

MANIFESTAÇÕES LÚDICAS NO CORRE COSME

LUDIC MANIFESTATION AT CORRE COSME

MANIFESTACIONES LÚDICAS EN CORRE COSME

Rogério Zaim-de-Melo¹; Gabriel Orenge Sandoval²; Luis Bruno de Godoy³; Bruna Cristina Correa da Silva⁴; Debora Jaqueline Farias Fabiani⁵; Alcides José Scaglia⁶

RESUMO

Trata-se de uma pesquisa qualitativa cujo objetivo é descrever as ações que envolvem o Corre Cosme, uma tradição que acontece na região de Corumbá, MS que mobiliza crianças, no dia 27 de setembro para celebrar Cosme e Damião, levando a uma corrida por toda a cidade, desde a preparação para correr até a corrida propriamente dita. Além disso, busca-se elencar as manifestações lúdicas realizadas durante a corrida e analisar se essas manifestações possuem alguma conotação religiosa. Participaram da pesquisa 48 acadêmicos de diversos cursos. Foi utilizado como instrumento de pesquisa um formulário, elaborado e disponibilizado on-line pelo Google Forms, com questões sobre a participação no Corre Cosme, referentes aos tempos que participou da corrida e a organização necessária para essa corrida. Utilizou-se a análise de conteúdo frente aos dados coletados, chegando a três categorias: o eu corredor; a corrida propriamente dita; e o que o Cosme significou para mim. Os resultados apontam que a corrida faz parte das culturas da infância corumbaense, um dia festivo, que desperta sensações de euforia e alegria em quem participa. As manifestações lúdicas que acontecem durante o correr, são quase todas espontâneas, sem relação com a religião.

PALAVRAS-CHAVE: Infância; Jogos; Patrimônio histórico; Sincretismo religioso.

¹ Doutor em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Docente da Universidade Federal do Mato Grosso Sul. Corumbá, MS - Brasil. E-mail: rogeriozmelo@gmail.com

² Doutorando em Educação Física e Sociedade pela Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP - Brasil. E-mail: g216386@dac.unicamp.br

³ Pós-doutorado em andamento pela Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas. Professor pelo Programa de Pesquisador de Pós-Doutorado da Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP - Brasil. E-mail: godoy.lb@gmail.com

⁴ Mestranda em Ciências humanas na Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP - Brasil. E-mail: hesselbru@gmail.com

⁵ Doutoranda em Educação Física e Sociedade pela Universidade Estadual de Campinas. Docente de Educação Infantil e Educação Não Formal na Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP - Brasil. E-mail:

⁶ Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas. Professor associado Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP - Brasil. E-mail: scaglia@unicamp.br

Submetido em: 22/09/2023 - **Aceito em:** 01/07/2024 - **Publicado em:** 09/10/2024

ABSTRACT

This is a qualitative study aimed at describing the actions involved in Corre Cosme, a tradition that takes place in the region of Corumbá, MS and mobilizes children on September 27 to celebrate Cosme and Damião, leading to a race throughout the city, during the race and to analyze whether these manifestations have any religious connotations. A total of 48 students from various courses took part in the research. The research instrument used was a form, drawn up and made available online via Google Forms, with questions about participation in Corre Cosme, the times they took part in the race and the organization required for the race. Content analysis was used on the data collected, arriving at three categories: me, the runner; the race itself; and what Cosme meant to me. The results show that the race is part of the culture of childhood in Corumbá, a festive day that arouses feelings of euphoria and joy in those who take part. The playful manifestations that take place during the race are almost all spontaneous, unrelated to religion.

KEYWORDS: Childhood; Games; Historical heritage; Religious syncretism.

RESUMEN

Se trata de un estudio cualitativo cuyo objetivo es describir las acciones implicadas en Corre Cosme, una tradición que tiene lugar en la región de Corumbá, MS y que moviliza a los niños el 27 de septiembre para celebrar Cosme y Damião, dando lugar a una carrera por toda la ciudad, hasta la carrera en sí. Además, pretende enumerar las manifestaciones lúdicas que se llevan a cabo durante la carrera y analizar si estas manifestaciones tienen alguna connotación religiosa. Un total de 48 académicos de diversos cursos participaron en la investigación. El instrumento de investigación utilizado fue un formulario, elaborado y puesto a disposición en línea a través de Google Forms, con preguntas sobre la participación en Corre Cosme, las veces que participaron en la carrera y la organización necesaria para la carrera. Para analizar los datos recogidos se utilizó el análisis de contenido, llegando a tres categorías: yo como corredor; la carrera en sí; e lo que Cosme significó para mí. Los resultados muestran que la carrera forma parte de la cultura de la infancia en Corumbá, una jornada festiva que despierta sentimientos de euforia y alegría en los participantes. Las manifestaciones lúdicas que tienen lugar durante la carrera son casi todas espontáneas, ajenas a la religión.

PALAVRAS-CLAVE: Infancia; Jogos; Patrimônio histórico; Sincretismo religioso.

1 INTRODUÇÃO

O presente texto tem os objetivos de descrever as ações que envolvem o Corre Cosme, na região de Corumbá, MS, desde a preparação para correr, até a corrida propriamente dita; elencar as manifestações lúdicas realizadas durante a corrida; e analisar se essas manifestações possuem alguma conotação religiosa diante dos objetivos da corrida, como agradecer a São Cosme e São Damião por uma graça alcançada.

