser um bom jogador, este deve, sempre que possível, chamar antes de seu adversário. Daí a batida forte dos dedos na mesa marcando o veloz compasso e fazendo eventualmente sangrar os dedos dos competidores.

Durante o jogo, o vinho corre solto entre os participantes, e o barulho é grande, confundido com palavras de vários dialetos italianos. A torcida não consegue ficar passiva, pois o jogo da mora é gritado e alegre.

O juiz, sempre atento aos dedos dos competidores, não pode vacilar na contagem dos pontos, mas pode beber vinho para estimular o senso crítico.

O jogo da mora é uma tradição trazida da Itália pelos colonizadores vênetos, cremonenses, toscanos e outros, tradição esta que se incorporou aos hábitos e costumes dos descendentes, nas primeiras gerações brasileiras.

Atualmente, entretanto, já não exerce o mesmo fascínio entre a juventude da zona colonial italiana. É por este motivo que o jogo vem sendo incluído em algumas programações oficiais, para evitar que seja esquecido, que caia em desuso e se perca para sempre.

A competição, em tais casos, é, geralmente, feita entre duplas, em partidas de 18 pontos. Quem marcar ponto contra um adversário passa a jogar com outro, alternadamente, até perder. Há casos em que uma pessoa ganha a partida sozinha, marcando 18 pontos sem que seu parceiro intervenha no jogo.

O incentivo à prática desse jogo talvez consiga despertar um maior interesse dos jovens, o que seria, sem dúvida, uma vitória para as entidades, tanto particulares como estatais, que tenham por objetivo a preservação, a divulgação e a promoção das tradições do povo rio-grandense.

Em Picada da Serra, no município de Lajeado, este jogo se apresenta em plena vigência, levando os contendores e sua torcida ao auge da alegria e entusiasmo e, onde o IGTF documentou filmando-o e registrou mais de uma modalidade de seu desenvolvimento competitivo.

Referência: CÔRTES, J. C. Paixão (org). Cadernos Gaúchos – Folk, Festo e Tradições Gaúchas. Porto Alegre: Fundação Instituto Gaúcho de Tradição e Folclore, 1979/1983.

EXERCÍCIOS

Exercícios sobre a Revolução Federalista

..... é jogo que exige dos participantes movimentação rápida dos dedos e mãos, num alternar de encolhe, abre, fecha e bate.

Uma das características do jogo ..... é o "acuso", que pode aumentar os pontos. O "acuso" é formado por sequências de ás, dois e três, que os colonos chamam de "naipe" ou "napola" no seu dialeto. Vale pontos, também, o "acuso" de três três, três dois ou três ases.

..... é um jogo no qual os participantes atiram moedas de cobre sobre uma faca fincada no chão dentro de um quadro grande, subdividido em duas partes. Conforme bate ou não na faca ou cai neste ou naquele buraco sem tocar nos riscos, ganha – o jogador – um certo número de pontos.

Os colonos teutos tiveram seu contato com a terra gaúcha na "Freguezia Velha", hoje ..... e áreas do município que o circundam.

Quando o jogador de tejo acerta na faca, faz ....., que vale dois pontos.

Paralelamente ao primeiro congresso, Paixão Cortes, com o conjunto ....., do qual fazia parte, apresentou vibrante festival folclórico no auditório do Colégio Olavo Billac.

A ....., maior comenda concedida pelo MTG, foi criada na 56ª Convenção Tradicionalista.

O 35 CTG estabeleceu o modelo e definiu os objetivos para as entidades tradicionalistas, por essas razões é conhecido como .....

A primeira edição da Festa Campeira do Rio Grande do Sul ocorreu em 1989, na cidade de ....

Por proposição de ..... e ....., no 6º Congresso Tradicionalista, Cezimbra Jaques foi escolhido Patrono do Tradicionalismo

Gabarito: 1. Mora, 2. Três-Sete, 3. Tejo, 4. São Leopoldo, 5. Palo, 6. Tropeiros da Tradição, 7. Medalha do Mérito Tradicionalista Barbosa Lessa, 8. Pioneiro, 9. Passo Fundo, 10. Antônio Augusto Fagundes e Noé Saldino Vieira.

Grupo Coplas e Cordas

O Grupo Coplas e Cordas foi criado em janeiro de 2016, após um dos integrantes ser convidado para realizar um show com um grupo nativista no Rodeio Internacional de Marau. Para atender o solicitado, Douglas Brum e Sidnei Antônio Richter, os fundadores de "Coplas e Cordas", iniciaram os contatos para formar o grupo. Os membros convidados eram amigos com os quais os fundadores já tinham grande afinidade e amizade, sendo todos provenientes de grupos vocais e instrumentais de invernadas artísticas. Desde seu início, o Grupo Coplas e Cordas é composto por Sidnei Richter (percussão e voz), Douglas Brum (acordeon), Christian Albarello (contrabaixo), Patrick Antunes e Patrick Andrade (violões).

Segundo Douglas Brum, o maior objetivo do grupo é valorizar a música gaúcha, nativista, regional, que fala da terra, do campo, das raízes, dos antepassados, "retratar em versos e em suas melodias, em suas coplas e suas cordas, o amor que temos por este chão e pela nossa história".