Em Corumbá, município brasileiro localizado no estado de Mato Grosso do Sul (MS), o dia 27 de setembro, dia de São Cosme e Damião, é uma farra para as crianças e, em alguns casos, até para adolescentes e adultos, pois é dia de Corre Cosme. A tradição se inicia na madrugada e se estende até o pôr do sol. Devotos dos santos pagam suas promessas, distribuindo doces para as crianças e, ao longo do dia, é possível escutar os fogos de artifício que indicam o local onde a distribuição acontece.

Assim como acontece no “Banho de São João”, a mistura de matrizes religiosas, na qual os fiéis católicos pagam suas promessas a São João Batista e os candomblecistas e umbandistas fazem oferendas a Xangô, integrando as religiões católica com a umbanda (Zaim-de-Melo, 2019), ocorre no Corre Cosme, no qual devotos de São Cosme e São Damião, que também são cultuados em algumas religiões de matrizes africanas, como a umbanda, pagam suas promessas com a distribuição para as crianças de doces e gostosuras (Freitas, 2015).

Acredita-se que os corumbaenses, ao retornarem do Rio Janeiro – local escolhido para a realização dos estudos de muitos pantaneiros (nos áureos tempos de Corumbá como rota portuária) –, trouxeram em suas bagagens muitos costumes fluminenses, como o amor aos times de futebol carioca, a paixão pelas escolas de samba e o Corre Cosme. Os moradores de Corumbá receberam grandes influências dos fluminenses, “na maneira de se vestir, na forma de se expressar e, principalmente, na linguagem oral” (Silva, 2004, p. 21).

Na capital carioca encontramos manifestação semelhante à que acontece em Corumbá, no dia de Cosme e Damião, formam-se na cidade grupos de crianças que passam o dia em busca dos doces dados em homenagem aos santos. Como informa Menezes (2020, p. 27): “milhares de crianças saem pelas ruas [...] em busca de saquinhos, que podem ser doados tanto na rua mesmo, como na porta de casas e edifícios onde moram os doadores.” Em terras cariocas, a festa se estende até o dia das crianças, data de distribuição de alguns saquinhos (Freitas, 2015).

Em Corumbá, a corrida provoca alterações na rotina das escolas, muitos alunos faltam às aulas, a mochila escolar é utilizada para outra função: guardar os saquinhos com doces. Nesse dia, as autoridades de trânsito e a mídia alertam os motoristas para que tomem cuidado com as crianças, correndo pela cidade, como pode ser visto no site da própria prefeitura de Corumbá.

A distribuição de guloseimas pelas famílias devotas dos santos é uma tradição em Corumbá. Todos os anos milhares de crianças saem às ruas em busca dos doces. Durante todo o dia o fluxo de crianças nas ruas fica elevado, munidos de mochilas e muita alegria, buscam de casa em casa os tradicionais saquinhos de São Cosme e São Damião (Prefeitura de Corumbá, 2022).

Entre os que buscam os doces, muitas vezes, num tom de brincadeira, é instaurada uma competição não declarada. O vencedor é aquele que pega mais doces no final do dia ou, algumas vezes, a criança que consegue pegar mais de um saquinho de uma mesma pessoa.

Os adultos que entregam os doces tratam esse dia com muita seriedade, preparando com antecedência os saquinhos. Há um aumento significativo na venda dos doces (pipoca, doce de batata, maria mole, suspiro, balas, chicletes, pirulitos), organizando o cronograma das ações, e muitos distribuem também cachorro-quente, bolo e refrigerante. Para as crianças, a corrida é uma brincadeira que gera muito engajamento, interação entre pares e diversão.

Na busca por saquinhos, são formados grupos de crianças vizinhas ou parentes, que possuem como líder uma criança e/ou adolescente que é a mais experiente e mais comunicativa (condição *sine qua non* para solicitar os doces), que define o local onde irão se encontrar para o início da corrida, geralmente próximo a suas casas ou uma praça. Outro papel desempenhado pelo líder do grupo é proteger os menores de terem seus doces roubados por crianças de outros grupos, após os primeiros fogos de artifícios, o jogo se inicia. É comum encontrar filas enormes (Figura 1) nas casas dos devotos que distribuem doces.



Figura 1. Fila por um saquinho
(Fonte: foto de Anderson Gallo, 2020).

Os grupos se assemelham às “trocinhas” do Bom Retiro (bairro de São Paulo), grupos formados por crianças nas ruas, descritas por Florestan Fernandes (2004), em seu estudo sobre o folclore infantil paulistano, realizado em 1944. Para o autor, a formação dos grupos tinha como condição básica os membros serem da mesma vizinhança.

Ser partícipe da corrida pelos doces é, para as crianças corumbaenses, o ingresso na cultura de pares local; para muitos é um dos primeiros momentos em que socializam fora do âmbito familiar (Corsaro, 2011). É com os pares que se aprende as manhas do jogo, o que falar para conseguir mais de um saquinho, como observar a movimentação para chegar mais rápido aos locais de distribuição (Freitas, 2015).

Em reportagem de um dos jornais de Corumbá, algumas crianças apontaram os motivos de participação na tradicional corrida: “Corro desde pequeno junto com meus amigos e eu acho muito divertido, é uma alegria” – Menino, 13 anos; “Pego Cosme e Damião desde meus cinco anos de idade o dia todo. Meus amigos me acompanham e acaba se transformando em uma brincadeira também, é muito legal” – Menino, 12 anos (Diário Corumbaense, 2014).

Desse modo, podemos considerar que o Corre Cosme é um jogo tradicional, uma vez que é transmitido pela oralidade, de forma intergeracional, gera identidade cultural local e suas práticas lúdicas carregam costumes, valores e significados históricos, sociais e culturais, engendrando reprodução e transformação de manifestações, regras e formas (Friedmann, 1990; 1996; Kishimoto, 1998; Lavega Burgués, Lagardera, Molina, Costes & Ocariz, 2006; Zimmermann, 2014, Scaglia, Fabiani & Godoy, 2020).

O Corre Cosme, por si só, é uma grande festa que faz parte das culturas da infância corumbaense. Durante a sua realização, outras manifestações lúdicas são realizadas, seja no “apostar corrida para ver quem chega primeiro” ou na contagem de quem pega mais doces.

O termo “culturas da infância” surgiu nos estudos relacionados à sociologia da infância e é usado como um constituinte de distinção nas categorias geracionais (Sarmiento, 2002). Refere-se à capacidade da criança em dar sentido e significado a suas ações, sendo essas distintas das dos adultos.

Um dos fatores que ajudam na construção das culturas da infância é o que Corsaro (2011, p. 128) chama de cultura de pares: “um conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e preocupações que as crianças produzem e compartilham na interação com os colegas.” É convivendo com outras crianças que a criança cria, recria, propõe e renova suas conquistas.

As culturas da infância são expressas em duas categorias (Barbosa, 2014): 1) a cultura produzida para as crianças, elaborada pelos adultos; 2) a cultura produzida pelas crianças, elaborada por elas mesmas. Na primeira categoria, encontram-se: a cultura escolar, um conjunto de regras que estabelecem os conhecimentos que devem ser ensinados e os

comportamentos adequados ao convívio em sociedade, capazes de serem matizadas em função da época, dos valores e crenças que dão sustentação ao mundo. A cultura escolar não pode ser analisada sem que se leve em consideração “que são obrigados a obedecer a essas normas e, portanto, a pôr em obra os dispositivos pedagógicos encarregados de facilitar a sua aplicação, a saber, os professores.” (Juliá, 2001, p. 10).

As culturas constituídas na relação entre as produções culturais dos adultos para as crianças podem ser encontradas na literatura infantil, na indústria de brinquedos, nas mídias, com a fabricação de brinquedos, nas produções televisivas e cinematográficas, na criação de conteúdo para internet (Mouritsen, 2002; Sarmiento, 2002; Zaim-de-Melo, Duarte & Sambugari, 2020).

Na outra categoria, encontram-se as culturas produzidas pelas crianças, personificadas na cultura lúdica e demais manifestações que compõem o arcabouço lúdico delas (Sarmiento, 2002). Essas manifestações são entendidas como atividades construídas de forma subjetiva pelas crianças, nas quais são desenvolvidas suas capacidades e habilidades, concomitantemente a experimentação e ressignificação do mundo sociocultural, dos sistemas de valores e padrões e das regras de reciprocidade (Grillo, Santos Rodrigues, Godoy & Zaim-de-Melo, 2021).

Juntamente com as manifestações lúdicas integram essa categoria os “modos específicos de significação e de uso da linguagem que se desenvolvem especialmente no âmbito das relações de pares e que são distintos dos processos adultos.” (Sarmiento, 2002, p. 7). As manifestações lúdicas, muitas vezes, têm um vocabulário próprio que compõe o universo do Corre Cosme, objeto deste estudo.

2 METODOLOGIA

O presente artigo faz parte de uma série de estudos que tem como finalidade mapear a cultura lúdica pantaneira (Zaim-de-Melo & Scaglia, 2022) em suas várias nuances, nas escolas (Zaim-de-Melo, Duarte & Sambugari, 2020) nas praças e nas festividades – Banho de São João (Zaim-de-Melo, 2019) e Corre Cosme.

Para atingir os propósitos desta pesquisa, optou-se por uma pesquisa qualitativa do tipo descritiva (Gil, 2008), na qual são descritas as características das atividades que envolvem as comemorações no dia de São Cosme e São Damião e suas relações com as crianças envolvidas.

Participaram da pesquisa 48 acadêmicos (as), sendo 21 homens e 27 mulheres, com idades entre 19 e 25 anos, da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS) – Campus do Pantanal (CPAN), dos cursos de Educação Física, História, Pedagogia e Direito. A escolha dos participantes foi aleatória; durante duas semanas foi colocado em diversos locais da Universidade um cartaz com informações da pesquisa que continha um código de resposta rápida que após lido dava acesso ao formulário e encaminhava também, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), solicitando a autorização para a participação na pesquisa e a divulgação dos dados para fins acadêmicos, garantindo também o anonimato dos participantes, respeitando as condições éticas da pesquisa.

O instrumento de pesquisa utilizado foi um formulário, elaborado e disponibilizado on-line pelo *Google Forms*, com 08 questões abertas. 61 acadêmicos (as) fizeram leitura do código de resposta rápida, mas 12 deles não responderam, ou deixaram o formulário incompleto.

De posse dos formulários preenchidos, utilizou-se a análise de conteúdo, fundamentada em Bardin (1991), para encontrar as convergências e as divergências nas falas dos participantes da pesquisa. Durante a pré-análise dos dados, foi feita a leitura flutuante dos formulários. Nesta etapa foi possível identificar as possíveis categorias de análise. Em seguida, realizou-se a exploração do material, com base na análise indutiva, sendo estabelecidas as seguintes unidades de registro: eu corredor (foram analisadas a parcela das respostas que apontavam para o indivíduo) a corrida propriamente dita (as que apontavam para o grupo); o que o Corre Cosme significou para mim (as que apontavam para o indivíduo, mas relacionadas a sensações).

Na unidade “eu corredor” são apresentados os dados referentes à idade em que se inicia a correr e quando se para de correr, e se a corrida é feita só ou acompanhado de um responsável. A unidade “a corrida propriamente dita” abarca os locais em que se corre, as artimanhas para ganhar mais doce, as regras e as manifestações lúdicas durante a corrida, às proibições impostas a algumas crianças em função da religião. Na última unidade de análise são apresentados os sentidos e sensações despertadas pelo correr nos participantes.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para uma melhor compreensão, os resultados serão apresentados com trechos das respostas dos participantes da pesquisa, que serão numerados e identificados pelas letras A, se forem mulheres e B, se forem homens. Para a publicação da pesquisa, a linguagem das respostas dos formulários foi revisada, no que concerne à ortografia e em alguns casos na concordância verbal, se mantendo o mais próximo possível do que foi escrito pelos participantes.

3.1 “Eu” corredor

A idade em que se inicia o “eu corredor” está relacionada à independência que a criança possui, bem como à confiança dos responsáveis para permitir que elas se aventurem pelas ruas da cidade em busca dos saquinhos. Do total de participantes, 20 afirmaram que começaram a correr entre 5 e 7 anos acompanhados de um responsável, que pode ser um familiar ou um vizinho “de confiança”. Por volta dos 11 anos, a criança já pode correr sozinha; 28 participantes começaram a correr com 10 ou mais anos de idade.

A primeira vez que corri atrás de Cosme foi com 5 anos, acompanhado dos meus pais, mas com 10 anos já comecei a correr com amigos e primos. (B7).

No começo, lá pelos meus 7 anos, eu comecei a correr com minha tia e depois do passar nos anos eu comecei a correr com meus amigos. (A12).

No começo, só meus irmãos mais velhos corriam, pois meus pais não deixavam eu correr por conta da idade. Mas por volta dos 10/11 anos, depois de muita insistência, eu pude correr. (B13).

Para os participantes da pesquisa, correr sozinho é sinônimo de independência, de pertencer ao mundo dos mais velhos. O sentimento de pertencimento, compartilhando signos culturais, socializando e construindo suas identidades (Souza; Becker & Bichara, 2022).

Assim como correr sozinho é um “marco” na vida da criança, deixar de correr também é um momento marcante, com o passar do tempo, mesmo com pesar, eles não têm mais “tamanho” para participar do Corre Cosme. Por volta dos 16-17 anos, os participantes da pesquisa pararam de correr.

Corri até os meus 16 anos, quando deixei de ir, pois sentia vergonha, não era mais criança. (A15).

Hoje em dia, já fico um pouco envergonhado de sair atrás dos doces, mas sempre quando tem alguém repartindo por perto meus instintos falam por mim kkkkkk(sic). A última vez que corri ativamente foi em 2018, mas, como disse, se houver algum dos famosos fogos nas imediações eu não pensarei duas vezes em correr para pegar os doces. (B13).

Conforme o tempo foi passando, eu parei de correr por conta da vergonha de não pegar por causa da idade. (A20).

Deixar de correr está associado a uma premissa sedimentada na sociedade brasileira de que brincar é coisa de criança, embora já existam estudos sinalizando a necessidade de uma mudança de paradigma. A brincadeira propicia ao adolescente bem-estar e diversão, ajudando no enfrentamento de rotinas (Souza & Becker, 2019).

É interessante salientar que o processo estabelecido pela tradição do corre cosme em relação à idade dos participantes, pode ser comparado ao conceito de rito de passagem ou de transição proposto por Gennep (1978). Essa preocupação da brincadeira se assemelha aos rituais de crescimento, como os aniversários, ou até mesmo com os ritos tradicionais tribais de passagem que marcam a transição da infância para a vida adulta.

Nesse contexto, a passagem se apresenta de duas formas no Corre Cosme, a primeira seria o momento em que a criança não necessita mais da companhia de um adulto na brincadeira, portanto, deixa de ser inocente e torna-se independente. A segunda seria o momento da ruptura, onde o participante “deixa de ser criança”, identificando na brincadeira algo de infantil, compreendendo que há na vida adulta algo de sério, o que não teria no momento da brincadeira.

A corrida é sempre realizada em grupos compostos por familiares, amigos da escola e/ou amigos da rua; nenhum dos participantes apontou ter corrido sozinho.

Era mais empolgante correr em grupo, ainda mais com primos e amigos. Isso quando não fazíamos mais amigos em filas ou pela rua. (B1).

Eu costumava ir com amigos da minha sala e da vizinhança. (B5).

Eu costumava me reunir com meus primos e os colegas que moravam perto, no bairro em que minha tia morava. (A8).

Às vezes a gente via alguém correndo sozinho, mas logo essa criança era absorvida por um grupo. (A15).

Assim como foi descrito por Fernandes (2004) em relação às “trocinhas”, a vizinhança é uma das razões para a formação de grupos. O grupo também é importante para a organização dos combinados para a corrida, a preparação no dia anterior, o local de encontro para iniciar a corrida, e por onde iniciar.

Assim é, portanto, o estado de *Communitas*, ou em palavras mais simples, o estado de “igualdade” e de “comunhão” que surge durante certos ritos e experiências liminares (Turner, 2013).

O estado liminar para Turner (2013) é o estado em que um indivíduo se encontra em qualquer espécie de ritual, é quando o indivíduo se encontra suspenso da realidade a qual estava, por exemplo, a realidade da comunidade durante o dia de Cosme e Damião se modifica, a rotina não é mais a mesma, as pessoas se tratam de forma diferente, e o objetivo do dia é outro. Assim, estão suspensos, vivendo numa liminaridade, entre a realidade já conhecida e a realidade vivida apenas no momento da celebração, é aqui que o estado de *Communitas* acontece. Diferente da “solidariedade” de Durkheim, assim como diria Turner (2013), o estado de *Communitas* é um estado passageiro, que só ocorre nos momentos liminares, é, portanto, uma estrutura, mas não uma estrutura comum, pois dura pouco.

Dessa forma, no estado de *Communitas*, os indivíduos estariam trocando os mesmos sentimentos, teriam as mesmas motivações e os mesmos objetivos, tal como são as relações nas manifestações lúdicas do Corre Cosme.

3.2 A corrida propriamente dita

Os preparativos para a corrida muitas vezes se iniciam dias antes do dia 27 de setembro, começando pelo comportamento das crianças, que “andam na linha”, evitando qualquer tipo de castigo ou punição que possa acarretar na sua não participação na festa. Na véspera da corrida, os materiais escolares são retirados da mochila, pois esta passa, temporariamente, a ter uma nova utilidade de depósito de saquinhos de doces.

Eu esperava ansiosamente o tão esperado dia 27 de setembro. Lembro que no começo do mês, eu fazia tudo o que a minha mãe mandava, arrumava a cama, ia na padaria sem reclamar; na escola eu virava o melhor aluno, tudo para Corre Cosme, uma vez eu fiquei de castigo. (B11).

Era a época mais esperada do ano. Me lembro que na noite anterior, eu preparava minha roupa, tênis, mochila e minha garrafa de água. Era tanta ansiedade que nem dormia direito. (A12).

Muitos iniciavam a corrida no raiar do dia (B2, A4, B6, B7, A 15) por volta das 5h, intencionados a pegar o primeiro saquinho do dia. Eram liderados pelo mais velho do grupo. Essa liderança pode não ser declarada, mas é legítima. Era de responsabilidade dos líderes zelar pelos mais novos e decidir qual o percurso a ser realizado durante a corrida. Muitos já possuíam um mapa mental dos locais de distribuição dos doces, em decorrência de terem corrido em anos anteriores. Em alguns casos, chegavam a repartir seus próprios doces com aqueles que não conseguiam pegar.

Um dos meus primos comandava, ele gritava, nos mandava andar sempre juntos. (A4).

Não tinha um líder, mas o mais velho cuidava dos mais novos. (B5).

Sempre quem era o líder era o mais velho, que sabia aonde iria repartir os doces. Geralmente a pessoa já sabia os horários e até chegar nesses horários nós ficávamos na rua, geralmente embaixo de alguma árvore. (A8).

Os mais velhos sempre tinham o cuidado com os menores, a responsabilidade. No nosso grupo, quando uma das crianças menores não conseguia pegar um, cada um dava alguns doces para quem não tinha. (A3).

No meu caso, o mais velho na idade tomava conta dos mais novos. A idade determinava (B9).

O papel exercido pelos líderes dos grupos que correm Cosme se assemelha ao exercido por um capitão de um time esportivo, que instrui e orienta os demais companheiros durante a partida, no caso da corrida às outras crianças. O capitão de uma equipe normalmente é o atleta mais experiente (Fontanetti, 2015), assim como foi apontado pelos participantes da pesquisa, ao identificarem aquele que exerce a liderança em seu grupo.

Outro ponto que merece destaque é a existência de regras para que a distribuição dos doces seja organizada. Tais regras não são escritas, assim como a presença de um líder não é obrigatória, mas os líderes estão presentes em todos os grupos e as regras precisam ser cumpridas.

A principal regra é um saquinho por criança, pegar e ir embora. (A7).

Apenas um saquinho é dado para cada criança, não pode furar a fila. (B5).

Adultos não podiam pegar o Cosme. (B7).

As regras de Corre Cosme são bem básicas: [...] espera-se um sinal de quem vá repartir o saquinho. Esse sinal vem através de fogos de artifício, fazendo o barulho. [...] não é proibido pegar mais de um saquinho, porém, o justo é pegar um só saquinho, sendo um saquinho por criança ou pessoa. (B12).

A presença das regras traz à tona uma personagem muito presente no universo lúdico, que é descrita por Huizinga (1998) como batoteiro. Segundo o autor, ele seria um jogador desonesto, que finge jogar seriamente, respeitando as regras do jogo, burlando-as para se dar bem, mas que aparentemente reconhece o círculo mágico do jogo. Um mundo utópico e transitório, onde o jogo acontece e os jogadores, de comum acordo, respeitam as regras do jogo (Salen, Zimmerman, 2004).

Se fosse esperto você conseguia pegar mais de um saquinho. Um exemplo era quando eu e meus primos trocávamos de mochila ou de camiseta, colocando um acessório, como boné ou óculos. (B1).

Quando alguém pegasse um saquinho, não podia pegar de novo, mas quando era bagunçado a gente falava que não tinha pegado ou que era para alguém menor, só para pegar mais, mas ninguém tinha que perceber isso porque o pessoal entregava. (B6).

Entre um local de distribuição de saquinho e outro, geralmente havia um tempo de descanso, gozado debaixo das árvores. Nesses momentos, para o tempo passar, aconteciam manifestações lúdicas espontâneas: comparar quem tem mais doce para nominar o mais esperto; apostar os doces numa corrida; em alguns grupos, a brincadeira era mais estruturada, jogava-se bolinha de gude e pega-pega.

3.3 O que o Corre Cosme significou par mim

A corrida de Cosme e Damião traz para as crianças sensações diversas, sobretudo um estado de euforia (A1, B1, A5, B5, B9, B15), decorrente de um dia diferente no seu cotidiano. Outros sentimentos foram apontados pelos participantes, como a união:

O sentimento que me destacou é o de emoção de estar ali junto de muitas crianças com o mesmo objetivo que eu, pegar doces e se divertir, conhecendo cada vez mais daquela tradição. Lembro que eu ficava mais feliz em pegar o saquinho do que em comer o doce realmente. É uma mistura de sentimento quando consegue receber o saquinho de Cosme e Damião. (A20).

Outro sentimento mencionado pelos participantes da pesquisa é a valorização da tradição:

Hoje, as crianças, e principalmente os adolescentes, ficam com vergonha de correr. Mas não sabem que estão perdendo essa tradição maravilhosa e divertida que vai ficar marcada pelo resto da minha vida. Às vezes até sinto falta de acordar cedo,

reunir os amigos e sair pelas ruas; e nas paradas as brincadeiras que a gente fazia lá, até escutar os fogos e sair correndo. (A14).

Momentos tão inesquecíveis que ficam na nossa mente para sempre. Espero que essa tradição nunca se acabe. Espero que meu futuro filho ou filha vivencie o que eu vivi. (A12).

Era uma sensação única; só quem experimentou sabe o que era. Hoje, os tempos não voltam mais... Sinto falta dessa época. Infelizmente minha temporada já passou e hoje cabe incentivar os mais novos. (A25).

Essas sensações corroboram o que afirma Huizinga (1998): o jogo, a brincadeira, as manifestações lúdicas produzem em quem joga a impressão de poder temporariamente estar em uma outra dimensão, muitas vezes fazendo com que o jogador esqueça do tempo corrente. Deste modo, fica em evidência o quanto as características primordiais do jogo estão manifestadas no corre Cosme, visto que, como pontuado por Huizinga (1998) e destacado de maneira próxima por Caillois (1990): o jogo possui regras, acontece em um tempo e espaço próprio, é uma atividade voluntária, possui um caráter autotélico e é capaz de absorver inteiramente o jogador.

Por sua vez, Berger (2017), vai nos chamar atenção para essa potencialidade do jogo em absorver totalmente os jogadores, o que, segundo ele, estabelece uma suspensão momentânea da vida corrente; assim, o círculo mágico do jogo ao qual mencionamos anteriormente, se concretiza em um espaço efetivo, ao que, o jogador se permite adentrar, tornando-se tão intenso e “real” quanto a própria vida corrente (Godoy, 2022).

O que se assemelha muito também ao que já tratamos anteriormente sobre o estado de liminaridade. Os participantes da brincadeira encontram-se suspensos, enquanto jogam fazem parte de uma outra realidade, a realidade do jogo e do dia da celebração. O que é importante lembrar é que, o estado liminar não exclui o estado da vida comum, “As entidades liminares não se situam aqui nem lá; estão no meio e entre as posições atribuídas e ordenadas pela lei, pelos costumes, convenções e cerimonial” (Turner, 2013, p. 98). Seria, para Turner (2013), o “momento situado dentro e fora do tempo”, “dentro e fora da estrutura social” (p.98).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo é fruto de um encantamento do primeiro autor deste texto com a festa de São Cosme e Damião. Em Corumbá, a corrida de Cosme e Damião é uma data festiva, que envolve toda a população, como foi descrito ao longo deste texto. A festa mobiliza a todos: as crianças e adolescentes que saem para correr, os devotos de São Cosme e Damião que pagam as suas promessas, os comerciantes locais que aumentam suas vendas de doces, os

professores que fecham os olhos para as faltas nesses dias e os demais membros da população que devem estar atentos no trânsito.

Por um momento que seja, a cotidianidade de Corumbá sofre uma intrusão direta desse jogar, no caso, o Corre Cosme, ao ponto de, como já pontuado, fazer com que as próprias autoridades ou pessoas externas ao jogo, sintam as consequências indiretas desse jogar. Assim, ao passo que o jogo suspende a vida corrente, ele também é capaz de influenciar naqueles que são externos a ele.

A corrida é motivo de felicidade e saudosismo para os participantes da pesquisa, as lembranças desse período abarcam a preparação (arrumar as mochilas, dormir cedo, não ficar de castigo) e a corrida propriamente dita, os fogos de artifício que indicavam os locais em que eram distribuídos os doces, as apostas envolvendo quem pegava mais doces – muitas vezes um ato mais “gostoso” do que degustar o próprio doce.

Por ser uma festa de cunho religioso, e não termos a religião como objeto de estudo neste artigo, acreditava-se que seria possível encontrar algumas brincadeiras que tivessem relação direta com os santos, porém, nenhum dos participantes relatou essa relação. Apesar disso, é de conhecimento público que alguns pais que congregam em religiões evangélicas proíbem seus filhos de participar do Corre Cosme, impedindo-os de vivenciar “uma experiência maravilhosa”, como enfatizado por um dos participantes.

Apesar de não haver nenhuma conotação religiosa na brincadeira em si, não podemos negar, contudo, que as manifestações lúdicas estão associadas a celebração do dia de Cosme e Damião. O seu objetivo principal de pegar doces se relaciona ao objetivo de entregar os doces, ou seja, há conotação religiosa na entrega de doces, pois os devotos celebram o dia com diferentes objetivos relacionados a sua crença. Assim, podemos compreender, como já foi dito, que o participante do Corre Cosme, durante a brincadeira, encontra-se no estado liminar, ou seja, suspensos da realidade na qual estava antes, a realidade do cotidiano e da vida comum, e se encontra também numa outra realidade, a da brincadeira, e essa realidade somente acontece durante a celebração do dia de Cosme e Damião, pois a brincadeira acaba quando acaba o dia de Cosme e Damião.

Dessa forma, o participante passa a pertencer o estado do dia da celebração, não há como separarmos, assim como estão inertes em um “estado de jogo”, também estão no “estado do jogo”, compreendendo que esse seria o estado que compõe todas as manifestações do dia de Cosme e Damião. Assim, podemos dizer que há um hibridismo nas manifestações lúdicas do Corre Cosme, pois, ao mesmo tempo em que é brincadeira é também religião e crença, não deixando de pertencer a nenhuma das categorias e não

pertencendo inteiramente a nenhuma das duas de forma isolada (Schechner, 2013), nos remetendo a mesma premissa do “entre” realidades do ritual com a liminaridade.

Outra questão que precisa ser ressaltada, relaciona-se com a escola propriamente dita, no dia 27 de setembro, a cultura escolar, que muitas vezes é inflexível, é subvertida pela distribuição de doces na cidade. Em muitas escolas, os professores acabam “fechando” os olhos para a ausência dos alunos, entretanto, essas mesmas escolas perdem a oportunidade de trazer para o seu currículo, uma discussão que seria muito rica para toda a comunidade escolar sobre o Corre Cosme e como essa tradição foi criada no município e mantida por toda a população.

Mais do que um componente das culturas da infância dos corumbaenses, o Corre Cosme precisa ser reconhecido como um patrimônio cultural imaterial, para que, como pontuado por Scaglia, Fabiani & Godoy (2020), possa continuar a ser transmitido de geração em geração, e, como pontuado por Sarmiento (2003), possa ser passado de criança para criança de maneira intrageracional, preservando o patrimônio vivo desse brincar poético que é o Corre Cosme e para que a tradição, descrita com tanto encantamento, não se perca com o passar dos anos, assim como ocorreu com o Banho de São João (Yafusu, 2022). Para isso, mais pesquisas, reportagens e divulgação sobre o tema devem ser realizadas.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Culturas infantis: contribuições e reflexões. **Revista Diálogo Educacional**, v. 14, n. 43, p. 645-667, 2014. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=189132834002>

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

CORSARO, Willian. **A sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

DIÁRIO CORUMBAENSE. Crianças “tomam” as ruas em busca dos doces de Cosme e Damião, 2014. Disponível em: <https://diarionline.com.br/?s=noticia&id=71602>.

FERNANDES, Florestan. As “trocinhas” do Bom Retiro. **Pro-Posições**, v. 15, n. 1, p. 229-250, 2004.

FONTANETTI, Gabriel. **Liderança no futebol**: uma relação entre técnico e atleta. (Monografia de Graduação), Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, SP, 2015.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais na cidade de São Paulo**: recuperação e análise de sua função educacional. (Tese de Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1990.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

FREITAS, Morena Barroso Martins. **De doces e crianças**: a festa de Cosme e Damião no Rio de Janeiro. (Dissertação de Mestrado), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, 2015.

GENNEP, Arnold Van. **Ritos de passagem**. Petrópolis: Vozes, 1978.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GRILLO, Rogério de Melo; SANTOS RODRIGUES, Gilson Santos; GODOY, Luis Bruno de & ZAIM-DE-MELO, Rogério. Quando a escola vira o quintal de casa: um estudo dos jogos tradicionais e da cultura lúdica das crianças pantaneiras. **Brazilian Journal of Policy and Development**, v. 3, n. 3, p. 58-78, 2021. <https://doi.org/10.52367/BRJPD.2675-102X.2021.3.3.58-78>

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1998.

JULIA, Dominique. A cultura escolar como objeto histórico. **Revista Brasileira de História da Educação**, v. 1, n. 1, p. 9-43, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

LAVEGA BURGUÉS, Pere., LAGARDERA, Francisco, MOLINA, Fidel, COSTES, Antoni & OCARIZ, Unai Saez de. Los juegos y deportes tradicionales en Europa: Juega con tu corazón, comparte tu cultura. In: LAVEGA BURGUÉS, P. (org.). **Juegos tradicionales y sociedad en Europa**. Barcelona, ES: Associação Europeia de Jogos e Esportes Tradicionais, 2006.

MENEZES, Renata, FREITAS, Morena & BÁRTOLO, Lucas. Um caleidoscópio sobre Cosme e Damião. In: MENEZES, Renara, FREITAS, Morena & BÁRTOLO, Lucas. (org.). **Doces Santos**: devoções a Cosme e Damião. Rio de Janeiro: Museu Nacional, 2020.

MOURITSEN, Flemming. Introduction and child culture: play culture. In: Mouritsen, Flemming, Qvortrup, Jens. **Childhood and children's culture**. Denmark: Syddansk Universitetsforlag, 2002.

SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **Imaginário e culturas da infância**. Texto produzido no âmbito das atividades do Projeto “As marcas dos tempos: a interculturalidade nas culturas da infância”, Projeto POCTI/CED, 2002.

SCAGLIA, Alcides José, FABIANI, Débora Jaqueline Faria & GODOY, Luis Bruno. Dos jogos tradicionais às técnicas corporais: um estudo a partir das relações entre jogo e cultura lúdica. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 2, p. 187-207, 2020. Recuperado de <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>

SHECNER, Richard. Pontos de contato revisitados. In: DAWSEY, John, MÜLLER, Regina, HIKIJI, Rose Satiko & MONTEIRO, Marianna. **Antropologia e Performance**. São Paulo: Terceiro Nome, 2013.

SILVA, Rosangela Villa da. **Aspectos da pronúncia do < s > em Corumbá-MS: uma abordagem sociolinguística**. Campo Grande: Ed. UFMS; São Paulo: Arte & Ciência, 2004.

SIMAS, Luiz Antonio. **Santos de casa: fé, crenças e festas de cada dia**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2022.

SOUZA, Fabrício de, BECKER, Bianca, BICHARA, Ilka Dias. Grandes demais para brincar? Brincadeiras, lugares e territórios lúdico-interacionais na cultura lúdica adolescente. Desidades, **Revista Científica da Infância, Adolescência e Juventude**, v. 32, n. 1, p. 123-138, 2022. Disponível em: <http://revistas.ufrj.br/index.php/desidades/article/view/46372>.

SOUZA, Fabrício de, BECKER, Bianca. Para além da infância: adolescência também é tempo de brincar. In: Bichara, I. D., Souza, F. & Becker, Bianca (org.). **Crianças e adolescentes em redes: tecnologias digitais e culturas lúdicas**. Salvador: EDUFBA, 2019.

TURNER, Vitor. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

YAFUSSU, P.M. **Corumbá celebra o Banho de São João, festa singular e patrimônio cultural**, 2022. Disponível em: <http://www.ms.gov.br/corumba-celebra-o-banho-de-sao-joao-festa-singular-e-patrimonio-cultural/>. Acesso em: 1º mar. 2023.

ZAIM-DE-MELO, Rogério. **Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “Escola das Águas”**. (Tese de Doutorado), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

ZAIM-DE-MELO, Rogério. A cultura lúdica no banho de São João. **Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte**, v. 16, n. 1, p. 73-81, 2019. Recuperado em <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6837392>.

ZAIM-DE-MELO, Rogério, Duarte, R. M., Sambrugari, M. R. N. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “escola das águas”. **Pro-Posições**, v. 31, n. 1, 2020. <https://doi.org/10.1590/1980-6248-2018-0052>

ZAIM-DE-MELO, Rogério, SCAGLIA, Alcides José. (2022) Memórias criancieiras: a infância pantaneira em meados do século XX. **Revista Temas em Educação**, v. 31, n. 1, p. 41-60, 2022. <https://doi.org/10.22478/ufpb.2359-7003.2022v31n1.62408>

ZIMMERMANN, Ana Cristina. O jogo: sobre encontro e tradições. In: Zimmermann, A. C., Saura, S. C. (org.). **Jogos tradicionais**. São Paulo: Pirata, 2014.

Revisão gramatical realizada por: Mirna Juliana Santos Fonseca

E-mail: mirnarevisora@gmail.com